

PERAN PERMAINAN EDUKATIF (DADU CERIA) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK TAZKIA KLAPANUNGGAL BOGOR

Hida Hidayah Aziz¹, Hayatunnufus², Imamah³

Email: hidahidayah.aziz@gmail.com¹, tazkia.hayatunnufus@gmail.com²,
nuril12imamah@gmail.com³

Universitas Panca Sakti Bekasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan edukatif "Dadu Ceria" dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini di TK Tazkia Klapanunggal Bogor. Masa usia dini merupakan fase krusial dalam perkembangan kognitif, sehingga stimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna sangat penting. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan "Dadu Ceria" secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti pengenalan angka, pengelompokan bentuk dan warna, daya ingat, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana. Permainan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, media permainan edukatif seperti "Dadu Ceria" dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Dadu Ceria, Keterampilan Kognitif, Anak Usia Dini, Pembelajaran Menyenangkan.

ABSTRACT

This study aims to explore the role of the educational game "Dadu Ceria" in enhancing the cognitive skills of early childhood students at TK Tazkia Klapanunggal Bogor. Early childhood is a critical phase for cognitive development, making stimulation through meaningful and enjoyable play activities essential. The research employed a descriptive qualitative method, with data collected through interviews and observations. The findings indicate that the use of the "Dadu Ceria" game significantly improves children's cognitive abilities, such as number recognition, categorization of shapes and colors, memory retention, and basic problem-solving skills. The game also fosters an active, interactive, and enjoyable learning environment. These results are supported by Piaget's and Vygotsky's cognitive development theories, which emphasize the importance of concrete experiences and social interaction in early learning. Therefore, educational games like "Dadu Ceria" can serve as innovative learning strategies that effectively support the cognitive development of young children.

Keywords: Educational Games, Dadu Ceria, Cognitive Skills, Early Childhood, Joyful Learning.

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan fase emas (golden age) dalam perkembangan manusia, di mana fondasi kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mulai dibentuk. Pada tahap ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan belajar yang luar biasa cepat melalui pengalaman langsung, permainan, dan interaksi sosial. Hurlock (2003) menyatakan bahwa usia dini merupakan periode kritis dalam perkembangan otak anak, sehingga stimulasi yang diberikan pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan belajar anak di masa mendatang.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan anak adalah melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2011), bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan keterampilan kognitif. Game edukatif, sebagai bentuk permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan menyenangkan. Melalui permainan, anak dapat melatih kemampuan mengenal warna, angka, bentuk, huruf, serta mengembangkan daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah.

“Dadu Ceria” merupakan salah satu bentuk media permainan edukatif yang menggabungkan unsur permainan dengan muatan pembelajaran. Game ini tidak hanya dirancang untuk menghibur, tetapi juga untuk membantu anak usia dini mengasah keterampilan berpikir secara aktif dan kreatif. Penggunaan media seperti Dadu Ceria sejalan dengan pendapat Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peran game edukatif Dadu Ceria dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pendidik, orang tua, serta lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang dan perilaku yang diamati. Ini menyiratkan bahwa data yang dipelajari dalam penelitian kualitatif ialah deskriptif daripada numerik, seperti halnya dalam penelitian kuantitatif.

Sesuai dengan judul penelitian “PERAN PERMAINAN EDUKATIF (DADU CERIA) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK TAZKIA KLAPANUNGGAL BOGOR”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena mendeskripsikan permasalahan yang akan dibahas khususnya dari segi proses, pelaksanaannya, dan hambatan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Subyek penelitian, atau variabel yang menjadi titik konsentrasi dalam suatu penyelidikan, disebut sebagai parameter (Suharsimi Arikunto, 2006). Oleh karena itu, definisi operasional variabel ialah komponen penelitian yang menjelaskan bagaimana suatu parameter seharusnya diukur. Pedoman implementasi praktis tentang bagaimana mengukur suatu parameter ialah apa definisi operasionalnya (Masri Simangarimbun dan Sofian Efendi, 1989). Adapun kriteria operasional penelitian dalam penelitian ini yaitu fungsi permainan edukatif dalam proses pembelajaran, penelitian ini dilakukan untuk menyelidiki.

Menurut Winarno Surakhmat (2015), istilah “populasi” mengacu pada keseluruhan orang yang diteliti. Namun, dalam hal ini peneliti perlu mengumpulkan data-data penting, sehingga mereka mengambil banyak sampel dari populasi. Hal ini dilakukan karena populasi tidak membiarkan peneliti menganalisis populasi secara keseluruhan. Seluruh tenaga

pendidik dan pengajar di TK TAZKIA Klapanunggal Bogor merupakan populasi penelitian ini. Namun, hanya sebagian kecil dari populasi ini yang akan dijadikan sampel; Sebaliknya hanya beberapa individu yang akan dipilih secara acak dari populasi lengkap yang dianggap dapat memberikan kontribusi informasi yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Prosedur berikut digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk penyelidikan ini:

a) Wawancara

Menurut Aminul Hadi dan Haryono (2015), wawancara ialah proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan responden atau informasi dengan menggunakan alat yang disebut pedoman wawancara.

Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara dilakukan secara terbuka, akrab dan penuh kekeluargaan. Dalam penelitian ini, kepala sekolah dan guru diwawancarai. Proses wawancara dilakukan melalui lima tahap:

- (1)menentukan aktor yang akan diwawancarai
- (2)mempersiapkan kegiatan wawancara, sifat pertanyaan, alat, menyesuaikan waktu dan tempat, membuat janji
- (3)langkah pertama ialah menentukan fokus masalah, membuat pembukaan pertanyaan (terbuka dan terstruktur serta menyiapkan catatan sementara),
- (4)pelaksanaan, melakukan wawancara sesuai dengan persiapan yang akan dilakukan
- (5)menutup pertemuan.

b) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (2015), observasi ialah proses pengumpulan data dengan cara mengamati dan melakukan penelitian secara langsung di lapangan guna memperoleh data subjektif terkait dengan masalah yang akan dibahas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik

Observasi untuk mengumpulkan lebih banyak data primer. Peneliti mendatangi tempat penelitian, kemudian mengamati bagaimana partisipasi para guru terhadap aspek perkembangan anak. Kemudian untuk mempermudah pengamatan dan ingatan, penelitian ini menggunakan catatan- catatan (check list) metode observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aspek perkembangan anak sebelum dan sesudah melakukan permainan edukatif dadu ceria dalam proses pembelajaran anak.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan sejalan dengan penelitian yang dilakukan di lapangan atau lokasi yang menjadi lokasi penelitian. :

a. Reduksi data

Klasifikasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan dapat dibentuk dari mereka atau data dapat dikonfirmasi merupakan bagian penting dari proses reduksi data. Setelah setiap putaran pengumpulan data selesai, data yang diterima dari lapangan segera diketik secara terorganisir dan teliti.

b. Display data

Proses pengumpulan data atau informasi dan penyajiannya secara teratur sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk membuat kesimpulan dan mengambil tindakan disebut sebagai penyajian data atau penyajian data. Setelah itu, data yang sudah tersedia dikumpulkan dengan menggunakan tulisan naratif atau deskriptif.

c. Menarik kesimpulan

Untuk mendapatkan temuan yang andal, perlu menarik kesimpulan atau memeriksa

data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan permainan edukatif “Dadu Ceria” memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan kognitif anak usia dini. Media ini efektif dalam merangsang aspek-aspek kognitif seperti mengenal angka, menyelesaikan masalah sederhana, mengklasifikasi bentuk dan warna, serta mengingat urutan instruksi.

Temuan ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak pada usia praoperasional belajar paling baik melalui pengalaman konkret. Permainan dadu memberikan rangsangan multisensorik dan bersifat interaktif, yang membantu proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan baru. Selain itu, teori Vygotsky juga mendukung hasil ini, karena anak belajar dalam konteks sosial melalui bimbingan dan interaksi saat bermain bersama teman atau guru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Dadu Ceria” tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Tazkia Klapanunggal Bogor, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif “Dadu Ceria” memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini. Permainan ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga merangsang berbagai aspek kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, mengelompokkan objek berdasarkan warna dan bentuk, mengingat informasi secara berurutan, serta memecahkan masalah sederhana.

Proses pembelajaran melalui permainan ini sejalan dengan pendekatan perkembangan anak yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman langsung dan interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung optimalisasi potensi intelektual anak sejak dini.

Dengan demikian, Dadu Ceria dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan dan aplikatif dalam praktik pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan aspek kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hadi, A., & Haryono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2012). *Human Development* (12th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Piaget, J. (dalam Santrock, J. W.). (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ke-13). Jakarta: Erlangga.
- Simangunsong, M., & Effendi, S. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Suhari. (2016). *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Surakhmad, W. (2015). *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung: Tarsito.