Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling
e-ISSN 2829-7512
Publisher:
Program Studi Bimbingan dan Konseling
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin Kalimantan Selatan

Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Alat Permainan Edukatif

Desi Fiberianti[1]
Pasca Sarjana PAUD ULM, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia
*Penulis koresponden, *email:* desifiberianti1998@gmail.com

Abstract: *Development is a continuous process that occurs throughout life, involving increasingly complex patterns and functions of the body in areas such as gross motor skills, fine motor skills, language, social and emotional aspects, as well as cognitive development. Cognition refers to a way of thinking related to the ability to connect, compare, and analyze situations or events that occur. It is important to understand both educational play tools (APE) and how to implement and apply them in learning activities as an effort to enhance children's cognitive aspects, which can be beneficial for early childhood education. Cognitive development in learners progresses through various stages that aim to explain how children think and process information from their surroundings. The media used to support cognitive development in kindergarten children should be safe and enjoyable. However, in some field experiences, educators do not always utilize the available media optimally.*
Keywords: *Cognitive Development, Early Childhood Education, Educational Play Tools*

Abstrak: Perkembangan ialah sebuah alterasi yang terus terjadi seumur hidup bersama bertambahnya pola dan peranan tubuh yang semakin kompleks pada kompetensi perkembangan motorik kasar, motorik halus, bahasa, serta sosial juga emosional dengan perkembangan kognitifnya. Kognitif yaitu suatu sebuah jalan pemikiran yang berkaitan dengan kemampuan dalam menyangkutkan, mmbandingkan juga meninjau sebuah keadaan maupun peristiwa yang terjadi. Untuk memahami dari Alat Permainan juga memahami cara untuk melaksanakan dan menerapkan pembejalaran dalam upaya meningkatkan aspek kognitif melalui APE yang nantinya dapat bermanfaat untuk pendidikan anak usia dini. Perkembangan kognitif terhadap peserta didik terjalin dari langkah yang berlainan. Tahapan yang ada mengupayakan untuk menjelaskan cara anak dalam berpikir, menampung segala informasi tehadapr lingkungan nya. Media yang dipergunakan pada perkembangan kognitif anak TK harusnya merupakan media yang aman dan tentunya harus menggembirakan. Namun dibeberapa pengalamn lapangan, seorang pendidik tidak sering memanfaatkan media dengan menyeluruh.
Keywords: Perkembangan Kognitif, AUD, Alat Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran anak menggunakan bermain sekaligus belajar. Karena bermain menurut anak adalah segala aktivitas yang mengandung pembelajaran dan kebahagiaan, sedangkan bermain ialah jalan untuk anak belajar tentang dunia. Anak-anak membutuhkan

bermacam-macam mainan untuk perkembangan fisik, mental dan emosionalnya. Bermain adalah kebutuhan anak serta makanan, kasih sayang, dll.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat merangsang pertumbuhan ototnya, namun anak-anak juga bisa melompat, melempar, bahkan berlari. Namun anak-anak juga bermain berbarengan dengan semua emosi, perasaan, dan pikiran mereka. Kebahagiaan merupakan unsur terpenting dalam bermain. Anak-anak tidak hanya bermain sesaat dalam kegiatan untuk menghibur mereka. Saat jenuh, mereka akan berganti ke permainan yang lain. Bermain ialah aspek yang sangat diperlukan dalam perkembangan anak untuk aspek mental, intelektual,fisik, emosional, kreatif dan sosial, karena anak memiliki banyak kesempatan bermain sebagai orang dewasa yang memfasilitasi persahabatan dan kreativitas mereka.

Perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk berpikir tentang manusia termasuk ingatan, kreativitas, pemikiran, keperdulian dan bahasa Perkembangan kognitif berhubungan erat terhadap kehidupan seorang individu dan termasuk suatu aspek yang sering sekali dipergunakan untuk perkembangan Dan tumbuh pesat pada umur 24 sampai 72 bulan. Ini terbentuk dalam 50% hingga 4 tahun kemampuan kognitif anak dan mencapai 80% dari total kecerdasan yang dicapai dalam 8 tahun dan 18 tahun. Untuk usia 2-4, ini termasuk pengetahuan umum, ukuran, bentuk, pengenalan konsep pola, penerimaan bahasa dan ekspresi. Melebihi 4 tahun ini, mencakup konsep warna dan pola, ilmu pengetahuan dan sains, simbol angka dan huruf, bentuk, konsep bilangan, dan bahasa penerimaan dan ekspresi. (Kementerian Pendidikan, 2010).

Perkembangan kognitif merupakan titik strategis anak dalam perkembangannya. Semua ini sangat terjalin kaitannya dengan perkembangan lainnya. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk belajar, berpikir dan memahami kecerdasan, seperti kemampuan untuk memperdalam suatu konsep dan kreativitas, memikirkan segala yang terjadi di tempat sekitar, dan menggunakan memori untuk mendapatkan solusi dri masalah yang biasa. (Suryaningsih & Rimpiati, 2018).

Secara umum, perkembangan kognitif berkaitan erat dan berkelanjutan dengan durasi perkembangan motorik. Perkembangan kognitif memperlihatkan bagaimana alur pemahaman anak yang dikembangkannya, berfungsi, dan memungkinkan mereka untuk menalarkan. Kata lain dari kognisi ialah sarana strategi dalam mengurangi permasalahan di bumi ini. Kognisi bisa diartikan untuk sebuah jalan manusia untuk menjelaskan dan mengatur pengalaman dunia. Jika ditinjau dari perkembangan kognitif adalah:

1) Informasi / pengetahuan figuratif
2) Pengetahuan prosedur / operasi
3) Waktu
4) Pengingat akan pengetahuan dan ingatan. (Fitria & Sembiring, 2018)

Beberapa orang tua tidak bisa membagi rangsangan perkembangan seperti hubungan yang diberikan dari pendidik. Irma, Nisa, dan Sururiyah mengatakan bahwa keikutsertaan pendidik pada pembelajaran di rumah dipengaruhi oleh pemahaman mereka tentang status,

morfologi keluarga, tahapan perkembangan keluarga, dan teladan orang tua. (Mutmainnah, 2020).

Selain dari faktor keturunan, perkembangan kognitif anak juga ikut terbawa dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Ada beberapa faktor lingkungan yang bisa berpengaruh kepada perkembangan kognitif, lingkungan tersebut adalah lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Keluarga adalah lingkungan tersempit sekaligus pertama dan sebagai sarana pendidikan paling penting bagi anak. sedangkan lingkungan sekolah adalah lembaga formal yang membantu orangtua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. beberapa upaya dapat dilaksanakan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak termasuk menciptakan interaksi yang homoris antara guru dengan anak didik, menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk beriteraksi dengan teman sebayanya, serta mengembangkan keterampilan bahaa anak melalui berbagai media. (Amalia & Khoiriyati, 2018).

Melalui kemampuan kognitif ini, anak mampu mengeksplorasi dirinya sendiri, orng lain, dan segala sesuatu yang ada disekitarnya sehingga mendapatkan ilmu baru dari kegiatan eksprolasi tersebut. anak yang perkembangan kognitifnya berkembang maksimal juga akan mudah berinteraksi dengan teman sebayanya. (Hijriati, 2016).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2015 dan merupakan standar pencapaian tingkat perkembangan anak dari standar isi pendidikan prasekolah dan standar Nasional perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun. Itu dirangsang sembari pada perkembangan kognitif anak. Dalam perkembangan kognitif, dapat dibagi menjadi tiga komponen: 1) pembelajaran dan pemecahan masalah, 2) berpikir logis, dan 3) berpikir simbolik. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada perkembangan kognitif melalui berbagai pemikiran logis tentang pencapaian tingkat perkembangan anak dalam klasifikasi objek. (Arimbi, Saparahayuningsih, & Ardina, 2018)

Anak usia dini adalah anak dari 0 sampai 72 bulan (usia emas). Di usia ini, anak berkembang dan mengalami pertumbuhan yang luar biasa cepat Psikolog mengatakan bahwa kehidupan awal adalah periode yang sangat penting dalam kehidupan di semua tahap perkembangannya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi peran kognitif, diantaranya adalah faktor lingkungan seperti status sosial ekonomi dan faktor ekologi seperti kesehatan, gizi, dan tingkat pendidikan orang tua.

Kegiatan implementasi program di Taman Kanak-kanak perlu mengubah pembelajaran seiring dengan tumbuh kembang anak. Oleh karena itu perlu memperhatikan unsur pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan program di Taman Kanak-kanak. Komponen pertanyaannya adalah tujuan, materi / topik, metode, media, dan rating, dan didasarkan pada lingkup dan tema pemberian materi pembelajaran melalui permainan, bukan secara individual. (Sofyan, 2018)

Pada perihal sekolah, sumbernya ialah pendidik dan pendapat ilmunya adalah anak. Guru memanfaatkan media untuk perantara dalam menghubungkan pembelajaran terhadap anaknya. Media juga membantu guru memberikan informasi kepada anaknya. Jika media direncanakan dengan baik untuk digunakan di dalam kelas, Anda akan mendapatkan hasil yang positif dalam pembelajaran. Kegiatan yang disukai anak-anak TK sedang dilakukan.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang dipakai dirancang tersendiri pada tindakan bermain. Media juga mendukung pencapaian proses pemberian bahan ajar. Anak perlu

memiliki kemampuan atau potensi tinggi untuk mengembangkan cara-cara memberikan pelajaran guna mencapai hasil yang di tentukan pada pembelajaran.

Dengan meningkatkan tujuan pendidikan agar selaras pada perkembangan sekarang, pendidik berusaha mengembangkan mutu pendidikan . Untuk mencapai hasil terbaik. Oleh karena itu, guru perlu berkreasi dalam pengembangan alat media lukis agar tercipta pembelajaran yang lebih berkualitas.

Fleksibilitas kognitif mengacu pada melihat masalah dari berbagai perspektif dan menangani perspektif ini secara efisien untuk beradaptasi dengan tuntutan dan situasi yang berubah-ubah pada lingkungan bermain anak. (Vaandenbroucke, Spilt, Verschueren, Piccinin, & Baeyens, 2017)

Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih terobsesi dengan penerapan proses pembelajaran tradisional. Artinya, guru mengulang rutinitas kegiatan belajar dari awal pembelajaran, menyelaraskan, menyanyi, dan masuk ke dalam kelas. Berdasarkan observasi, penerapan proses pembelajaran yang beragam dan inovatif masih jarang dilakukan. Melalui upaya memajukan tumbuh kembang anak usia dini, masih banyak metode pembelajaran yang diterapkan pada anak. (Nur, Hafina, & Rusmana, 2020)

Tetapi banyak faktor yang bisa menghambat kapasitas guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Guru juga bisa melihat perkembangan anak dari sisi karakteristik pribadi, perilaku dan faktor lingkungan yang dapat memfasilitasi atau menghambat kreatifitas dikelas. (Rubenstein, Ridgley, Callan, Karami, & Ehlinger, 2018)

Menurut Zulkifli, “Sebuah permainan adalah kegiatan pilihan anak yang tidak memiliki tujuan khusus selain permainan itu sendiri, tidak ada unsur wajib, tanpa dikritik.” Hal ini tidak ditentukan oleh pemain itu sendiri. Selama merupakan kegiatan tanpa aturan lain, hasil akhirnya tidak dimaksudkan untuk realitas eksternal. Schwartzmann, di sisi lain, mengklaim bahwa "permainan tidak berhasil dan bermain berpura-pura tidak sah dan tidak produktif untuk anak. " (Karim & Wifroh, 2015)

Permainan edukatif untuk anak merupakan alat untuk merangsang indera dan intelek anak, seperti melihat, mencium, mengecap, meraba dan mendengar. Pendidik dapat membuatnya secara individu menggunakan barang pribadi. Misalnya kotak bekas, tempat meletakkan botol plastik, bahan tanam-tanaman dll. Bermain di luar juga dapat digunakan sebagai permainan untuk mengajari anak cara meletakkan air dan pasir pada tempat yang tidak diatur dengan tempat tertentu. Semuanya melatih hampir semua kemampuan dasar seorang anak untuk dihadapkan pada kognisi, emosi dan psikomotor.

Arti permainan dapat diturunkan dari definisi yang disebutkan di atas adalah suatu aktivitas yang bersifat fiktif dimana pemain memilih dirinya sendiri tanpa memaksanya untuk

merasa bertanggung jawab juga terkadang mempunyai tujuan yang jelas kecuali untuk kegiatan hiburan semata. Definisi alat yaitu objek yang dapat digunakan agar menggapai suatu hasil akhir. Jadi alat permainan yang dirujuk di sini ialah alat yang bisa dipakai untuk mengoperasikan fasilitas di bidang pendidikan. Peralatan permainan yang disediakan dapat digunakan sebagai media pendidikan dan dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan perhatian, pemahaman, dan tumbuh kembang anak.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan melalui metode deskriptif yang selanjutnya mendeskripsikan pendataan yang diperoleh saat dilapangan dimana peneliti menjalankan observasi kemudian wawancara. Mereka menjalani studi ini untuk anak-anak berusia dua tahun, kemudian guru kelas, dan anak-anak TK berusia 4-5 tahun. Nantinya peneliti akan menganalisis pendataaan yang didapat saat menjalankan penelitian melalui metode wawancara dengan seorang guru sekaligus observasi terhadap anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak A dengan menghubungkan teori-teori yang ada di buku maupun jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah observasi tersebut nantinya dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membawa anak untuk dapat bersosialisasi. Saat bermain peran, ia belajar bersosialisasi, belajar antre atau bergilir, dan aktif komunikasi dengan teman sebayanya. Kemampuan pengelolaan emosi, termasuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah, dan cemburu. Anak-anak dapat mempelajari aturan dan memahami kondisi yang ada. Pemurnian kreativitas dan disiplin anak terkadang mempunyai aturan dan bentuk kehidupan dikeseharian dan kebiasaan anak atau orang tua maupun orang yang sudah berpengalaman di lingkungan terdekat anak. Selain menampilkan kecerdasan linguistiknya, yakni kebisaan anak dalam berbahasa, ia juga dilatih untuk bertemu lawan main secara tidak langsung selama permainan bermain peran. Perkembangan kognitif anak bervariasi, dan beberapa masih kurang perkembangan emosi sosial dan perkembangan bahasa. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif dapat dilakukan melalui bermain edukatif bagi anak untuk perkembangan kognitifnya. juga menyediakan alat bermain yang mendidik, contohnya dengan boneka, alat dokter atau alat masak, dimana anak akan diajak bermain.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari penjabaran tersebut terdapat kesimpulan yaitu perkembangan kognitif anak perlu membutuhkan perkembangan terhadap AUD perkembangan kognitif adalah suatu perbaikan ke arah positif dalam berpikir. Sama hal nya dengan kemampuan fisik. Pada perkembangan kognitif, berpikir yang mengkritis itu sangat utama. Setiap anak tertarik pada hal-hal yng dilihatnya, kemampuan berpikirnya menjadi lebih luas. Di sisi lain, setip anak-anak merasakan kebingungan dengan topik yang ada. Perkembangan kognitif dihasilkan dengan urutan yang beda-beda. Tahap ini menjadi penjelasan bagaimana cara dia berpikir, mendapatkan informasi

yang didapat, dan menyesuaikan terhadap lingkungan disekitarnya. Hal tersebut juga berkaitan dengan media maupun alat yang digunakan anak saat bermain, sehinga alat permainan edukatif juga samgat berperan dalam perkembangan kognitif pada anak.

Pembelajaran saat masa usia dini menjadi sebuah keselarasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, sehingga rencana itu bisa berjalan efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada AUD yaitu melalui cara pemberian stimulasi menurut tahapan perkembangannya. Anak-anak sudah seharusnya mengikuti pendidikan anak usia dini, baik melalui formal ataupun juga informal. Institusi pendidikan dan kesehatan membutuhkan dukungan dari segi pemberdayaan kemanusiaan, sarana juga prasarana, perlengkapan pendidikan, dll. Agar kegiatan PAUD dapat berjalan dengan sempurna.

REFERENSI

Amalia, E. R., & Khoiriyati, S. (2018). Al Athfal - Jurnal Pendidikan Anak. *Effective Learning Activities To Improve Early Child-hood Cognitive Development .*

Arimbi, Y. D., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2018). Jurnal Ilmiah Potensia. *MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI KEGIATAN MIND MAPPING.*

Fitria, H., & Sembiring, A. K. (2018). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai.*

Hijriati. (2016). Jurnal Pendidikan Anak. *Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood*.

Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2015). Jurnal PG-PAUD Trunojoyo. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif .*

Kementerian Pendidikan. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang standar pendidikan anak usia dini.* Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional.

Mutmainnah. (2020). *Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Critical Thinking.*

Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kabudayaan. *The Cognitive Ability Of Early Childhood In Aquatic Learning.*

Rubenstein, L. D., Ridgley, L. M., Callan, G. L., Karami, S., & Ehlinger, J. (2018). Teaching and Theacher Education. *How teachers perceive factors that influence creativity development: Applying a Social Cognitive Theory perspective*.

Sofyan, H. (2018). Early Childhood Education Journal of Indonesia. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Pendekatan Tematik.*

Suryaningsih, N. M., & Rimpiati, N. L. (2018). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini *Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities.*

Vaandenbroucke, L., Spilt, J., Verschueren, K., Piccinin, C., & Baeyens, D. (2017). Review of Educational Research. *The Classroom as a Developmental Context for Cognitive Development: A Meta-Analysis on the Importance of Teacher–Student Interactions for Children's Executive Functions The Classroom as a Developmental Context for Cognitive Development*.