

PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

Siti Farida^{1)*}, Muhamad Safiuddin Saranani¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Email: sitifaridasnk@gmail.com

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di Paud Al Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini Paud Al Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Jenis penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah informan atau narasumber yang di dapat dari guru-guru yang mengajar di PAUD Al-Hasanah, Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) di kelompok B PAUD Al-Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat sudah terealisasi dengan baik. Pemanfaatan APE sangat berperan penting dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, di mana guru memanfaatkan media *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa untuk membantu pengembangan kemampuan kognitif anak seperti kemampuan belajar dan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik.

Kata Kunci : Alat permainan edukatif, kognitif, anak usia dini.

UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAME TOOLS (APE) IN DEVELOPING COGNITIVE ABILITIES IN EARLY CHILDHOOD

ABSTRACT

The formulation of the problem in this study is How is the utilization of Educational Game Tools (APE) in developing cognitive abilities in early childhood at PAUD Al Hasanah, Wadaga District, West Muna Regency? This study aims to describe the utilization of Educational Game Tools (APE) in developing cognitive abilities in early childhood at PAUD Al Hasanah, Wadaga District, West Muna Regency. This type of research is Descriptive Qualitative. The subjects in this study were informants or sources obtained from teachers who teach at Al-Hasanah Kindergarten, Wadaga District, West Muna Regency. The data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used was qualitative data analysis. Based on the results of the research and discussion that have been explained previously, the researcher can conclude that the Utilization of Educational Game Tools (APE) in group B of Al-Hasanah PAUD, Wadaga District, West Muna Regency has been well realized. The use of ape plays a very important role in improving children's cognitive abilities, where teachers utilize puzzle media, blocks, number symbol cards, flashcards and abacus to help develop children's cognitive abilities such as learning and problem-solving abilities, logical thinking skills and symbolic thinking skills.

Keywords: Educational game tools, cognitive, early childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan anak yang lebih tua darinya, oleh karena itu pendidikan anak harus disesuaikan dengan usianya. Sedangkan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa mereka merupakan anak yang berada pada rentang usia sejak lahir sampai dengan enam tahun. Masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak di mana seorang anak mampu mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam dirinya. Peran orang tua dan guru merupakan faktor yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Kebanyakan orang tua melimpahkan kepada sekolah untuk mengembangkan kemampuan anak, tetapi pada dasarnya pendidikan dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling penting dalam mengembangkan potensi yang pada diri anak.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 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 lebih lanjut, (Depdiknas, 2003). Pendidikan anak usia dini merupakan seluruh upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidik dan orang tua dalam menciptakan kondisi dan lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan untuk mengamati meniru dan mencoba dengan melibatkan potensi dan kecerdasan anak. Pada usia tersebut, perkembangan kemampuan anak usia dini terjadi sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga disebut dengan usia emas (*golden age*). Pendidikan anak usia dini juga ditetapkan sebagai inisiatif untuk mendorong semua aspek perkembangan anak, seperti nilai-nilai religius dan moral, keterampilan kognitif, kemampuan bahasa, keterampilan sosial-emosional, keterampilan motorik fisik, dan ekspresi artistik, sehingga menjembatani kesenjangan antara pendidikan keluarga dan sekolah formal.

Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan. Diakui secara luas bahwa masa kanak-kanak pada dasarnya adalah dunia bermain. Oleh karena itu, sepanjang tahap perkembangan awal, anak-anak terlibat dalam aktivitas yang berpusat pada permainan, dimulai dari bayi dan berlanjut hingga masa balita dan awal kanak-kanak. Melalui permainan, anak-anak dapat menyalurkan energi berlebih mereka sambil belajar dan berlatih dalam lingkungan yang menyenangkan, yang meningkatkan fungsi fisik dan psikologis mereka. Masing-masing anak dalam mempunyai bakat kemampuan sangatlah berbeda contohnya dalam karakteristik perkembangan kemampuan kognitif anak. Pada dasarnya perkembangan merupakan sebuah proses perubahan tentang pola-pola dalam rentang kehidupan manusia. Salah satu bentuk perkembangan yang akan dikembangkan untuk mendidik anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya anak-anak dapat belajar melalui interaksi antara guru dan anak guna melihat kemampuan daya ingat anak dalam berpengalaman dalam belajar.

Pitriani (2023:33), Teori perkembangan kognitif Jean Piaget atau teori Piaget menunjukkan bahwa perkembangan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif seorang anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak harus juga mengembangkan atau membangun mental. Perkembangan kognitif juga sering diartikan sebagai proses berpikir atau sebuah kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Perkembangan kognitif memberikan batasan di mana kemampuan, kecerdasan, dan hubungan anak didik merupakan proses membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Karena pentingnya peranan aspek kognitif dalam proses belajar dan pengetahuan anak, maka diperlukan stimulasi permainan yang tepat bagi anak untuk mengembangkan aspek kognitifnya.

Sukmono, (2022:72) perkembangan kognitif menurut piaget, memaparkan bahwa anak mempunyai peran aktif dalam perkembangan anak dan setiap anak secara progresif mengembangkan representasi mental anak. Piaget mempercayai bahwa perkembangan kognitif anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan tahapan dan fasenya sehingga mencapai perkembangan yang kompleks. Ramli (2005:96) Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia. Sedangkan dalam teori lain kognitif

menurut Vygotsky yaitu melihat perkembangan kognitif dengan sosial anak atau interaksi anak dengan orang yang lebih dewasa meliputi: *leaner can not do*, ZPD (*zone proximal development*), dan *leaner can*. Nice (2018:6) berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengelola informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa teori kognitif di atas maka penulis dapat menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dari anak usia dini merupakan suatu proses perubahan dalam pemahaman, pengolahan informasi, pengetahuan manusia sepanjang kehidupan dan pemecahan masalah dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan melihat keadaan di lingkungan sekitar.

Salah satu upaya dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). Ashadi (2022: 116) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana atau peralatan yang bisa digunakan untuk belajar dan juga bisa digunakan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat merangsang aspek perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif dipilih karena dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang anak dapat mengeksplor kemampuan yang ada dalam diri mereka masing-masing, anak bisa berpikir secara mandiri dan juga bisa saling membantu antar sesama teman.

Permainan edukatif merupakan jenis alat permainan yang berisi tentang berbagai macam media dan permainan yang dapat mengasah dan membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak misalnya puzzle, bongkar pasang gambar, mengenal warna, bentuk dan pola (Romadhona 2021). Dalam membuat dan menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran demi mengoptimalkan perkembangan anak maka harus disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Setiap Alat Permainan Edukatif (APE) dapat digunakan secara multifungsi, meskipun setiap mainan tertentu dirancang untuk mendukung aspek perkembangan tertentu pada anak. Tidak jarang sebuah item permainan dapat meningkatkan lebih dari satu area perkembangan. Misalnya, balok bangunan dengan berbagai ukuran besar, sedang, dan kecil yang tersedia dalam warna yang disukai anak-anak, dapat digunakan. Balok-balok ini dapat diatur berdasarkan bentuk, ukuran, atau warna.

Metode pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif secara efektif dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif karena mendorong anak-anak untuk berpikir tentang cara mengatur balok berdasarkan warna atau bentuknya. Melalui penggunaan alat permainan edukatif, anak-anak dapat membayangkan, menciptakan, serta meningkatkan kreativitasnya. Pada dasarnya anak merupakan individu yang gampang bosan maka peran guru sangat penting dalam hal menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar melalui alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui proses wawancara kepada salah satu guru di Paud Al-Hasanah yang berada di Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat, Paud ini merupakan salah satu sekolah Paud yang dalam proses kegiatan pembelajarannya guru-guru sudah menggunakan alat permainan edukatif dalam melakukan pengajaran, salah satu contohnya dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam melakukan pengajaran guru dapat menggunakan beberapa alat permainan edukatif yang di buat secara kreatif agar bisa membantu perkembangan kognitif anak dan membuat anak tertarik dengan pembelajaran yang di ajarkan. Untuk mendorong hal ini, penulis berharap kita sebagai generasi muda yang kreatif dan peduli terhadap pendidikan anak usia dini harus benar-benar memperhatikan apa saja yang perlu di perbaiki, salah satunya dalam penggunaan permainan edukatif yang tepat bagi anak dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya. Beberapa contoh permainan edukatif yang di gunakan oleh guru dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak seperti *puzzle*, balok, sempoa, *flashcard* dan kartu lambang bilangan. Fitriana (2018:131) mengemukakan bahwa Stimulasi yang baik dari pendidik akan menjadikan perkembangan anak optimal, salah satunya perkembangan kognitif. Anak membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu dibutuhkan stimulasi yang tepat salah satunya melalui permainan edukatif. Salah satu permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, yaitu smart book dan maze 3 dimensi. Permainan ini menarik bagi anak, serta menjadikan anak mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Hasanah Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat”. sebagai cara untuk mengetahui seberapa penting apa penggunaan alat permainan edukatif dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Paud Al-Hasanah yang berlokasi di Desa Lindo, Kec.Wadaga, Kab. Muna Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari. Subjek dalam penelitian ini yaitu informan atau narasumber yang di dapat dari guru-guru yang mengajar di TK Al-Hasanah,Desa Lindo, Kecamatan Wadaga, Kabupaten Muna Barat. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah penulis sendiri, yakni penulis yang berperan sebagai perencana, pelaksana, menganalisis, menafsirkan data hingga hasil laporan penelitian.

Menurut Sugiyono (2018:308), teknik pengumpulan data adalah tahap yang paling penting dalam penelitian karena tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data meliputi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data selama dilapangan menggunakan model Miles dan Huberman (1984) yang terdiri dari : (1) *Data Collection* (Koleksi/Pengambilan data), (2) *Data Reduction* (Reduksi Data), (3) *Data Display* (Penyajian Data), (4) *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan). Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Wijaya (2018:120-121), triangulasi data merupakan cara memperoleh data yang benar- benar nyata dengan menggunakan metode ganda. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Wawancara Narasumber

Hasil wawancara di dapatkan bahwa pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini sangat berperan penting dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak misalnya dalam kemampuan belajar dan memecahkan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Beberapa alat permainan edukatif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti *puzzle*, Balok, kartu lambang bilangan, sempoa dan *flashcard*.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara tak terstruktur terhadap salah seorang narasumber, yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025. Data yang didapatkan dari hasil wawancara tentang pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Al- Hasanah yaitu:

1. Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan pemahaman guru tentang alat permainan edukatif.

Berdasarkan hasil wawancara Ibu M:

“Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan kemampuannya”

Hasil wawancara Ibu M tentang seberapa penting alat permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini:

“Alat permainan edukatif sangat penting karena dapat membantu perkembangan anak secara menyeluruh misalnya meningkatkan kemampuan kognitif anak, beberapa kemampuan kognitif anak yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan alat permainan edukatif yaitu kemampuan belajar dan memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan pemahaman guru tentang alat permainan edukatif penulis dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak berkembang sesuai dengan aspek perkembangannya salah satu contohnya aspek perkembangan kognitif, salah satu alat permainan yang digunakan yaitu media *puzzle* yang di mana media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir logis.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan jenis alat permainan edukatif apa saja yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M :

“Jenis alat permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti puzzle, balok susun, kartu huruf, kartu lambang bilangan, bola, flashcard, sempoa dan bermain peran.”

Hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan Bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media *Puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas ?

“Cara guru dalam memanfaatkan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis yaitu dengan meminta anak-anak menyusun kepingan puzzle sesuai dengan intruksi misalnya contoh buah, berarti dalam hal ini gambar buah sudah dibuat menjadi bentuk puzzle dan anak-anak menyusunnya sampai menjadi bentuk buah yang utuh.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M Bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Balok dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

“Cara guru dalam memanfaatkan media balok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada anak pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di mana guru menjelaskan bahwa dengan menggunakan media balok anak-anak dapat membuat berbagai macam bentuk seperti bentuk rumah, menara, gambar bintang, persegi dan berbagai bentuk lainnya”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Sempoa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Media sempoa digunakan untuk mengajarkan tehnik berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media sempoa yaitu dengan menyiapkan media sempoa yang akan digunakan, setelah itu memperkenalkannya pada anak-anak kemudian guru menggunakan sempoa dalam pembelajaran menghitung.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media Kartu lambang bilangan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan, membantu anak mengenal lambang bilangan dan juga bisa membantu anak memecahkan masalah ”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru dalam memanfaatkan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

“Flashcard merupakan kartu catatan kecil yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan ingatan anak. Biasanya saya menggunakan media flashcard dengan cara memperkenalkannya terlebih dahulu kepada anak-anak, membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media flashcard tersebut agar anak-anak tidak bosan ketika dalam proses pembelajaran.”

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif penulis dapat menyimpulkan bahwa, beberapa jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak seperti *puzzle*, balok, sempoa, kartu lambang bilangan dan *flashcard*. Guru memanfaatkan media *puzzle* untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis, Guru memanfaatkan media balok untuk membantu anak mengenal berbagai macam bentuk dan warna, guru memanfaatkan media sempoa untuk mengajarkan teknik

berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan dan membantu anak mengenal lambang bilangan dan guru memanfaatkan media *Flashcard* dengan membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media *flashcard*.

3. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan Kognitif

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025 di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan apakah pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini?

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M:

“Pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini misalnya dapat membantu anak mengenal konsep sederhana, meningkatkan antusias anak dalam belajar, manfaat lain yaitu anak dapat mengenal bentuk dan warna, meningkatkan kreativitasnya dan sebagainya”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan apakah ada perbedaan perkembangan kemampuan kognitif antara anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif dan yang tidak.

“Perbedaan perkembangan kemampuan kognitif antara anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif dan yang tidak yaitu perbedaannya sangat jauh sekali misalnya dalam kemampuan menghitung anak yang sering menggunakan alat permainan edukatif memiliki kemampuan menghitung lebih baik dari pada anak yang tidak menggunakan alat permainan edukatif”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan alat permainan edukatif mana yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

“Alat permainan edukatif paling efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini yaitu bisa puzzle, balok, kartu lambang bilangan, sempoa dan flashcard.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kognitif penulis dapat menyimpulkan bahwa Pemanfaatan alat permainan edukatif sangat penting untuk anak, karena pada penggunaannya alat permainan edukatif digunakan seraya bermain, dan pemanfaatan alat permainan edukatif sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini misalnya dapat membantu anak mengenal konsep sederhana, dan meningkatkan antusias anak dalam belajar.

4. Tantangan dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasil wawancara yang dilakukan di PAUD Al- Hasanah menunjukkan berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber terkait dengan apa tantangan terbesar dalam pemanfaatan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M:

“Tantangan dalam pemanfaatan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak adalah kurangnya pengetahuan guru tentang alat permainan tersebut, misalnya kurangnya pengetahuan guru tentang fungsi, ciri- ciri, manfaat dan pengelolaan alat permainan edukatif tersebut”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada guru M, ketika dalam proses pembelajaran guru mampu memanfaatkan alat permainan edukatif dengan baik, hal ini karena ibu guru mempunyai pengetahuan tentang bagaimana cara memanfaatkan media sesuai dengan kemampuan yang akan ditingkatkan salah satu contohnya guru memanfaatkan media kartu lambang bilangan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan fasilitas alat permainan edukatif yang ada saat ini sudah memadai atau belum.

“Fasilitas alat permainan edukatif yang ada di PAUD Al-Hasanah belum terlalu memadai tetapi media yang ada saat ini sudah bisa membantu meningkatkan perkembangan anak, contohnya dalam perkembangan kognitifnya. Tetapi masih perlu diadakan lagi alat permainan edukatif lain yang lebih menarik dan lebih berkualitas”

Berdasarkan hasil observasi tentang fasilitas alat permainan edukatif yang ada di PAUD Al-Hasanah, Dalam melakukan observasi ada beberapa fasilitas alat permainan edukatif yang mampu mendukung kegiatan belajar anak tetapi masih ada fasilitas alat permainan edukatif yang kurang memadai misalnya ketersediaan alat permainan, kondisi alat permainan yang kurang baik seperti rusak dan tidak lengkap. Jadi dalam hal ini diperlukan untuk menambah alat permainan edukatif dengan menambah variasi alat permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu M, terkait dengan bagaimana cara guru mencapai keberhasilan dalam memanfaatkan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak?

“Cara guru mencapai keberhasilan dalam memanfaatkan alat permainan edukatif untuk pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif yang menarik dan mampu memotivasi anak, dan bisa juga memberikan fasilitas lain yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak seperti permainan atau alat tulis.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan Tantangan dalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam pemanfaatan alat permainan edukatif tidak selalu berjalan lancar pasti ada tantangan tersendiri dalam proses penggunaannya misalnya fasilitas alat permainan edukatif yang kurang memadai, dan kurangnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan alat permainan edukatif dan susahny guru dalam mengatur anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

B. Pembahasan tentang Pengamatan dan Observasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Hasil pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini di PAUD Al-Hasanah, yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2025- 15 Januari. Sebelum melakukan penelitian, peneliti bertemu dengan guru kelas B dan menjelaskan tentang hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti.

1. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Puzzle*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media *puzzle* dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis cara menggunakan media *puzzle* yaitu dengan meminta anak-anak menyusun kepingan *puzzle* sesuai dengan intruksi misalnya contoh buah, berarti dalam hal ini gambar buah sudah dibuat menjadi bentuk *puzzle* dan anak-anak menyusunnya sampai menjadi bentuk buah yang utuh. Hal ini selaras dengan pendapat Fatimah, (2023:18) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar atau menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar atau angka menjadi sebuah gambar atau angka yang utuh. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memperkenalkan bentuk, warna, melatih keterampilan pengamatan serta konsentrasi anak dan membantu anak dalam memecahkan sebuah masalah. Selain itu Amini (2023:250) juga mengemukakan bahwa permainan *puzzle* merupakan kegiatan yang melatih daya pikir dan kreativitas anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak harus memecahkan masalah dengan merangkai dan menyusun bagian-bagian *puzzle* yang saling berhubungan hingga menjadi gambar utuh. Melalui permainan *puzzle* anak akan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Permainan ini sangat sesuai jika diterapkan untuk melatih kemampuan kognitif anak, karena otak mereka akan bekerja untuk menyelesaikan masalah berupa menyusun *puzzle* dengan benar.

2. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media balok dilakukan untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik, cara guru dalam pemanfaatan media balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada anak pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung di mana guru menjelaskan bahwa dengan menggunakan media balok anak-anak dapat mengenal macam-macam warna dan membuat berbagai macam bentuk seperti bentuk rumah, menara, gambar bintang, persegi dan berbagai bentuk lainnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Mala (2022:36) bahwa pembelajaran menggunakan media balok, anak dapat memahami berbagai bentuk sederhana seperti lingkaran, segi panjang, segi empat dan segitiga, anak dapat mengenal persamaan dan perbedaan dari berbagai aspek bentuk di sekitarnya. Pada konsep ukuran dapat dicapai dengan mengenal ukuran besar dan kecil.

Hasil dari penelitian ini kurang sesuai dengan yang dikemukakan oleh Shunhaji (2020:13) bahwa media balok merupakan suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya mengenal bentuk geometri, mengenal warna, membuat kreasi bentuk dari balok, mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua variasi. Di mana dalam hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah guru tidak memanfaatkan media balok untuk membantu anak mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua atau beberapa variasi yang berbeda dan guru tidak mengajarkan anak untuk mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

3. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Lambang Bilangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di PAUD Al-Hasanah pemanfaatan media kartu lambang bilangan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Kartu lambang bilangan yang digunakan berupa kartu yang sudah dibentuk sebanyak 20 angka. Cara guru dalam memanfaatkan media kartu lambang bilangan dengan membuat permainan kartu angka melalui pengulangan materi, misalnya membantu anak belajar berhitung berdasarkan lambang bilangan, membantu anak mengenal lambang bilangan dan juga bisa membantu anak memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Dahlan (2022:11) bahwa Kartu lambang bilangan ini berisi angka dari 1 hingga 50, Kartu ini terbuat dari bahan kertas dupleks dengan ukuran 5 x 5 cm. Tujuan permainan ini adalah untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan, belajar menghitung, serta melatih kognitif matematika anak. Alat ini dapat mengajarkan anak bermain matematika secara tidak langsung melalui pembelajaran yang interaktif. Jannaty (2024:19-20) juga berpendapat bahwa media kartu lambang bilangan merupakan media berbentuk kartu yang dirancang sendiri oleh guru menggunakan bahan dasar kertas karton yang memiliki ketebalan 2.2 mm, triplek, dan menempelkan gambar serta angka, sehingga media ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif seperti kemampuan mengenal, membilang dan mencocokkan angka.

4. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Flashcard*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini media *flashcard* digunakan untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. *Flashcard* merupakan kartu catatan kecil yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan ingatan anak. Biasanya guru menggunakan media *flashcard* dengan cara memperkenalkannya terlebih dahulu kepada anak-anak, membuat kegiatan menyusun huruf dan kegiatan bermain menggunakan media *flashcard* tersebut agar anak-anak tidak bosan ketika dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nurwidayati, (2015) bahwa permainan *flashcard* sebagai media pembelajaran ditujukan dapat membantu meningkatkan kognitif anak karena permainan ini dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah dari pesan atau makna yang ada pada gambar *flashcard* biasanya berupa gambar buah, binatang,

angka, warna dan bentuk. Selain itu Rosalita (2023:5) juga berpendapat bahwa *flashcard* adalah cara sederhana namun sangat berguna untuk menampilkan gambar dan desain dengan banyak warna yang menarik. Dengan media *flashcard* anak mampu memperoleh pengalaman langsung dengan adanya Penggunaan *flashcard* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf pada anak usia dini dan dapat membantu dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak.

5. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sempoa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini media sempoa digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan memecahkan masalah. Media sempoa digunakan untuk mengajarkan teknik berhitung pada anak, cara guru dalam memanfaatkan media sempoa yaitu dengan menyiapkan media sempoa yang akan digunakan, setelah itu memperkenalkannya pada anak-anak kemudian guru menggunakan media sempoa dalam pembelajaran menghitung. Dari pembahasan ini sesuai dengan pendapat Romlah (2020) bahwa sempoa merupakan alat berhitung yang berisi manik-manik yang bisa digeser-geserkan, serta melatih daya imajinasi dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Ada banyak manfaat yang di dapat yaitu membantu anak dalam berpikir simbolik dan sistematis sejak dini. Selain itu Fita (2021:38) juga mengemukakan bahwa Sempoa merupakan jenis media yang mudah ditemukan dan ditanamkan sebagai pengenalan berhitung pemula bagi anak-anak selain media gambar dan media bola atau kartu angka sempoa dapat digunakan untuk menghitung; penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan melalui kegiatan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE), guru memanfaatkan alat permainan edukatif seperti *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa dalam membantu pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Pemanfaatan media *puzzle* guru dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis, melalui media balok guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik, dengan memanfaatkan media kartu lambang bilangan guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir simbolik pada anak, melalui media *flashcard* guru dapat membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik pada anak, dan dengan memanfaatkan media sempoa guru dapat membantu anak dalam pengembangan kemampuan berpikir simbolik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran seperti *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa. Guru memanfaatkan media *puzzle* untuk membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Guru memanfaatkan media balok untuk membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik. Guru memanfaatkan media kartu lambang bilangan untuk membantu proses pengembangan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir simbolik. Guru memanfaatkan media *flashcard* untuk membantu mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir logis. Guru memanfaatkan media sempoa untuk membantu pengembangan kemampuan belajar dan memecahkan masalah dan kemampuan berpikir simbolik. Oleh karena itu pemanfaatan alat permainan edukatif sangat penting dalam membantu pengembangan kemampuan kognitif anak di PAUD Al-Hasanah dan guru mampu memanfaatkan media yang digunakan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat disimpulkan terkait dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) di kelompok B PAUD Al-Hasanah Kecamatan Wadaga Kabupaten Muna Barat sudah teralisasi dengan baik, di mana guru memanfaatkan media *puzzle*, balok, kartu lambang bilangan, *flashcard* dan sempoa untuk mengembangkan kemampuan belajar dan memecahkan masalah,

kemampuan berfikir logis dan kemampuan berpikir simbolik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan mampu mengembangkan dan menggunakan jenis- jenis alat permainan edukatif yang lebih menarik dalam membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak.
2. Bagi sekolah, memberikan dan menyediakan berbagai alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak dan beberapa kemampuan lainnya.
3. Bagi peneliti, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778-784.
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113-123.
- Dahlan, K. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan melalui Media Kartu Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi Saintifik*, 2(1), 9-18.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Fita, A. (2021). *Penggunaan Media Sempoa Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Jaronah Bukit Kemuning Lampung Utara* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 131-144.
- Jannaty, F. (2024). *Pengembangan Media Kartu Lambang Bilangan Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Paya Dapur Kluet Timur* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Mala, N. F. W., & Sari, R. P. (2022). Media Balok Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok a Ra Sunan Giri Sumberjaya Gondanglegi-Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 3(2), 30-37.
- Nice, N. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33-38.
- Romadhona, N. S., & Kusuma, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak In Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu: indonesia. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 1-11.
- Romlah, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1(2), 72-77.
- Rosalita, N., & Wulandari, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenai Huruf Melalui Flashcard Pada Anak Usia Dini. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 2861-2868.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim*, 2(1), 1-30.