Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak

Halimah^{1*}, Marliati Sahitumbi², Nurlina³

Prodi Administrasi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kendari¹

Program Studi PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Kendari²³

Email Koresponden: halimaazis10@gmail.com

Naskah diserahkan: 17-08-2021
Diterima: 19-08-2021

ABSTRAK: Menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini di TK bisa melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan APE dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di TK Al-Husada di Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi. Subjek penelitiannya meliputi seorang guru, kepala sekolah, dan beberapa orang anak didik. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dianalisis dengan inperatif, yang terdiri dari 3 komponen, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menyimpulkan jika APE yang umumnya digunakan seperti: balok, balok *cruisebarie*, kotak lambang bilangan, lotto warna dan pohon angka digunakan dalam bermain peran, tebak bentuk dan mengumpulkan benda berwarna. Penggunaan APE senantiasa disesuaikan dengan tema yang berjalan. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan APE yaitu: ketepatan penggunaan APE. Sementara itu, pengembangan kemampuan kognitif anak dengan APE yang tepat telah mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, kemampuan kognitif, PAUD

ABSTRACT: *in term of creating interesting learning for early childhood in kindergarten can be through the use of Educational Game Tools/APE. Yet, the purpose of this study is to determine the use of APE in developing children's cognitive abilities. This research use descriptive qualitative approach. The research was conducted at Al-Husada Kindergarten in Wangi-Wangi District, Wakatobi Regency. The research subjects included a teacher, the principal, and several students. For Collecting data, researcher use observation, interviews and documentation. The analysis technique used is analyzed by means of an inoperative, which consists of 3 components, namely: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study concluded that the commonly used APEs were: blocks, cruisebarie blocks, number symbol boxes, color lottos and pictures used in roles, guessing shapes and collections of colored objects. The use of APE is adjusted to the running theme. The supporting and inhibiting factors for the use of APE are: the accuracy of the use of APE. Meanwhile, the development of children's cognitive abilities with the right APE has developed children's cognitive abilities.*

Keywords: *cognitive ability, Educational Game Tool, PAUD*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir anak mulai dari menerima, mengolah, sampai memahami informasi yang diterima (Damayanti, 2009:14). Aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta berpikir logis, kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk memahami perkataan orang lain. Sementara itu, Sujiono (2007: 154) mengemukakan jika perkembangan kognitif merupakan interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif.

Terdapat 5 program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yakni: Bentuk, warna, ukuran, pengelompokan, dan pengurutan (Aisyah, 2008: 5). Adapun pengembangan kognitif anak dapat dilakukan melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 menyesuaikan diri pada pendidikan yang lebih tinggi. Sementara itu, anak usia dini sebagai obyek dari PAUD adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang menjadi subyek didik dalam pendidikan anak usia dini yang merupakan pelaku utama dalam pendidikan tersebut. Anak adalah individu yang unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Oleh karena itu, masa anak usia dini harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dengan pemberian pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya. Pada usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada proses perubahan, seperti: perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohani.

Pendidikan merupakan dasar pembangunan suatu bangsa. Banyak sorotan yang ditunjukkan padanya yang sesuai dengan arah dan laju perkembangan masyarakat, sehingga pendidikan dijadikan sebagai tumpuan bagi kemajuan semua aspek kehidupan. Keberhasilan di bidang pendidikan bukan saja dapat diketahui dari mutu pendidikan warga negara, melainkan juga erat kaitannya dengan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian. Pendidik (Guru) khususnya di PAUD memiliki peran yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Guru PAUD yang baik adalah guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang PAKEM di dalam kelas. Tetapi dalam kenyataannya hal itu sangat tidak mudah bagi guru, apalagi siswa yang dihadapi adalah anak usia dini atau anak PAUD/TK yang pemikirannya masih mengalami peralihan dari gaya berfikir yang abstrak. Misalnya dalam permainan

di kelas yang sukar dipahami oleh anak seperti permainan yang memerlukan konsentrasi dan daya ingat yang tinggi.

Melaksanakan proses belajar mengajar di TK, guru hendaknya memberikan pemahaman yang baik tentang materi yang akan diberikan kepada anak, alat permainan edukatif apa yang akan digunakan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan edukatif ini selain memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran di TK memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik, perkembangan psikologi anak. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di TK, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran yang didukung oleh lingkungan yang indusif, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal dengan memadukan berbagai metode dan teknik yang memungkinkan semua indera digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah (Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

Kegiatan pembelajaran perlu memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar.

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya ketika anak bermain, sehingga anak bisa senang (Pahendra, 2021). Belajar dengan alat permainan memberikan kesempatan anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan, memecahkan masalah. Alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya.

Tedjasaputra (2001); Depdiknas (2007: 2); Aqib (2011: 65); Rolina (2012: 6) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan jenis potensi anak, dan di manfaatkan dalam berbagai aktifitas. Alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang

menyenangkan bagi anak. Pemberian permainan pada anak sangat penting, karena dapat mengembangkan pengetahuannya dengan menggunakan media yang kongkrit atau nyata, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak secara kritis dan positif dan dapat memecahkan masalah, melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran, memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk berpikir matematis. Salah satu jenis permainan tersebut adalah alat permainan edukatif (APE). Permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik dan alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif (APE).

Menurut Ismail (2009: 113), pentingnya alat permainan edukatif (APE) antara lain melatih konsentrasi anak karena pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dapat membantu anak untuk mempertahankan konsentrasinya karena anak merasa tertarik dengan alat peraga yang digunakan. Alat permainan edukatif (APE) bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian dan kecerdasan anak. Alat permainan edukatif juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Kepribadian Seorang Guru sebaiknya harus memiliki kemampuan untuk merancang alat permainan serta sarana untuk meningkatkan motif hasil belajar anak. Selain itu seorang guru juga harus kreatif dalam menciptakan konsep-konsep pembelajaran yang menarik serta efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Al-Husada kelompok B bahwa guru lebih bervariasi dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran, karena anak didik begitu antusias dalam menggunakan alat permainan tersebut sebagai alat peraga yang dapat mengembangkan kognitif anak.

Bentuk kegiatan yang diberikan pada anak di TK Al-Husada kecamatan wangi-wangi kabupaten wakatobi yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman pengetahuan kognitif anak yaitu dengan pembelajaran sederhana yang dilakukan melalui alat permainan edukatif. Menurut pernyataan salah seorang guru di TK tersebut bahwa alat permainan edukatif tersebut sangat efektif diterapkan di TK karena alat permainan edukatif sangat disenangi oleh anak-anak. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis melakukan analisis penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Penulis berupaya menggambarkan hasil nyata yang berada di lapangan tanpa ada rekayasa (Nasution, 1992: 9). Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2020 di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi.

Adapun obyek penelitian yaitu: seorang guru kelompok B dan 12 anak didik (5 orang anak perempuan, dan 7 orang anak laki-laki). Sedangkan informan kunci adalah kepala sekolah.

Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan wawancara, observasi, dan menganalisa dokumen yang mendukung (Sugiyono, 2014: 224). Catatan observasi dan evaluasi dengan pengamatan langsung, kemudian peneliti berusaha melakukan interpretasi terhadap data-data tersebut. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengumpulan data telah dilaksanakan dari Januari sampai dengan Februari 2020 di TK Al-Husada Kecamatan WangiWangi Kabupaten Wakatobi. Peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas B TK Al-husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi. Wawancara tersebut memperoleh informasi tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE), dan perkembangan kemampuan kognitif anak serta dukungan pihak sekolah.

Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

Terdapat banyak jenis dan alat permainan edukatif (APE) yang telah diciptakan oleh para ahli untuk mengembangkan aspek kognitif yang harus dicapai anak. Adapun jenis alat permainan edukatif yang digunakan di TK Al-Husada antara lain yaitu:

1. Balok *cruissebarie*. Salah satu bentuk alat permainan yang digunakan pada TK Al-Husada yang ada di Kabupaten Wakatobi adalah ciptaan George Cruissenaire yaitu balok *Cruissenaire*. Jenis permainan ini untuk mengembangkan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.
2. Puzzle. Puzzle atau teka-teki ini terbuat dari triples, plastik atau karton tebal yang terdiri dari beberapa bagian dengan ukuran yang sama. Misalnya puzzle cara solat atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10 atau 12 kepingan. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak dan keterampilan jari-jari tangan.
3. Kotak lambang bilangan. Kotak ini berisikan tulisan atau angka 1 sampai dengan 20. Tujuannya agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung. Penggunaan kotak lambang bilangan dilakukan dalam mengenalkan lambang atau model bilangan sehingga anak akan terbiasa dengan lambang atau model bilangan tersebut.
4. Lotto Warna. Permainan ini terbuat dari triples atau duples. Terdiri dari papan loto berukuran 17,5x17,5 cm. Ketepatan Penggunaan alat permainan (APE) dala melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan

yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca tulis.

5. Pohon angka. Pohon angka adalah mainan edukasi untuk melatih berhitung anak didik melalui media alat permainan edukatif (APE). Media ini adalah alat permainan edukatif untuk kelompok pendidikan Anak Usia Dini seperti TK, KB, RA, dan posyandu. Pohon angka ini dapat melatih logika, menghitung, dan mengingat berapa buah yang ada dipohon. Manfaat media pohon angka ini adalah dapat berlatih berhitung, berlatih mengenal angka, berlatih mengenal aneka benda, berlatih mengenal aneka warna, melatih kreatifitas motorik halus dan emosi.

Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan APE karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap/tema pengajaran yang diberikan. Di samping itu, penggunaan alat permainan edukatif juga tidak memberikan beban belajar kepada anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Kelompok B mengatakan bahwa:

“Jenis alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kognitif anak yaitu yang pertama itu bermain peran karna dalam bermain peran anak dapat menggunakan benda-benda nyata karna anak belum bisa berpikir secara abstrak. Yang kedua tebak bentuk tujuannya untuk mengembangkan keterampilan berpikir klasifikasi, konsentrasi, serta kemampuan memasang sesuatu dengan pasangannya dan ketiga yaitu mengumpulkan benda berwarna tujuannya agar anak paham dan mengenal konsep warna”. (Wawancara 07 Januari 2020).

Wawancara ini dipertegas oleh kepala sekolah TK Al-Husada dengan mengatakan bahwa:

“Menurut saya semua alat permainan edukatif sangat efektif digunakan salah satunya seperti kartu bilangan, pohon angka, puzzle, balok, bermain keaksaraan karna semua pembelajaran di TK ini memerlukan alat permainan itu dan semua jenis alat permainan itu sangat bermanfaat”. (Wawancara 07 Januari 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis alat permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif atau berpikir anak adalah puzzle, pohon angka, bermain keaksaraan, lotto warna, balok, bermain peran, tebak bentuk dan kartu bilangan.

Deskriptif Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Proses Pembelajaran di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

Penggunaan APE dalam proses pembelajaran terdapat pada proses kegiatan pembelajaran anak. Kegiatan pembelajaran APE dilaksanakan setiap hari senin sampai saat dilakukan.

Pelaksanaan pembelajaran di TK Al-Husada tidak lepas dari penggunaan APE sebagai alat pendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karna itu, guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan bermain di TK Al-Husada harus memiliki keterampilan yang cukup dalam mengolah sejumlah alat permainan sehingga keberadaan alat permainan dapat dioptimalkan untuk pengembangan kompetensi anak didik.

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan APE lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir didominasi dengan kegiatan:

1. Bernyanyi, bertujuan untuk menstimulasi rasa senang pada anak agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Berdo'a, bertujuan untuk melatih kebiasaan kepada anak ketika melakukan kegiatan harus diawali dengan doa.
3. Guru mengecek kehadiran anak atau mengabsen anak.
4. Guru memperkenalkan kepada anak tentang pembelajaran/bermain dengan alat permainan edukatif (APE).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi alat permainan yang disediakan.

Beberapa upaya dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan APE. Di samping itu, guru harus senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan untuk menggunakan alat permainan dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Al-Husada memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat menggunakan APE tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya setelah selesai bermain puzzle, guru meminta kepada anak untuk merapikan puzzle yang telah dipakainya. Satu persatu anak merapikan puzzlenya dan mengembalikannya ke tempat sebelumnya. karna penggunaan APE merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat disenangi oleh anak-anak. APE memiliki daya tarik tersendiri bagi anak usia dini dengan berbagai bentuk mainan yang beragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Kelompok B mengatakan bahwa:

“Cara saya menerapkan APE dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan memberikan media contohnya seperti mencocokkan angka dan meyorus angka tersebut”. (Wawancara 08 Januari 2020).

Wawancara ini dipertegas oleh kepala sekolah TK Al-Husada dengan mengatakan bahwa:

“Menurut saya alat permainan edukatif (APE) sangat baik/efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karna kita mengetahui bahwa alat permainan itu ada dua yaitu alat permainan edukatif (APE) Luar dan dalam dan itu guru-guru melaksanakan proses pembelajaran sangat menunjang untuk keberhasilan perkembangan kemampuan atau pembelajaran tersebut dan itu sangat baik diterapkan di TK kami”. (Wawancara 08 Januari 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan APE yang diterapkan oleh guru sangat menunjang kemampuan kognitif atau pembelajaran dan sangat baik diterapka di TK Al-Husada.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan APE di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

1. Faktor Pendukung

Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, karena dalam penggunaan APE seorang guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif. Sejalan dengan pernyataan di atas, Ibu Hj Janurman, S.Pi selaku kepala sekolah mengatakan bahwa:

“Sarana dan prasarana salah satu faktor pendukung Dalam pengembangan kemampuan kognitif anak sarana dan prasarana memang banyak dan disini sudah terbilang cukup untuk digunakan guru dalam proses pengembangan seperti halaman sekolah, alat permainan edukatif (APE), tempat cuci tangan dan masih banyak tentunya.” (Wawancara 10 Januari 2020).

2. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Kelompok B Ibu Nafsah, A.Ma mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah tidak ada hambatan karena media tersebut sudah tersedia semua di sekolah dan pada dasarnya kemampuan kognitif anak tidak semua sama, ada yang mempunyai pengetahuan yang baik dan pengetahuan yang sedang dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE), Namun itu tidak menjadi penghalang bagi anak. Kita sebagai guru sekaligus orangtua anak di sekolah harus sering melatih anak dengan media dan alat permainan, sering

melakukan sharing kepada orangtua mendukung dan memberikan pujian kepada anak saat menunjukkan prestasinya sehingga anak menjadi percaya diri.” (Wawancara 10 Januari 2020).

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam perkembangan kognitif anak TK Al-Husada alhamdulillah tidak ada hambatan disebabkan oleh faktor lingkungan. Dalam mengembangkan pengetahuan anak maka tugas guru dan orangtua haruslah mengajarkan kepada anak mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan sesuai yang diharapkan.

Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

Adapun hasil penelitian yang dipaparkan mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Al-Husada yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan kegiatan:

1. Mengenal bilangan 1-10

Mengenal angka (1-10) dan anak dapat juga menulis huruf (A,B,C, dan D), anak dapat mengenal huruf dan angka dengan cara menuliskan (a,b,c, dan d) dan angka (1-10) dibuku tanpa takut salah. Disini anak dapat diajarkan untuk melatih motorik halus anak dengan cara menulis dengan baik dan benar menggunakan jari-jari tangan.

Menurut informasi yang diperoleh bahwa di TK Al-Husada kecamatan wangi-wangi kabupaten wakatobi menerapkan kegiatan menulis di atas buku dengan jari-jari tangan. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan ibu kepala sekolah Hj Janurman, S.Pi yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya terlaksananya kegiatan proses pembelajaran menulis dengan jari-jari tangan di TK Al-Husada yang sudah biasa dilaksanakan untuk melatih motorik anak dan dengan adanya kegiatan tersebut anak dapat belajar pembiasaan menulis dengan baik dan benar.” (selasa, 07 januari 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bisa mengetahui bahwa di TK Al-Husada Wakatobi menggunakan pembelajaran menulis dan mengenal angka dengan baik. Hasil wawancara ini dipertegas oleh ibu Nafsah, A.Ma dengan mengatakan bahwa :

“Mengetahui minat dan bakat yang dimiliki anak, anak diperkenalkan dengan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan bakatnya sendiri seperti anak sangat suka dengan bermain.” (selasa, 7 januari 2020).

2. Membedakan bentuk-bentuk geometri

Membedakan bentuk geometri anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan membedakan bentuk persegi, bundar, segitiga, dan lebar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat mengetahui bahwa guru di TK Al-Husada memberikan pernyataan kepada anak untuk bermain. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu kepala sekolah Hj Janurman, S.Pi yang mengatakan bahwa:

“Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain menggunakan alat permainan edukatif (APE) pendidik mengajarkan secara langsung terhadap anak untuk dapat berpikir dalam membedakan bentuk geometri sehingga anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya.” (Kamis, 9 Januari 2020).

3. Menyebutkan bilangan 1-10

Dengan mengajarkan anak menyebutkan angka 1-10 dengan alat permainan untuk mengetahui perkembangan kemampuan aspek kognitif anak dan membiasakan anak berkarakter dengan baik. Dengan mengajarkan anak dengan menyebutkan bilangan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak dan membiasakan anak untuk berkarakter dengan baik. Seperti cara bertutur kata yang baik, sikap disiplin, tanggung jawab. Hal ini dilakukan agar peserta didik bisa meniru perilaku yang baik terhadap apa yang dilakukan oleh guru.

4. Mengurutkan bilangan 1-10

Mengurutkan adalah menyusun, merangkai, sesuatu dari yang terkecil sampai yang terbesar. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan tersebut sebagai angka atau lambang bilangan.

5. Mengelompokkan bentuk ukuran dan warna

Mengelompokkan adalah proses menyusun benda kedalam kategori berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Mengklasifikasi (menggolongkan) merupakan proses mengelompokkan benda-benda yang memiliki kesamaan. Mengelompokkan adalah proses menyusun benda kedalam kategori berdasarkan prinsip-prinsip tertentu. Mengklasifikasi (menggolongkan) merupakan proses mengelompokkan benda-benda yang memiliki kesamaan. Pengembangan kemampuan kognitif anak perlu adanya upaya atau cara yang harus dilakukan oleh guru terhadap anak sesuatu dengan kebutuhan perkembangan anak, agar perkembangan kemampuan anak berkembang secara efektif dan efisien. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Hj Janurman, S.Pi selaku kepala sekolah TK Al-Husada yang mengatakan bahwa:

“Dalam perkembangan kemampuan kognitif anak harus dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelaskan yang dilihat, yang dirasakan, yang dipahami, yang didengar dan berusaha menyimpulkannya sebagai contoh ketika bermain menggunakan alat permainan edukatif (APE) Pohon angka tersebut dan anak bisa mengelompokkannya”. (Wawancara, 09 Januari 2020).

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nafsah, A.Ma selaku guru kelas Kelompok B yang mengatakan bahwa :

“Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara anak diajak untuk bercerita atau bermain peran dan melalui alat permainan edukatif (APE) dapat melatih motorik anak motorik kasar dan motorik halusnya bermain mengurutkan bentuk-bentuk balok geometri segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, menempel kertas warna sesuai pola, mengklasifikasi bentuk benda berdasarkan fungsi, bentuk,”. (Wawancara 09 Januari 2020).

Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara selalu memotivasi anak ketika bermain Alat permainan edukatif memberi kesempatan mengeksplor dunianya, dan memfasilitasi kegiatan beragam dengan melibatkan anak secara aktif untuk membangun pengetahuan anak. Permainan membedakan warna dan mengenal pola warna merah, kuning, dan hijau dengan menggunakan kancing baju.

Hal ini dibuktikan juga dengan hasil observasi bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara mengajak anak mengenal nama benda disekitar yaitu jendela, pintu, kursi dan lain-lain mengenal pola warna, bermain mengklasifikasi benda berdasarkan ukuran mengurutkan benda dari terkecil sampai terbesar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Hj. Janurman, S.Pi selaku kepala sekolah TK Al-Husada yang mengatakan bahwa:

“Mengembangkan kemampuan kognitif anak yang digunakan saat pembelajaran yaitu metode bermain dengan kegiatan menyusun benda, menulis angka 1-10, mengklasifikasi benda dari yang terkecil sampai terbesar, metode pemberian tugas sebagai contoh kegiatan mengenal pola , anak diberi kepingan kertas warna dan lembar kertas gambar lingkaran”. (Observasi 14 Januari 2020)

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nafsah, A.Ma selaku guru kelas Kelompok B yang mengatakan bahwa:

“Mengembangkan kemampuan kognitif anak kegiatan pertama yang dilakukan mengklasifikasi berdasarkan fungsi, bentuk, warna, atau ukuran anak bermain (APE), memisahkan benda berdasarkan sesuai warna dengan menggunakan metode pemberian tugas. Kedua mengenal pola anak bermain menyusun angka 1-10 sesuai pola dengan menggunakan metode pemberian tugas. Dan ketiga mengurutkan metode benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna anak bermain dari yang terkecil sampai yang terbesar menggunakan metode pemberian tugas”. (Wawancara 14 Januari 2020).

Mengenal pola warna atau bentuk dengan menggunakan metode pemberian tugas dengan media yaitu bermain mengurutkan benda, menulis angka 1-10, menyebutkan angka 1-10, membedakan bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran dengan menggunakan praktek langsung dengan bantuan media bermain keaksaraan. (Wawancara 13 Januari 2020). Hal ini dibuktikan juga dengan hasil observasi bahwa metode dalam mengembangkan kognitif anak sesuai dengan kegiatan dan kebutuhan guru saat mengajar. Pada saat kegiatan dan kebutuhan saat guru mengajar. Pada kegiatan mengklasifikasikan berdasarkan fungsi bentuk, ukuran anak bermain memisahkan benda berdasarkan sesuai warna dengan menggunakan metode pemberian tugas.

Media dalam pengembangan kemampuan kognitif anak merupakan sesuatu bersifat yang dapat merangsang pemikiran anak, perasaan dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Nafsah, A, Ma selaku guru kelas B yang mengatakan bahwa:

“Mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu melalui kegiatan. Mengklasifikasikan berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran anak bermain memisahkan benda berdasarkan sesuai warna dengan metode pemberian tugas dan menggunakan alat (APE) keaksaraan huruf”. (Wawancara 14 Januari 2020).

Hal ini dibuktikan juga dengan hasil observasi bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan beberapa metode sesuai dengan kegiatan dan kebutuhan saat guru mengajar menggunakan alat permainan edukatif (APE). Adapun hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah dan guru kelas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B Tk Al-Husada berkembang sesuai dengan taraf usia mereka. Dengan bantuan guru-guru yang mengajar sehingga membuat anak menjadi lebih berkembang pengetahuannya dan daya imajinasi anak. Berkembangnya kognitif anak karna pengalaman dan wawasan guru dalam menerapkan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi penulis di atas, dapat disimpulkan bahwa guru telah mengajarkan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan APE melalui mengajarkan interaksi yang baik kepada anak dengan cara melakukan permainan-permainan sederhana menggunakan alat permainan keaksaraan angka. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara di TK Al-Husada wakatobi, bahwa dalam penggunaan APE melalui kegiatan mengenal angka, membedakan bentuk-bentuk geometri, menyebutkan bilangan dan mengurutkan bilangan, mengurutkan bilangan dan mengelompokkan bentuk ukuran dan warna.

Kegiatan pembelajaran di TK Al-Husada tidak hanya mengembangkan membaca, menulis, dan berhitung tetapi mengembangkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Matematika tidak hanya sekedar berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan kognitif, yaitu mengenal lambang bilangan, menyebutkan bilangan dan mengurutkan bilangan, mengurutkan bilangan dan mengelompokkan bentuk ukuran dan warna. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang dapat dilakukan melalui bermain, selama ini guru sudah berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang dilakukan dengan cara menyiapkan materi yang akan disampaikan, menyusun angka 1-10 secara berurut.

1. Jenis-Jenis APE di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang dilakukan ada beberapa jenis alat permainan edukatif (APE) yang digunakan di TK Al-Husada yaitu puzzle, Balok *cruissebarie*, Lotto Warna dan pohon angka, bermain peran, tebak bentuk dan mengumpulkan benda berwarna. Berdasarkan hasil wawancara penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi sudah baik namun masi ada beberapa anak yang perlu dibimbing lebih baik lagi

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian penggunaan APE yang dimaksud adalah dimana berjalannya suatu proses pembelajaran yang telah digunakan oleh guru secara langsung kepada peserta didik, seperti yang telah diketahui bahwa penggunaan APE yang dilakukan guru di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi dengan kegiatan menggunakan APE keaksaraan antara lain: mengelompokkan balok, mengklasifikasi bentuk, ukuran dan warna.

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lebih umum digunakan pada pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir didominasi dengan kegiatan:

- a. Bernyanyi, bertujuan untuk menstimulasi rasa senang pada anak agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.
- b. Berdo'a, bertujuan untuk melatih kebiasaan kepada anak ketika melakukan kegiatan harus diawali dengan doa.
- c. Guru mengecek kehadiran anak atau mengabsen anak.
- d. Guru memperkenalkan kepada anak tentang pembelajaran/bermain dengan alat permainan edukatif (APE).

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan alat Permainan Edukatif (APE)

- a. Faktor Pendukung; Memberikan waktu luas kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan dan daya imajinasinya; Dorongan yang diberikan kepada anak; Lingkungan yang merangsang; Hubungan yang baik antara orang tua dan anak; serta Sarana dan prasarana.
- b. Faktor Penghambat. Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam perkembangan kognitif anak TK Al-Husada alhamdulillah tidak ada hambatan karna media tersebut sudah disiapkan di TK Al-Husada. Dalam mengembangkan pengetahuan anak maka tugas guru dan orangtua haruslah mengajarkan kepada anak mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan sesuai yang diharapkan.

4. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi.

Perkembangan kognitif anak di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi sudah berkembang dengan baik, terlihat sudah berkembang dengan tingkat perkembangan anak. Mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dilaksanakan dengan menggunakan APE. Kesimpulan tersebut menkonfirmasi temuan (Pahendra *dkk.*, 2021) yang menyimpulkan bahwa permainan fisik berhasil meningkatkan kemampuan anak usia dini sepanjang permainan tersebut memenuhi prinsip-prinsip sebuah permainan sebagai media belajar di PAUD.

Perkembangan kemampuan kognitif anak pada saat proses kegiatan bermain keaksaraan angka terlihat anak sangat aktif bermain dengan teman sebayanya dan sudah mampu mengembangkan imajinasinya sendiri didalam permainan keaksaraan angka, seperti mengenal lambang bilangan, menyebutkan angka 1-10, mengklasifikasi bentuk, ukuran dan warna, Membedakan bentuk-bentuk geometri, mengurutkan bilangan 1-10. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak dikatakan cepat berkembang pada saat dilakukannya penggunaan APE keaksaraan angka dengan media keaksaraan angka.

Dalam perkembangan kemampuan kognitif atau kemampuan berpikir anak melalui APE keaksaraan angka sebagaimana diketahui bahwa dengan kemampuan kognitif, anak dapat mempelajari keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya dan keterampilan menggunakan daya ingat.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah: 1) Jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) yang umumnya digunakan di TK Al-Husada yang terdiri dari balok, Balok *cruisebarie*, Kotak lambang bilangan, Lotto Warna dan pohon angka. Disamping itu, juga beberapa alat permainan edukatif (APE) yang digunakan seperti bermain peran, tebak bentuk dan mengumpulkan benda berwarna; 2) Penggunaan APE senantiasa disesuaikan dengan tema yang berjalan dan dalam penggunaannya senantiasa disesuaikan dengan ketersediaan

APE dengan jumlah didik. Begitu juga, guru ditekankan untuk terampil dalam menggunakan APE; 3) Faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan APE yaitu ketepatan penggunaan APE dapat diperoleh ketika alat permainan yang digunakan mampu memberikan dampak terhadap aspek perkembangan anak yang terdiri dari kemampuan kognitif, seni, bahasa, fisik motorik, pengembangan kemampuan berhitung, dan pengembangan menulis serta dapat mengembangkan pembiasaan untuk melatih kemandirian anak dan memupuk kebersamaan; 4) Pengembangan kemampuan kognitif anak di TK Al-Husada Kecamatan Wangi-Wangi Kabupaten Wakatobi sudah berkembang dengan baik, terlihat sudah berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Mengembangkan kognitif anak dilaksanakan melalui alat permainan edukatif (APE). Perkembangan kemampuan kognitif anak pada saat proses kegiatan pemberian tugas yaitu Mengenal bilangan 1-10, Membedakan bentuk-bentuk geometri, Mengurutkan bilangan 1-10, Mengelompokkan bentuk ukuran dan warna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, mulai dari proses penelitian, hingga penulisan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada editorial JIMSH dan reviewer yang telah menyediakan sarana publikasi bagi kami dan memberikan masukan guna perbaikan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aqib Zainal. (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Nuansa Aulia, Bandung.
- Claudia Inggried. (2014). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun*. (Sumber: [http:// Claudia Inggried.Wordpress.com](http://ClaudiaInggried.Wordpress.com))
- Depdiknas (2010). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Damayanti, Ayu Dutika. (2009). *Toys For Kids Kiat Memilih Mainan Untuk Anak*. Curvaksara. Yogyakarta.
- Ismail. (2009). *Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*, (Malang: UB Media, 2017).
- Metriani Halida, 2016. *"Upaya Mengembangkan Kemampuan kognitif anak Melalui Lambang Bilangan"*. (Jurnal Pdf Penelitian, Progam Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP tahun 2016).
- Mutiah Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nasution, S. (1996). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Kota Jambi, Jurnal Universitas Jambi.

- Pahenra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67-74. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>
- Pahendra, Selman, H., Rohmiati, Said, H., Sasnita, U., Nasir, & Indah, T. (2021). Sirkuit Bola Keranjang : Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Obsesi*, 5(2), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>
- Rolina, Nelva. (2012). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Ombak: Yogyakarta.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana Nana. (1995). *Penilaian Proses Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryadi. (2007). *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Srianis Komang (2013). “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Mengenal Bentuk”. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Santoso Soegeng. (2000). *Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2007). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Tedjasaputra, Meyke. (2001). *Bermain Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zaman,Badru. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.