

IMPLEMENTASI PERMAINAN GRAIN CIRCLES UNTUK MENGOPTIMALKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Salma Laksmi Maheswari¹ RR. Deni Widjayatri²

¹Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia
Salmalaksmii6@upi.edu

² Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia
Deniwidjayatri@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan alat permainan edukatif kepada anak usia dini untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Alat permainan ini disebut dengan *grain circles*. Alat permainan ini dapat digunakan sebagai solusi untuk melatih dan mengoptimalkan kemampuan kognitif, kemampuan daya fokus, dan juga kemampuan motorik halus. Perkembangan kognitif berhubungan erat dengan cara dan pola berfikir pada anak, pemecahan masalah, dan daya imajinasi anak. Pada rentang usia 4-5 tahun, sang anak termasuk sedang dalam fase *Golden Age*, yang dimana daya fokus anak tersebut sangat mudah teralih oleh hal lain. Oleh karena itu juga permainan ini diciptakan untuk melatih daya fokus dalam pemecahan suatu masalah. Selain itu, bermain juga merupakan sebuah kebutuhan bagi anak-anak. Maka dari itu, orang dewasa sebagai fasilitator juga sebaiknya menyediakan alat permainan yang edukatif, yang dapat merangsang perkembangan diri anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara kualitatif dan deskriptif. Teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah melakukan observasi secara objek, instrumen, dan dokumentasi dari TK Tirtayasa, Serang Banten.

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

ABSTRACT

This research aims to apply educational game tools to early childhood to optimize cognitive abilities in children aged 4-5 years. This game is called grain circles. This game can be used as a solution to train and optimize cognitive abilities, focus abilities, and also soft motor skills. Cognitive development is closely related to children's ways and patterns of thinking, problem solving, and children's imagination. At the age range of 4-5 years, the children is in the Golden Age phase, where the children's focus is very easily diverted by other things. Therefore, this game was also created to train children's focus in solving a problem. Apart from that, playing is also a necessity for children. So, the adults as a facilitators should also provide educational game tools, which can stimulate children's personal development. The method used in this research is a qualitative and descriptive approach. The research technique used to collect data was observing objects, instruments and documentation from Tirtayasa Kindergarten, Serang Banten.

Keywords : educational games, early childhood, cognitive.

PENDAHULUAN

Bermain adalah salah satu jenis aktivitas sosial yang dominan terjadi selama masa kanak-kanak. Pada periode ini, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bermain dan berinteraksi dengan rekan sebaya. Jadi, permainan anak merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan sendiri tanpa mengharapkan hasil tertentu.

Alat permainan edukatif merupakan suatu benda yang terbagi atas alat bermain dan alat peraganya. Peralatan bermain merupakan suatu fasilitas yang telah dibuat menjadi sebuah permainan yang dapat dibongkar dan dipasang kembali, sehingga anak dapat belajar sambil bermain di 'tempat' tersebut. Bahan ajar adalah alat bantu belajar yang dapat memperagakan beberapa fungsi, bahan ajar disini yang dimaksud adalah alat permainan yang akan di implementasikan kepada anak, harus memiliki fungsi dan kegunaannya untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak, karena kegiatan yang menyenangkan sangat diperlukan dalam menstimulasi tumbuh kembangnya (Nuryati, 2022).

Pada pengimplementasian alat permainan edukatif yang telah dilakukan oleh penyaji adalah bahwasanya permainan ini sangat cocok untuk mengembangkan kognitif bagi anak, anak dapat melatih daya fokus mereka dan melatih berpikir. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan cara berpikir anak. Menurut Drever (Cahyani, 2014: 6), “pemahaman adalah cara berpikir umum yang mencakup segala macam pengertian, yaitu pengertian, berpikir, memegang pengertian, menilai dan berpikir”.

Secara umum, permainan memiliki pentingnya dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional. Dalam dimensi kognitif, permainan dapat mendukung pertumbuhan kognitif anak. Urgensi kognitif, permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui bermain anak akan dengan sangat mudah mempelajari hal hal yang ada dilingkungannya mempelajari, objek yang ada disekitarnya dan belajar bagaimana memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) berpendapat bahwa penting untuk melatih struktur-struktur kognitif anak, dan permainan dianggap sebagai lingkungan yang ideal untuk melatih kognisi anak. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan dengan cara yang menyenangkan. Aspek sosial yang signifikan dalam permainan ini dapat meningkatkan dan memperkaya kesejahteraan sosial-emosional anak. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial dengan teman sebaya, serta memahami dan menjelaskan aturan permainan dengan baik. Dari segi emosional, permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengatasi masalah emosional, mengatasi kekhawatiran, dan menyelesaikan konflik. Melalui aktivitas ini, anak dapat mengeluarkan kelebihan energi fisik dan meredakan perasaan yang terpendam, karena tekanan batin dapat teratasi dalam suasana permainan.

Untuk memastikan pertumbuhan kognitif optimal, pembelajaran di PAUD perlu mendorong seluruh aspek perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran menjadi

metode yang membantu anak mengembangkan kapasitasnya. Media berperan penting dalam pengajaran yang menarik pada pengalaman perkembangan, karena dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap hasil belajar (Sianipar, dkk 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif, yakni metode kualitatif yang merumuskan masalah sebagai panduan untuk menyelidiki dan merekam situasi sekitar secara rinci, menyeluruh, dan mendalam. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy. Menurut J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk lisan atau tulisan tentang orang-orang dan perilaku yang diamati (Nasution, 2003: 3).

Pendekatan kualitatif ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat mengenai "Implementasi Permainan *grain circles* untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 Tahun". Fokus pendekatan kualitatif ini adalah memahami kejadian yang terjadi pada subjek penelitian, termasuk perilaku, respons, dan aktivitas, dengan menggunakan deskripsi berupa kata-kata dan bahasa.

Kognitif anak usia 4-5 Tahun di TKIT Tirtayasa, Banten sudah sangat cukup baik, anak sudah dapat mengerti instruksi yang diberikan sebelumnya, anak juga sudah cukup sabar dalam memasukkan biji-bijian ke lubang. Namun ada beberapa anak yang perkembangan kognitifnya belum cukup baik, yaitu anak sangat sulit untuk memusatkan fokus yang mereka miliki. Pada usia 4-5 tahun perkembangan kognitif mencakup : a. Kemampuan memahami fungsi benda secara tepat, b. Kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah, c. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau kalimat kosong.

Pada pendekatan kualitatif, dan deskriptif ini juga melakukan observasi langsung untuk mengamati suatu tindakan, dan aktivitas pada subjek penelitian dengan menggunakan alat permainan edukatif *grain circles*. Pada aktivitas saat bermain yang diamati langsung oleh peneliti menunjukkan bahwa anak pada usia 4-5 tahun sudah dapat mengoptimalkan kognitif yang mereka miliki seperti, mengerti instruksi cara bermain yang diajarkan sebelumnya oleh peneliti, anak juga mampu mengontrol daya fokus yang mereka miliki, dan pemecahan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan edukatif ialah suatu bentuk media berbasis simulasi yang dirancang untuk merangsang pemecahan masalah, sehingga esensi ilmu yang diperoleh dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Indriasih, 2015). Selain itu, alat permainan edukatif juga berfungsi sebagai sarana untuk melibatkan anak dalam berbagai kegiatan dengan tujuan mendidik dan memberikan rangsangan (Intan Pratiwi, 2017). Alat permainan edukatif dianggap sebagai perangkat pembelajaran yang dibuat untuk mengembangkan pertumbuhan

anak dan membawa unsur nilai-nilai pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Aktivitas yang dilakukan anak, mendorong oleh tingginya rasa ingin tahu, merupakan indikator perkembangan kemampuan kognitif mereka. Kemajuan kognitif akan terjadi dengan cepat, terutama melalui permainan dengan menggunakan objek yang diminati anak. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajahi, menyelidiki, dan melakukan eksperimen guna memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sekitar mereka.

Keterkaitan antara bermain dengan mengoptimalkan daya fokus, pemecahan masalah pada anak usia dini yang telah peneliti terapkan lebih mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan edukatif *grain circles*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prayitno (1962), Piaget menyatakan bahwa “dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar”.

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan melalui observasi langsung ke TK Tirtayasa, Serang, Banten. Pada hasil yang peneliti lakukan langsung oleh 2 (dua) anak pada kelompok kelas A adalah mereka sangat antusias melihat alat permainan edukatif ini, lalu peneliti menjelaskan nama alat permainan dan cara memainkannya. Permainan edukatif ini adalah *grain circles*, cara memainkan ini sangatlah mudah hanya perlu meningkatkan daya fokus agar biji-bijian masuk ke lubang, namun pada usia 4-5 tahun hal tersebut yang menjadi tantangan bagi anak untuk melakukan pemecahan masalah, bagaimana cara memasukkan biji-bijian tersebut kedalam lubang. Peneliti melakukan pengamatan pada anak berinisial AF, anak tersebut sangat mendengarkan ketika peneliti menjelaskan cara bermain, dan pada saat melakukan kegiatan tersebut AF terlihat kesulitan untuk mengerakkan alat agar biji-bijian masuk kedalam lubang, dengan usaha yang kuat akhirnya biji-bijian tersebut masuk ke lubang tanpa tersisa. Peneliti juga mengamati bahwa anak AF mampu mengendalikan emosi saat melakukan aktivitas, bukti yang terlihat oleh peneliti adalah tidak adanya biji-bijian yang keluar dari alat, itu berarti anak mampu melatih daya fokus dan emosional dengan baik. Lalu pada anak berinisial NM yang telah diamati oleh peneliti, anak tersebut sudah mampu menyesuaikan cara bermain yang telah diajarkan oleh peneliti, anak juga sudah mampu menggunakan alat permainan ini dengan sangat tepat. Namun pada aktivitas anak berinisial NM ini kurang mampu dalam mengendalikan daya fokus dan emosional nya, hal ini dibuktikan karena beberapa biji-bijian keluar dari alat, dan anak terlihat tidak sabar dalam memasukkan biji-bijian kedalam lubang, anak juga mencoba memasukkan biji-bijian ke lubang dengan menggunakan tangannya. Namun karena peneliti membersamai jalannya aktivitas permainan tersebut tentunya peneliti langsung memberi tahu dan menjelaskan ulang tentang bagaimana menggunakan alat permainan ini dengan baik dan benar.

Tabel 1. Hasil penilaian

Instrumen Penilaian

Subjek Penelitian	Indikator	Indikator Penilaian	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
AF	Kemampuan Berpikir	1.1 Anak sudah mampu mempelajari cara bermain yang benar saat diajarkan oleh guru. 1.2 Anak sudah mampu menjelaskan cara bermain yang benar kepada temannya			V	V
NM	Mengaplikasikan	2.1 Anak mampu menyesuaikan cara bermain yang sudah di terapkan oleh guru 2.2 Anak mampu menyelesaikan permainan <i>grain circles</i> sampai selesai 2.3 Anak mampu menggunakan alat permainan edukatif ini sesuai dengan cara memainkannya.			V V	V

Sumber: Penelitian Observasi TK Tirtayasa, Serang, Banten.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi instrument yang telah dianalisis, kepada anak usia 4-5 tahun di TK Tirtayasa membuktikan bahwa penggunaan alat permainan edukatif “grain circles” bisa mengoptimalkan kemahiran kognitif anak berupa melatih daya fokus, pemecahan masalah serta dapat menstimulus motorik halus. Daya fokus dapat dilatih agar anak mampu menyelesaikan suatu permasalahan atau kegiatan dengan tepat dan hasilnya baik, anak-anak yang dapat mengendalikan daya fokus mereka akan menunjukkan reaksi yang menyenangkan dalam melakukan kegiatan dan tidak terlihat membosankan. Dari hasil penelitian melalui observasi instrument yang telah dianalisis, membuktikan bahwa pengimplementasian alat permainan edukatif “grain circles” mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Gambar 1. Alat Permainan Edukatif “Grain Circles”.



Gambar 2. Kegiatan mengamati cara bermain “Grain Circles” pada anak.



Gambar 3. Aktivitas bermain “Grain Circles” anak usia 4-5 tahun.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pengampu dalam mata kuliah APE, Ibu RR. Deni Widjyatri, atas bimbingan yang telah membantu dalam penulisan artikel ini dengan baik dan benar. Selain itu, penulis juga bersyukur kepada teman-teman yang tak dapat disebutkan satu per satu, namun memberikan dorongan dan bantuan yang sangat berarti sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai rencana dan sistem yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Cecep, C., Waskita, D. T., & Sabilah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 63-70.

Emzir, Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data, cet.2 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 2.

Fadlillah, M. (2016, May). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. In Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN”. Unmuh Ponorogo.

Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250-263.

Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.

Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2), 69264.

Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h.4.

Nuryati, N. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mahasiswa Paud. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 536-545.

Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., Nursihab, M., Jannah, M., & Widjayatri, R. D. (2022). EFEKTIVITAS APE MAZE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210-223.

Sujarweni, V. W. (2014). *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.

Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis pengembangan literasi sains anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.