

**PERAN *FUN GAMES* TERHADAP FUNGSI KOGNITIF DAN
KEMATANGAN EMOSIONAL PADA SISWA SD
MUHAMMADIYAH 18 SURABAYA**

**Gina Noor Djalilah¹, Yelvi Levani^{2*}, Laily Irfana³, Nurma Yuliyanasari⁴, Nenny
Triastuti⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: ginanoordjalilah@um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan berbagai aspek psikologis, terutama fungsi kognitif dan kematangan emosional. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) ini bertujuan mengimplementasikan dan mengevaluasi pengaruh *fun games* terhadap fungsi kognitif dan kematangan emosional siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: Penyuluhan kesehatan untuk orang tua siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya dan kegiatan *fun games* untuk siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Kegiatan *fun games* yang diadakan untuk siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya diantaranya adalah: Permainan *Puzzle*, Permainan Ular Naga, Permainan *Match Matching*, Permainan *Picture Memory*, Permainan Lambang Bilangan dan Permainan *Clap Boom Snatch*. Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini ditemukan skor fungsi kognitif yang secara keseluruhan baik. Melalui kegiatan abdimas ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir dan kecerdasan emosional siswa SD Muhammadiyah 18 secara simultan.

Kata Kunci: *Fun Games*, Kognitif, Emosional, Usia Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia sekolah dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan berbagai aspek psikologis, terutama fungsi kognitif dan kematangan emosional. Anak usia 7–12 tahun berada dalam fase operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka mulai mampu berpikir logis mengenai objek konkret dan memahami hubungan sebab-akibat (Malik & Marwaha, 2025). Dalam tahap ini, sangat penting untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir serta perkembangan sosial dan emosional secara seimbang (Malik & Marwaha, 2025). Salah satu pendekatan yang kini banyak digunakan dalam pendidikan anak adalah melalui kegiatan *fun games* atau permainan menyenangkan yang bersifat edukatif (Alotaibi, 2024).

Fun games bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan alat pembelajaran yang mampu meningkatkan konsentrasi, memori kerja, kemampuan menyelesaikan masalah, serta

keterampilan sosial anak (Pivec, 2007). Dengan mengintegrasikan unsur bermain ke dalam proses belajar, anak tidak hanya merasa senang dan termotivasi, tetapi juga secara tidak langsung dilatih untuk mengembangkan daya pikir kritis dan kontrol emosi. Permainan seperti *puzzle*, *role-play*, *board games*, dan simulasi kolaboratif dapat menjadi media untuk melatih empati, kerja sama, serta regulasi emosi (Park & Park, 2021).

SD Muhammadiyah 18, sebagai bagian dari lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman dan pembentukan karakter, memiliki komitmen untuk mendukung perkembangan holistik siswa. Namun, dalam praktik pembelajaran sehari-hari, fokus masih dominan pada aspek akademik, sedangkan penguatan aspek kognitif dan emosional yang bersifat praktis dan interaktif belum banyak dioptimalkan. Dengan latar belakang tersebut, diperlukan intervensi yang mampu menjembatani kebutuhan anak akan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, salah satunya melalui pengenalan *fun games* sebagai bagian dari aktivitas sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi pengaruh *fun games* terhadap fungsi kognitif dan kematangan emosional siswa SD Muhammadiyah 18. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir dan kecerdasan emosional siswa secara simultan. Selain itu, program ini juga ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada guru dan orang tua tentang pentingnya metode pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi mendidik anak yang holistik dan kontekstual.

2. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: Penyuluhan kesehatan untuk orang tua siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya dan kegiatan *fun games* untuk siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Penyuluhan kesehatan untuk orang tua siswa terdiri dari tiga topik diantaranya adalah: Perkembangan Struktur dan Fungsi Otak Terhadap Kognitif, Kecerdasan Emosional Usia SD Pada Anak serta Peran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Terhadap Fungsi Kognitif Anak. Kegiatan *fun games* yang diadakan untuk siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya diantaranya adalah: Permainan *Puzzle*, Permainan Ular Naga, Permainan *Match Matching*, Permainan *Picture Memory*, Permainan Lambang Bilangan dan Permainan *Clap Boom Snatch*. Siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya akan dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 10 siswa. Setiap kelompok akan menjalani semua permainan secara bergantian. Setelah melakukan setiap permainan, tim pendamping yang terdiri dari mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya akan melakukan evaluasi perkembangan kognitif dan emosional berdasarkan instrumen kuesioner dan penilaian fungsi kognitif SYSTEMS-R (*The School Years Screening Test for Evaluation of Mental Status-Revised*). Terdapat 40 pertanyaan dengan 11 aspek yang dinilai diantaranya adalah orientasi, pengenalan, perhatian, kalkulasi, *auditory recall*, *visual recall*, memori jangka pendek, memori jangka Panjang, kemampuan Bahasa, fungsi eksekutif, dan visuospasial. SYSTEMS-R dengan skor diatas dari 18 pada usia 6 tahun dan lebih dari 19 pada usia 7 tahun memiliki interpretasi normal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan abdimas ini terdiri dari kegiatan penyuluhan kesehatan untuk orang tua siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya dan kegiatan *fun games* yang diikuti oleh siswa-siswi kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Penyuluhan kesehatan untuk orang tua siswa terdiri dari tiga topik diantaranya adalah: Perkembangan Struktur dan Fungsi Otak Terhadap Kognitif, Kecerdasan Emosional Usia SD Pada Anak serta Peran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Terhadap Fungsi Kognitif Anak. Kegiatan penyuluhan materi kesehatan diberikan oleh tim dokter sekaligus dosen Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya. Kegiatan *fun games* yang diadakan untuk siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya diantaranya adalah: Permainan *Puzzle*, Permainan Ular Naga, Permainan *Match Matching*, Permainan *Picture Memory*, Permainan Lambang Bilangan dan Permainan *Clap Boom Snatch*. Setiap kegiatan *fun games* dilakukan di tempat yang berbeda dan didampingi oleh 1 orang dosen dan 5 orang mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang memiliki mekanisme menyusun gambar menjadi satu kesatuan dengan memperhatikan bentuk, warna, dan ukuran. Permainan ini dapat dilakukan dengan cara membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* berdasarkan bentuk, pola, atau warna. Ketika disatukan, setiap kepingan akan membentuk pola gambar tertentu. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 20 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan *puzzle* dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini (Nazilah et al., 2022).

Permainan ular naga adalah permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia, dimainkan secara berkelompok dengan cara anak-anak berbaris berpegangan tangan dan membentuk seperti tubuh naga, sementara dua orang lainnya berperan sebagai terowongan yang akan menangkap pemain yang melewati mereka saat lagu selesai. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 25 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak-anak (Wulandary & Marlina, 2024).

Permainan *match matching* adalah permainan yang mengharuskan pemain untuk menemukan pasangan dari elemen yang serupa. Elemen tersebut bisa berupa gambar, kartu, atau kata-kata, dan tujuannya adalah untuk menemukan pasangan yang cocok dengan menggunakan ingatan dan kemampuan pengamatan. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 22 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan *pair matching* dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf hijaiyah (Wahyudi et al., 2022)



Gambar 1. Kegiatan Penyuluhan Kesehatan Untuk Orang Tua Siswa





Gambar 2. Kegiatan *Fun Games* Tim Abdimas dengan Siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya

Permainan *picture memory* adalah jenis permainan yang melatih daya ingat visual dan konsentrasi. Permainan ini biasanya melibatkan gambar-gambar yang harus diurutkan atau dicocokkan sesuai dengan pola atau karakteristik tertentu, seperti gambar-gambar yang sama atau gambar-gambar yang saling berkaitan. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 24 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan *picture memory* dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak (Batarisaf et al., 2024)

Permainan lambang bilangan adalah permainan yang melibatkan simbol atau angka untuk mewakili jumlah atau bilangan. Permainan ini bisa digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang konsep bilangan, menghitung, dan mengenali simbol bilangan. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 26 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik, tetapi didapatkan 1 orang siswa yang memiliki kemampuan yang kurang. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak (Cahyani, 2020).

Permainan *Clap Boom Snatch* adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan ini melibatkan interaksi fisik dan mental, seperti menepuk tangan (*clap*), merampas (*snatch*), dan membuat gerakan tertentu (*boom*), yang memicu respons kognitif seperti perhatian, ingatan, dan pemecahan masalah. Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa-siswi SD Muhammadiyah 18 Surabaya menunjukkan bahwa skor rata-rata 28 sehingga interpretasi kemampuan kognitif siswa dianggap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tepuk tangan (*clap*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa melalui program *fun games*, siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya memiliki kemampuan fungsi kognitif yang baik secara keseluruhan dan sesuai dengan tingkat perkembangan usia. Agar dampak dari program Abdimas ini dapat terus berkelanjutan, disarankan beberapa hal berikut:

- a. *Fun Games* dan tools SYSTEMS-R dapat digunakan secara rutin untuk skrining sekaligus peningkatan fungsi kognitif siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya.
- b. Perlu adanya tindak lanjut dalam meningkatkan fungsi kognitif untuk siswa yang masih kurang.
- c. Perlu adanya tindak lanjut pengembangan dalam meningkatkan aspek fungsi lainnya seperti fungsi psikomotor dan fungsi afektif.

Dengan upaya berkelanjutan ini, diharapkan diharapkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir dan kecerdasan emosional siswa SD Muhammadiyah 18 secara simultan

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Batarisaf, N. P. T., Amal, A., & Herman, H. (2024). Pengaruh Memory Game Menggunakan Geometrik Shapes terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(3), 2810–2818. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1285>
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 181. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Malik, F., & Marwaha, R. (2025). Cognitive Development. In *StatPearls*. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26304241>
- Nazilah, M. B., Rahmah, M. fadhilah, Aliza, N., & Salianty, S. (2022). The Use of Educational Puzzle Games for the Development of Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 151–162. <https://doi.org/10.35719/gns.v3i2.102>
- Park, J. H., & Park, M. (2021). Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children. *PLOS ONE*, 16(3), e0244276. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>
- Pivec, M. (2007). Editorial: Play and learn: potentials of game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 387–393. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00722.x>
- Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2022). Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(2), 139–146. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.7102>
- Wulandary, Z., & Marlina, S. (2024). PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI ULAR NAGA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DI TAMAN KANAK-KANAK SABBIHISMA 2 ULAK KARANG. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v10i1.23277>