

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH**

**Eca Gesang Mentari**

Institut Agama Islam An-Nur Jati Agung, Indonesia

[ecagesang@gmail.com](mailto:ecagesang@gmail.com)

**Arif Ayu Andriyani**

Institut Agama Islam Negeri Metro, Indonesia

[arifayuandri@gmail.com](mailto:arifayuandri@gmail.com)

**ABSTRACT**

Early childhood is a very appropriate period to introduce an educational game tool, this age is very sensitive to environmental stimuli, children have a high curiosity. Cognitive abilities develop when children play, children can grow their attention and focus. Children are always active, enthusiastic and curious. Therefore, the research that has been carried out by researchers has a research focus, namely the use of educational game tools in developing cognitive abilities of early childhood in RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu, East Lampung. This type of research is a qualitative descriptive field, which takes place in RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu, East Lampung. The data sources used are primary data and secondary data sources. The data collection method used in this research is to use the method of observation, interviews, and documentation.

Based on the results of research and analysis, it can be concluded that the use of educational game tools in developing cognitive abilities of early childhood in RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuha Ratu, East Lampung has been realized well. The results of the teacher's achievement in developing cognitive abilities of early childhood group B at RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu, East Lampung are the ability to recognize numbers, say numbers 1-20, count simple numbers, arrange number puzzles and sort numbers, recognize shapes and colors.

**Keywords:** *Educational Game Tool, Number Puzzle, Cognitive*

## ABSTRAK

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengenalkan suatu alat permainan edukatif, usia ini sangat peka dengan rangsangan dilingkungan, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kemampuan kognitif berkembang pada saat anak bermain, anak dapat menumbuhkan kepedulian perhatian dan fokusnya. Anak-anak selalu aktif, antusias dan memiliki rasa ingin tahu. Maka dari itu pada penelitian yang telah dilakukan peneliti memiliki fokus penelitian yakni penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. Jenis Penelitian deskriptif kualitatif lapangan, yang mengambil lokasi di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sumber data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuha Ratu Lampung Timur sudah terealisasi dengan baik. Hasil pencapaian guru dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur adalah kemampuan mengenal angka, menyebutkan bilangan angka 1-20, berhitung bilangan sederhana, menyusun puzzle angka dan mengurutkan angka, mengenal bentuk dan warna.

**Kata Kunci:** *Alat Permainan Edukatif, Puzzle Angka, Kognitif*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dengan memfokuskan penyelenggaraan untuk peletakan dasar pada perkembangan dan pertumbuhan fisik anak yang mengkordinasi motorik halus serta motorik kasar, kecedasan (daya pikir, daya cipta, kecedasan emosi, kecerdasan spiritual) sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan yang dilewati oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat mendasar menempati posisi yang paling strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, rentang anak usia dini yakni rentangan usia kritis

(masa yang tepat untuk mendapat rangsangan) dan strategis dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode yang tepat untuk perkembangan dan pertumbuhan dari berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual. (Diana Mutiah, 2010) Berlandaskan Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 dapat diketahui bahwa pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan bagi anak pra sekolah, pembinaan melalui dorongan pendidikan untuk menstimulasi keterampilan anak, dan mengkordinasi perkembangan dan

pertumbuhan fisik dan spiritual anak. Anak usia dini memiliki usia rentangan waktu sejak anak lahir hingga usia 6 tahun, dimana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (UUSISDIKNAS, 2003)

Pemberian stimulasi merupakan perangsangan yang datang dari luar lingkungan diri anak. Stimulasi ini sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Stimulasi dapat berfungsi sebagai penguat pendorong bagi perkembangan anak secara optimal. Pemberian stimulasi dapat menggunakan stimulasi yang dapat dilihat dengan anak yakni stimulasi (visual), merangsang anak dengan memberikan benda-benda yang menarik, gambar-gambar warna warni ataupun stimulasi verbal yakni pemberian rangsangan melalui suara-suara, intonasi. Sedangkan stimulasi taktil merupakan pemberian rangsangan melalui sentuhan, rabaan terhadap benda-benda yang halus dan kasar, biji-bijian, kapas.

Anak usia dini berpikir melalui benda konkret anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam bentuk simbol-simbol anak diharapkan dapat berpikir melalui media (benda-benda konkret) atau yang terdekat dengan anak secara langsung. Anak usia dini dapat menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret (nyata).

Anak usia dini perlu distimulus melalui pembelajaran

yang menarik, yakni melibatkan pembelajaran menggunakan benda-benda untuk perkembangannya, dimanipulasi melalui penggunaan alat permainan edukatif dengan ini anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya. Bekerja sama dalam penggunaan alat permainan juga mampu menumbuhkan interaksi sesama teman sebayanya. (Anita, 2011)

Alat permainan merupakan berbagai macam alat dipakai oleh anak usia dini guna melengkapi nurani anak dalam bermain, sedangkan alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dibuat secara subjektif berguna bagi kebutuhan pendidikan. (Badru Zaman, 2003)

Kemampuan dasar anak di TK dapat digunakan melalui pemakaian alat permainan edukatif yang selaras untuk perkembangan anak, serta menunjang pendidik dalam pengembangan kemampuan peserta didik di sekolah, akan tetapi pembahasan dalam penelitian ini hanya dikhususkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Aspek perkembangan anak diantaranya yaitu perkembangan kemampuan kognitif, dalam kaitannya alat permainan edukatif sangatlah berfungsi dalam mempercepat pertumbuhan fisik serta semua aspek perkembangan anak. (Uswatun Hasanah, 2017)

Alat Permainan yang memiliki nilai Edukatif untuk mengembangkan kognitif anak yang merupakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam menunjang pendidikan sehingga dapat memberikan anak suatu pengetahuan, pengalaman langsung, serta mampu

mengembangkan bagaimana cara anak berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah. Contoh Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kognitif anak; yaitu puzzle, balok susun, plastisin, balok geometri, kartu angka, kartu huruf, ular tangga, dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 13 Maret 2020 di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur, masih ada anak yang perkembangan kognitifnya tidak optimal. Pada kenyataannya penggunaan alat permainan edukatif dalam pengembangan kognitif anak di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur belum digunakan dengan maksimal dan juga terbatas. Dikarenakan lebih banyak dikembangkan melalui metode pemberian tugas, dimana guru mengembangkan kognitif anak hanya melalui media buku tulis dan majalah dengan alasan agar lebih praktis dalam pemberian pembelajarannya dan jarang menggunakan Alat Permainan Edukatif.

Adapun beberapa tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun yang harus dicapai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun**

Lingkup Perkembangan Kognitif	Indikator
Berpikir	Menyebutkan

Simbolik	bilangan 1-10
	Memakai bilangan angka dalam berhitung
	Menebak angka secara acak
	Menyambungkan bilangan angka

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini kelas B RA AL-Hidayah Gunung Terang dapat disimpulkan, peserta didik pada kelas B berjumlah 25 peserta didik dengan 13 laki-laki dan 12 perempuan, dengan kriteria BB (belum berkembang) sebanyak 19 peserta didik, MB (mulai berkembang) 3 peserta didik, BSH (berkembang sesuai harapan) sebanyak 3 peserta didik. Jadi eneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di belum berkembang.

Kondisi tersebut apabila dibiarkan akan berdampak pada kualitas pembelajaran, khususnya terhadap kemampuan kognitif anak. Oleh sebab itu perlu digunakan alternative pemecahan masalah, salah satunya dengan penggunaan alat permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan anak pada aktifitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu permainan puzzle.

Alat permainan edukatif puzzle adalah bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan modern yang dimainkan dengan cara menyusun

potongan menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. Alat permainan puzzle ragamnya sangat banyak, mulai dari bentuk huruf, angka, hewan, pohon dan anggota tubuh. Alat permainan edukatif puzzle ini dapat digunakan mulai dari anak usia 2-8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Untuk usia 5-6 tahun potongan puzzle yang dimainkan tidak lebih dari 10 keping. (Trimantara, 2009)

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan puzzle merupakan jenis alat permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Permainan puzzle mampu melatih daya fikir anak dengan menyusun bongkar pasang dalam berbagai macam seperti lambang bilangan, lambang huruf.

Alat permainan edukatif puzzle dapat membangun ras saling percaya kepada sesama teman sebaya, kerjasama regu, komunikasi yang baik dan efektif serta membangun rasa percaya diri. Tujuan dari permainan puzzle yaitu melatih ketelitian dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak. (Hamid Bahari, 2013)

Alat permainan edukatif puzzle adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Dengan kata lain puzzle merupakan media bermain

anak yang dapat dimanfaatkan untuk melihat sekaligus mengukur kecerdasan anak terhadap pola pikir kognitifnya dalam memecahkan suatu masalah.

Vygotsky menyatakan agar kognitif anak harus dihadapkan perspektif konstektual sehingga anak lebih mudah memahami sesuatu, perkembangan kognitif terjadi pada usia 5-6 tahun dapat mengurutkan objek dalam urutan yang tepat, dapat mengelompokkan benda, mengenal warna, melakukan berbagai hal dengan sengaja, mengenal penjumlahan pengurangan. (Asrori, 2020)

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa kognitif berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dijelaskan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia melalui panca indranya.

Aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan bisa dilihat dari beberapa indikator yakni belajar pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik yaitu: pemfokusan jika mengejakan suatu hal tanpa pertolongan orang lain, mempelajari sebab akibat, menyebut bagian-bagian suatu gambar, mengenal bagian-bagian dari tubuh, memahami simbol angka dan maknanya, mengetahui rancangan ukuran, mengetahui 3 model bentuk. (Eka Damayanti, 2019)

Berdasarkan prasurvey yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Maret 2020 di RA AL-Hidayah

Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur dengan cara observasi, melalui tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek perkembangan kognitif yang peneliti amati.

Ada beberapa faktor yang mengakibatkan belum tercapainya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu peneliti melakukan pengamatan terhadap salah satu kelas yang berada dalam kelompok; B (usia 5-6 tahun) dengan jumlah 25 peserta didik terdapat beberapa indikator yang dalam aspek berfikir simboliknya dalam kriteria belum berkembang. Hal tersebut dapat dilihat dari permasalahan beberapa anak yakni anak belum mampu mengurutkan angka 1-20, ada yang terbalik dalam penulisan angka belasan, bahkan ada juga yang masih belum mengenal angka belasan serta mencocokkan bilangan angka, anak belum mampu menggunakan fungsi alat permainan edukatif tersebut seperti permainan dalam menyusun puzzle, peserta didik di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur saat berlangsungnya pembelajaran belum terlihat perkembangan sikap saling kerja sama dengan teman sebayanya.

Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor permasalahan yang terjadi di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur, dalam kegiatan pembelajaran disekolah pendidik tidak menggunakan fasilitas alat permainan edukatif tersebut dalam mengajar sehingga pembelajaran terkesan monoton anak merasa cepat jenuh, bosan serta tidak maksimal dalam

mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Prinsip belajar sambil bermain di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur masih kurang di terapkan dalam proses pembelajaran, penerapan yang dilakukan mudah membuat anak merasakan kebosanan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu diketahui bahwa para guru belum memahami tentang pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini untuk mengembangkan kognitif. Motivasi guru untuk mencari, membuat serta memakai alat permainan edukatif yang beragam dan menarik masih sangat rendah. Alat permainan edukatif yang adadi sekolahan kebanyakan hanya dijadikan sebagai pajangan dengan berbagai macam alasan. Beberapa hal ini terlihat dari alat permainan yang tersimpan rapi dalam lemari kantor sekolah hanya beberapa permainan saja yang diberikan di kelas. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu memanfaatkan alat permainan edukatif secara optimal agar pencapaian perkembangan kognitif anak meningkat secara baik.

Berdasarkan uraian masalah diatas disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini perlu ditingkatkan, guna mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan dan huruf salah satunya dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif melalui permainan puzzle. Berdasarkan pemaparan masalah diatas, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut mengambil judul penelitian “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur”.

### KAJIAN TEORITIK

Kognitif merupakan cara berpikir, yakni kemampuan individu dalam menilai, mengkaitkan, dan mempertimbangkan adanya peristiwa. Proses kognitif berkaitan dalam tingkat kecerdasan (intelejensi) yang mendapat individu dengan bermacam keiginan yang diarahkan pada ide-ide dan pembelajaran. (Ahmad Susanto, 2011)

Berdasarkan pengertian diatas telah dijelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu penalaran; yang dipunyai setiap individu dan berkembang dalam peristiwa yang ada melalui langkah proses perkembangan anak selaras dengan usianya.

Bruner menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui konkret keabstrak dari tiga tahap: enactive, isonik dan simbolik. Tahap enactive anak berkomunikasi melalui objek bersifat benda, manusia dan peristiwa. Melalui interaksi tadi anak belajar memahami nama serta merekam ciri benda dan kejadian. Pada tahap isonic anak belajar mengembangkan simbol melalui benda. Tahap simbolik anak belajar berpikir abstrak, anak sudah bisa merangkai juga mengkaitkan berbagai benda, manusia ataupun objek dari suatu deretan kejadian. (Khadijah, 2016)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dipahami, apabila anak mampu berkembang secara baik dan cepat maka anak akan bisa lebih kognitif.

Anak dapat berkembang secara maksimal di kehidupannya.

Aspek kognitif berkembang pada saat anak sedang bermain maka disaat itulah aspek kognitif anak berkembang yakni anak dapat menumbuhkan kepedulian perhatian dan fokusnya, dapat menunjukkan kreativitas, dapat berpikir lebih luas, meningkatkan perspektif. Konsep abstrak juga memerlukan kemampuan kognitif dan berbentuk permainan edukatif agar meresap di kehidupan anak sehingga anak dapat mencermati lingkungan sekitarnya dengan baik. (Sigit Purnama, 2019)

Ada berbagai macam cara dalam mengembangkan aspek kognitif, salah satunya dengan penggunaan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang bisa membagikan fungsi permainan dengan baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan memakai alat permainan ini anak bisa meningkatkan kemampuan fisik anak, bahasa, kemampuan kognitif, serta penyesuaian sosial. (Yuniarti, 2014)

Alat permainan edukatif merupakan bermacam-macam peralatan atau suatu benda yang dipakai bermain, benda itu mampu menstimulasi juga mengembangkan segala kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar. Depdiknas Dirjen PAUD (2007) menyimpulkan alat permainan edukatif merupakan sesuatu yang bisa dilakukan untuk, sarana maupun peralatan bermain yang memiliki nilai edukatif serta mampu mengembangkan semua kemampuan

anak. Alat Permainan edukatif merupakan sarana yang mampu menstimulus kegiatan anak agar bisa memahami suatu kejadian tanpa disadari oleh anak, baik memakai teknologi modern, ataupun teknologi sederhana. Alat permainan edukatif adalah alat yang mampu menumbuhkan pengetahuan anak tentang sesuatu. (Ahmad Sunhaji, 2020)

Permainan edukatif merupakan permainan yang mempunyai komponen mendidiknya dan dihasilkan dari sesuatu; yang ada serta menyatu dan jadi sebagian dari permainan itu sendiri. Permainan edukatif memberikan respon yang positif pada indranya. Indra tersebut adalah mendengarkan, melihat, bersuara, daya berfikir, keseimbangan kognitif, motorik, afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual. Keseimbangan indra ini harus direncanakan ke sikap dewasa diri karena perilaku seseorang menuju arah perjalanan hidup.

Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Menurut Syamsuardi, manfaat alat permainan edukatif antara lain. (Syamsuardi, 2012)

- a. Mengasah kemampuan motorik. Stimulasi motorik halus didapat ketika mengambil mainannya, meraba-raba, memegang. Sedangkan untuk motorik kasarnya didapat saat anak menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat.
- b. Mengasah pemfokusan. Permainan edukatif distimulus agar mampu menjelajahi kemampuan anak diantaranya

kemampuan anak dalam pemfokusan. Ketika menyusun puzzle anak fokus kepada gambar serta bentuk yang dihadapkan kepada anak.

- c. Mengembangkan konsepsi sebab-akibat, seperti ketika memasukan benda, anak mampu mencermati benda yang lebih kecil karena benda yang kecil cukup dimasukan ke benda yang besar.
- d. Mengasah bahasa dan pengetahuan. Permainan edukatif sangatlah cocok apabila diikuti dengan deskripsi cerita
- e. Memahami bentuk serta warna, dari alat permainan edukatif, anak bisa memahami berbagai macam warna serta bentuk.

Alat permainan edukatif mempunyai bermacam-macam jenis bahan teruntuk macam-macam perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini, diamati dari macam-macam jenis bahannya, terdapat bahan plastik, kayu, dan juga pasir serta kekayaan alam sekitar seperti daun, ranting dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini menggunakan jenis alat permainan edukatif yaitu puzzle.

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat tepat untuk mengenalkan suatu alat permainan, usia ini sangat peka dengan rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan dan



menyebutkan macam-macam lambang, ukuran dan bentuknya.

Permainan puzzle merupakan konsep permainan dengan penyusunan gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna serta ukuran. Permainan puzzle ini mempercayakan insting atau kecerdasan. Permainan puzzle dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang sesuai dengan bentuk, pola dan warna. Dengan ini anak diharapkan mampu berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Permainan puzzle juga merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.(Yuliastuti, 2016)

Puzzle angka adalah alat permainan edukatif yang terdiri dari potongan angka-angka yang kemudian disusun menjadi suatu bentuk yang lengkap dan utuh, puzzle angka merupakan alat permainan yang menarik serta menyenangkan dan berguna untuk perkembangan kognitif anak usia dini.(Amini dan Ahmad, 2021)

Puzzle angka juga salah satu mainan edukatif terdiri dari kepingan gambar atau angka yang disusun menjadi gambar yang utuh dan dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan berbagai masalah serta mampu mengembangkan kemampuan logika matematika.

Permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak, biasanya anak-anak akan

sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.(Yulianty, 2011)

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian memakai judul Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur yang akan dilaksanakan oleh peneliti memakai jenis penelitian kualitatif lapangan (*field research*) yakni penelitian dengan melakukan observasi tentang kejadian dalam suatu kondisi secara alamiah.(Sugiyono, 2019)

Sumber data yang ada di penelitian merupakan subyek darimana data didapatkan, adalah hasil pencatatan baik dengan adanya fakta juga angka yang dijadikan sumber untuk merancang informasi.(Suharsimi Arikunto, 2006) Sumber data primer dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primernya adalah Kepala Sekolah, Pendidik, maupun orang tua dari peserta didik di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. Sedangkan sumber data sekunder yang didapatkan

melalui dokumen meliputi profil, kurikulum, maupun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sekolah RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. **Wawancara** adalah sebetulnya percakapan yang dilaksanakan terhadap pewawancara dengan narasumber yang menyampaikan suatu pertanyaan bertujuan untuk memperoleh informasi dari wawancara. Proses wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai kepala sekolah, guru kelas B, maupun orang tua peserta didik di RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur. **Observasi** atau pengamatan adalah cara untuk mendapatkan data melalui pengamatan kepada seseorang serta tempat pada saat melakukan penelitian. (Nana Syaodih, 2011) Peneliti terjun langsung ke RA AL-Hidayah Gunung Terang Labuhan Ratu Lampung Timur guna untuk mengamati kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam penggunaan APE Puzzle Angka untuk pengenalan angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. **Dokumentasi**, merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan informasi dari sumber tertulis ataupun dokumen-dokumen, baik itu buku-buku, majalah,

notulensi rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah tentang profil sekolah, Kurikulum, sarana dan prasarana, data pendidik, data peserta didik, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan dokumentasi aktifitas siswa-siswi di RA AL-Hidayah Gunung Teraang Labuhan Ratu Lampung Timur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan APE

Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai sarana bermain serta bermanfaat untuk perkembangan anak, dengan alat permainan edukatif anak dapat belajar melalui aktivitas bermain.

Dalam penggunaan alat permainan edukatif seperti yang diungkapkan oleh Kepala Sekolah RA AL-Hidayah Gunung Terang bahwa:

*“Alhamdulillah kegiatan pembelajaran di RA AL-Hidayah sudah terfasilitasi dengan alat permainan edukatif walaupun alat permainan edukatifnya belum begitu lengkap. Ada beberapa Alat permainan edukatif yang dimiliki sekolah RA AL-Hidayah yaitu balok, puzzle, boneka tangan, kartu huruf, bola, dakon. Dengan adanya alat permainan edukatif ini anak-anak menjadi semangat, dan juga tidak cepat bosan, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif juga dapat mengembangkan kemampuan*

*anak dalam semua aspek perkembangan anak, seperti perkembangan aspek bahasa, motorik, kognitif. Social emosional dan juga seni anak. dengan disediakan alat permainan edukatif guru harus mendampingi agar anak tidak hanya bermain-main saja dengan alat permainan tersebut tapi bermain sambil belajar contohnya seperti mengenalkan huruf dengan kartu huruf mengenalkan angka dengan puzzle angka, mengenal bentuk-bentuk kubus dengan balok, dengan ini anak merasa senang dalam pembelajaran, dengan berjalannya pembelajaran maka cara berfikir anak juga ikut berkembang seperti pada perkembangan kognitif anak dengan alat permainan puzzle anak akan senang dengan membongkar pasang puzzle kemudian menyusunnya dengan benar yang pastinya ada guru yang mendampinginya”.*

RA AL-Hidayah Gunung Terang menerapkan kurikulum 13 dan kurikulum darurat untuk pedoman pembelajaran dan menerapkan enam aspek perkembangan. Terdapat beberapa APE yang digunakan. APE tersebut digunakan dengan aman dengan bimbingan pendidik, sehingga anak-anak menggunakan APE tersebut dengan langkah-langkah prosedur yang ada dengan bimbingan pendidik. Dalam hal ini, APE puzzle angka digunakan saat pembelajaran dengan cara anak-anak menyusun puzzle angka yang didampingi oleh pendidik. kemampuan

kognitif anak di RA AL-Hidayah Gunung Terang berkembang dengan menggunakan alat permainan edukatif saat proses pembelajaran, anak berusaha dalam menyelesaikan permainannya, dalam menyusun, mencocokkan dan juga membantu temannya dalam menyelesaikan permainan.

Peneliti mewawancarai guru kelompok B bahwa: waktu pelaksanaan penggunaan puzzle pada kelompok B diberikan kepada peserta didik sejak jam masuk sekolah sampai waktu istirahat, dengan pengawasan pendidik, agar peserta didik dapat menggunakan alat permainan edukatif puzzle dengan langkah-langkah yang benar.

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif puzzle dilakukan dengan didampingi pendidik. Pendidik mengkondisikan ruangan kelas agar anak dapat memperhatikannya kemudian mencontohkan langkah-langkahnya dengan melepas kepingan-kepingan puzzle kemudian di acak lalu pendidik memerintah anak untuk menyusunnya kembali dengan urutan yang pas. Dan penggunaan alat permainan puzzle angka tidak hanya digunakan dalam satu tema pembelajaran saja tetapi bisa digunakan beberapa tema pembelajaran karena setiap pembelajaran memiliki aspek pengembangan kognitif diantaranya pengenalan lambang bilangan.

Setelah mewawancarai guru kelompok B, peneliti

mewawancarai wali murid yang mengatakan bahwa:

*“Ya Alhamdulillah dengan bantuan Alat permainan edukatif puzzle angka ini anak dapat mengenal angka dengan menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 secara urut, jadi mudah ingatnya. Dan Anak tertarik kalau hitung-hitungan pakai lambang bilangan, karena anak menjadi tau jumlah yang disebut sama yang ditunjuk kalau jumlah bendanya 5 berarti anak udah tau bentuk dari angka 5 itu seperti apa.”*

disimpulkan bahwa, peserta didik mampu mengenal lambang bilangan angka dengan baik, menyebutkan angka 1-10 dengan urut, mengerti cara menjumlahkan dan mengurangi dengan benda, mencocokkan benda dan juga membedakan benda yang jumlahnya sedikit dan benda yang jumlahnya banyak. Pendampingan orangtua saat anak dirumah sangatlah penting agar anak mampu mengingat pembelajaran disekolah dengan diarahkan oleh orangtua di rumah.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

#### **a. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif puzzle yakni bahan dari alat permainan edukatif puzzle aman dan mudah digunakan, karakter bentuk warna puzzle menarik perhatian anak, sehingga mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran untuk peserta didik. APE puzzle mampu membuat anak jadi

konsentrasi saat proses pembelajaran, memudahkan dalam pengenalan lambang bilangan, peserta didik semangat dalam menyebutkan bilangan angka.

#### **b. Faktor Penghambat**

Peran orangtua sangatlah penting untuk perkembangan anak terutama perkembangan berhitung, orangtua harus mendampingi anak disaat anak bermain atau belajar sehingga jika anak memita bantuan orangtua siap membantu anak, seperti menjawab pertanyaan-pertanyaan anak ketika anak menghitung benda yang ada disekitarnya.

Faktor-faktor pengembangan kognitif anak memiliki yakni terdapat faktor keturunan dan faktor lingkungan dan masing-masing memiliki faktor penghambat dan faktor pendukungnya dalam pengembangan kognitif anak. Pentingnya pendampingan anak disetiap tahap perkembangan, agar anak mampu mengembangkannya sesuai dengan tahapannya.

### **Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif**

Kemampuan kognitif berkembang pada saat anak sedang bermain maka disaat itulah aspek kognitif anak berkembang yakni anak dapat menumbuhkan kepedulian perhatian dan fokusnya, dapat menunjukkan kreativitas, dapat berpikir lebih luas, meningkatkan perspektif. Konsep abstrak juga memerlukan kemampuan kognitif dan berbentuk permainan edukatif agar meresap dikehidupan

anak sehingga anak dapat mencermati lingkungan sekitarnya dengan baik. Maka dapat dipahami bahwa permainan edukatif bertujuan untuk sarana mencapai seluruh perkembangan anak, terutama pada perkembangan kognitif anak dalam menggunakan alat permainan edukatif puzzle angka, dengan APE ini anak mampu menggunakan kognitifnya untuk menyusun kepingan-kepingan yang sudah dilepas mengurutkan dengan angka yang pas.

Pada dasarnya pendidikan harus dimulai sejak dini. Pendidikan yang berlangsung secara alami dengan memperhatikan beberapa aspek kematangan (*maturation*). Dalam kegiatan bermain akan memberikan aspek peluang pada anak untuk dapat mengekspresikan dirinya dan bereksplorasi secara bebas.

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, baik dari dokumentasi, observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah, Pendidik kelompok B dan Wali Murid RA AL-Hidayah Gunung Terang penggunaan alat permainan edukatif di RA AL-Hidayah Gunung Terang dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sudah berkembang dengan baik, untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya guru menggunakan APE seperti kartu huruf, puzzle angka, balok, boneka tangan. Dalam pengembangan kognitif untuk pengenalan angka pendidik menggunakan puzzle angka memudahkan pendidik dalam mengenalkan lambang angka, menyebutkan angka, menghitung, dan mengurutka angka, dengan ini

anak mampu menjalankan kognitifnya dalam menyelesaikan permainannya.

Permainan puzzle merupakan konsep permainan dengan penyusunan gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna serta ukuran. Permainan puzzle ini mempercayakan insting atau kecerdasan. Permainan puzzle dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang sesuai dengan bentuk, pola dan warna. Puzzle angka salah satu mainan edukatif terdiri dari kepingan gambar atau angka yang disusun menjadi gambar yang utuh dan dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan berbagai masalah serta mampu mengembangkan kemampuan logika matemamika.

Penggunaan puzzle angka memudahkan pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di RA AL-Hidayah Gunung Terang untuk mengenalkan lambang bilangan angka, dengan media puzzle angka anak tidak cepat merasa bosan. Anak mampu menyebutkan lambang angka 1-10, 1-20, memakai bilangan angka dalam berhitung, anak memiliki strategi dalam menyelesaikan penyusunan puzzle sehingga tumbuh rasa percaya diri dan semangat dalam menyelesaikan tugasnya. Selama pembelajaran puzzle angka, pendidik mendampingi anak selama penyusunan agar anak dapat menyusun puzzle dengan edukatif yang benar, sambil menyebutkan kepingan lambang bilangan angka yang akan disusun, hal ini akan memudahkan anak mudah menghafal angka.

Hal yang terpenting dalam penggunaan alat permainan edukatif puzzle angka di RA AL-Hidayah Gunung Terang adalah sikap pendidik yang sabar dalam mendampingi proses belajar dan bermain. Ketika ada anak yang menggunakan puzzle dengan melempar-lempar kepingan, pendidik bergegas menghentikannya dan diingatkan dengan kata-kata yang baik dengan penuh kesabaran, pendidik memberikan arahan kembali dalam menyusun puzzle angka diselingi dengan bernyanyi, bercerita, sehingga anak mampu memerhatikan pendidik dengan tenang.

Alat permainan edukatif puzzle angka yang digunakan di sekolah berdampak baik untuk tumbuh kembang anak serta memudahkan pendidik dalam memberi materi pembelajaran. Kepala Sekolah berharap pendidik mampu lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan alat permainan edukatif yang difasilitasi oleh sekolah RA AL-Hidayah Gunung Terang, sehingga sebagian alat permainan edukatif yang tadinya hanya untuk pajangan lemari ruang kantor, sekarang dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik RA AL-Hidayah Gunung Terang. Peserta didik juga merasa senang jika saat pembelajaran di kelas peserta didik diberikan media alat permainan edukatif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, termasuk aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, dengan puzzle angka anak menjadi semangat dan mudah memahaminya, walaupun ada beberapa anak yang belum mampu memahami puzzle angka secara maksimal baik dalam mengenal

angka ataupun memainkan puzzle angka. Oleh sebab itu penting bagi pendidik dan orangtua untuk terus mendampingi anak dalam pembelajaran, bermain, agar kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik.

Demikian penggunaan alat permainan edukatif puzzle angka dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA AL-Hidayah Gunung Terang, baik dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan selama penelitian ini berlangsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif puzzle di RA AL-Hidayah Gunung Terang diawali dengan penggunaan puzzle angka dalam kondisi utuh kemudian kepingan-kepingan puzzle angka dilepas dan di acak, setelah itu peserta didik menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle angka yang diacak dengan urutan dengan bimbingan pendidik. Penggunaan alat permainan edukatif puzzle angka merupakan media yang efektif, menarik dan memudahkan pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya terkhusus untuk pengenalan angka. Hal ini terbukti dengan menggunakan APE puzzle angka, kemampuan kognitif anak berkembang dengan baik. Anak mampu menyebutkan angka 1-10, 1-20, memakai bilangan angka dalam

berhitung, pantang menyerah sebelum susunan puzzlenya selesai, peserta didik juga mengetahui penjumlahan dan pengurangan sederhana, dengan didampingi oleh pendidik agar peserta didik tidak menyalahgunakan APE puzzle angka yang disediakan oleh sekolah.

2. Adapun Faktor pendukung dan penghambat penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA AL-Hidayah Gunung Terang yaitu faktor pendukung diantaranya: Bahan alat permainan edukatif puzzle angka aman digunakan dan mudah dipahami serta bentuk karakter ape puzzle angka menarik untuk anak sehingga anak menjadi lebih aktif dan konsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan penghambat diantaranya: Alat permainan edukatif puzzle angka yang dimiliki RA AL-Hidayah Gunung Terang masih terbatas sehingga peserta didik menggunakannya secara bergantian. Pendidik kurang tegas dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif puzzle angka sehingga suasana kelas terlihat tidak kondusif.

## DAFTAR PUSTAKA

Achmad Shunhaji dan Nur Fadiyah. "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini."

Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Amini dan Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak. (2020). "Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1..

Anita Yus. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. (2011). Jakarta: Prenadamedia Group.

Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner* Jawa Tengah: Pena Persada.

Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Eka Damayanti dkk. (2019). "Deteksi Dini Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," *Nanaeke Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 2, no. 1.

Hamid Bahari, (2013). *Perangsang Karakter Positif Anak* (Yogyakarta: Diva Press..

- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini lampiran 1, 26.
- Peraturan Pemerintah. (2007). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, dan Heldinata. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- . (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Syamsuardi. (2012). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewi Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone," *Jurnal Publishing Pendidikan* 11, no. 1.
- Trimantara Herman. (2019). "Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle," *Jurnal Al-Athfaal* 2, no. 1.
- Uswatun Hasanah. (2019). "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung," *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 1.
- Yuli Astuti. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak)* (Yogyakarta: Flash Book.
- Yulianty I. dan Rani. (2011). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yuniarti. (2014). *Asuhan Tumbuh Kembang*. Bandung: Refika Aditama.
- Zaman Badru. (2005). *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.



