



## **EFEKTIVITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF EDUPEARL BOARD TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF USIA 5-6 TAHUN**

RR. Deni Widjayatri, Dini Putri Pratiwi  
[deniwidjayatri@upi.edu](mailto:deniwidjayatri@upi.edu), [putripratiwidini@upi.edu](mailto:putripratiwidini@upi.edu)  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Jawa Barat

### **Abstrak**

Perkembangan kognitif adalah kemampuan yang sangat terkait dengan pengetahuan yang dimiliki individu serta cara mereka memproses informasi terhadap situasi, tindakan, dan hal-hal yang diamati di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas EduPearl Board sebagai alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak-anak di TK Istiqomah Kota Cilegon. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Partisipan penelitian terdiri dari 17 anak usia 5-6 tahun di TK Istiqomah Kota Cilegon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan EduPearl Board efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun dengan semua anak memperoleh penilaian sangat baik. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa permainan EduPearl Board mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan penilaian yang sangat baik dari hasil penelitian.

**Kata Kunci:** *kognitif, EduPearl Board, 5-6 tahun.*

### **Abstract**

*Cognitive development is closely related to an individual's knowledge and their way of processing information regarding situations, actions, and things observed in their surroundings. This research aims to evaluate the effectiveness of the EduPearl Board as an educational play tool on the cognitive abilities of children at TK Istiqomah in Kota Cilegon. The research method utilized was qualitative, employing data collection techniques through observation and documentation. The research participants consisted of 17 children aged 5-6 years old at TK Istiqomah in Kota Cilegon. The research findings indicate that the EduPearl Board game is effective in enhancing the cognitive abilities of 5-6-year-old children, with all children receiving an assessment of 'very good'. Consequently, the conclusion drawn is that the EduPearl Board game is capable of improving the cognitive development of 5-6-year-old children, as evidenced by the highly positive assessments obtained from the research.*

**Keywords :** *cogtitive, EduPearl Board, 5-6 years.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini secara intinya bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan komprehensif anak, yang meliputi berbagai dimensi seperti kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama, moral, serta seni. Dalam merencanakan pembelajaran untuk anak-anak ini, penting untuk menyesuaikan setiap aspek perkembangan agar sesuai satu sama lain. Salah satu aspek yang perlu diberi perhatian adalah kemampuan kognitif.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini berbeda dengan di sekolah dasar. Menurut teori Piaget, anak usia 0 sampai 2 tahun berada pada tahap sensorimotor, dimana mereka memahami dunia melalui aktivitas fisik yang berhubungan dengan rangsangan dari lingkungan. Perilaku berkembang melalui berbagai tahapan mulai dari refleks sederhana hingga serangkaian pola pikir yang terstruktur (perilaku terorganisir). Sementara anak usia 2 sampai 7 tahun berada pada tahap pra operasi, dimana anak masih menggunakan pemikiran simbolik dan bahasa untuk menjelaskan objek dan peristiwa, namun pemikirannya

belum logis dan belum menyerupai orang dewasa ( Firman Ashadi, 2022).

Perkembangan kognitif terkait erat dengan cara individu memperoleh pengetahuan serta cara berpikirnya terhadap situasi, tindakan, dan hal-hal di sekitarnya. Kecepatan seseorang dalam memecahkan masalah sering terkait pada tahap perkembangan kognitifnya. Karena itu, setiap anak memiliki peran penting dalam mengembangkan potensinya di masa mendatang melalui perkembangan kognitifnya.

Salah satu cara untuk memperkaya perkembangan kognitif anak adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Penggunaan APE dipilih karena dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui alat permainan ini, anak dapat menggali imajinasi mereka sendiri, belajar berpikir secara mandiri, dan juga berinteraksi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif merujuk pada perangkat atau peralatan yang digunakan dalam bermain, yang tidak hanya memiliki nilai pendidikan tetapi juga dapat merangsang perkembangan anak. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Shofiyatun, 2010),

APE merupakan berbagai hal kegiatan bermain yang memiliki nilai edukasi dan dapat merangsang pertumbuhan otak dan mengembangkan potensi setiap anak.

Efektivitas proses pembelajaran sangat tergantung pada penyesuaian dengan tingkat kemampuan kognitif anak. Anak perlu diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan benda fisik, melalui interaksi dengan teman sebaya, serta didukung dengan bimbingan pertanyaan dari guru. Guru juga perlu memberikan dorongan agar anak mau berinteraksi aktif dengan lingkungan dan dapat menemukan hal-hal baru dari sekitarnya.

Pedoman pembelajaran untuk pengembangan kognitif pada anak usia dini di TK Istiqomah Kota Cilegon mengacu pada Permendiknas nomor 146 tahun 2014, yang menguraikan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan bagi anak dari lahir hingga usia 6 tahun, yang bertujuan untuk memberikan rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan jasmani dan rohani anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut.

TK Istiqomah Kota Cilegon telah menerapkan kegiatan pembelajaran yang

mengajak anak-anak untuk mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui aktivitas pengelompokan. Kegiatan tersebut melibatkan manipulasi benda dengan menggunakan mutiara dan botol bekas sebagai media. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan dalam hal alat permainan edukatif yang tersedia di TK tersebut. Ketersediaan alat permainan yang terbatas mengakibatkan kurangnya variasi dalam pengembangan kemampuan kognitif anak-anak. Misalnya, dalam stimulasi untuk menjiplak bentuk, hanya terdapat pola kertas, pensil, buku tulis, dan crayon yang tersedia, sehingga kemampuan kognitif anak-anak kurang mendapat rangsangan yang memadai.

Dalam rangka melihat potensi pembelajaran yang dapat ditingkatkan, peneliti berencana untuk menggunakan alat permainan edukatif yang berbeda yaitu EduPearl Board, guna memfasilitasi proses pembelajaran di TK Istiqomah Kota Cilegon. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan alat permainan edukatif EduPearl Board terhadap kemampuan kognitif anak di TK tersebut. Penelitian ini juga memberikan manfaat berupa

pengetahuan ilmiah tambahan, terutama dalam hal kemampuan kognitif anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini akan memberikan wawasan kepada para guru mengenai pengaruh penggunaan alat permainan edukatif EduPearl Board dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan penjelasan yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada penguraian dan penjelasan fenomena dengan menggunakan data berbentuk uraian seperti kata-kata, gambar, dan jenis data lainnya, bukan data berupa angka dan tidak diubah menjadi bentuk angka. Informasi dikumpulkan melalui pencatatan dari hasil wawancara, pengamatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, dan berbagai catatan resmi (Rosyada, 2020).

Subjek dari penelitian ini adalah 17 anak usia dini di TK Istiqomah, dengan penelitian dilaksanakan pada tanggal 24 November 2023. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Alat Permainan Edukatif EduPearl Board terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di TK Istiqomah di JL. Keranggot Kel. Sukma Jaya Kec. Jombang Kota Cilegon - Banten pada 24 November 2023 melibatkan empat tahap utama. Peneliti mulai dengan menguji coba instrumen dan praktik sebelum mengumpulkan data. Sebelum mengumpulkan data, peneliti menguji instrumen evaluasi yang akan digunakan untuk penilaian dengan melibatkan 17 anak sebagai sampel di TK tersebut. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan.

No	Indikator	Kemampuan Anak	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Berfikir kritis	1. Anak mampu mengklasifikasikan mutiara sesuai dengan warna 2. Anak mampu menguraikan jumlah mutiara sesuai dengan angka				
2	Kreatif	1. Anak mampu menentukan jumlah mutiara sesuai dengan angkanya 2. Anak mampu mengkombinasikan warna mutiara sesuai dengan warna tempatnya				
3	Kolaboratif	1. Anak mampu membuktikan jumlah mutiara sesuai dengan angka yang diminta				

		2. Anak mampu memvalidasi warna mutiara sesuai dengan warna tempat yang diminta					
--	--	---	--	--	--	--	--

Keterangan :

1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik

3 = Baik, 4 = Sangat Baik

Setelah menerapkan Permainan EduPearl Board di TK Negeri Istiqomah, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada indikator berpikir kritis, terdapat 7 anak dengan penilaian baik (K, M, V, D, C, F, Z) dan 10 anak dengan penilaian sangat baik (B, E, H, I, N, O, P, Q, R, T). Pada indikator kreatif, terdapat 8 anak dengan penilaian baik (C, M, F, V, K, B, A, S) dan 9 anak dengan penilaian sangat baik (E, G, J, L, N, O, P, Q, T). Dalam indikator kolaboratif, terdapat 6 anak dengan penilaian baik (D, E, M, O, P, R) dan 11 anak dengan penilaian baik (K, N, Q, F, H, J, L, B, S, T, V).

Dari observasi terhadap subjek penelitian sejumlah 17 anak, setiap anak menunjukkan kemajuan baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif EduPearl Board memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk memaksimalkan perkembangan anak. Selain

itu, sikap anak terhadap pembelajaran dengan penggunaan Permainan EduPearl Board sangat positif; mereka merasa senang dan termotivasi untuk belajar. Minat anak terhadap pembelajaran meningkat karena penggunaan permainan edukatif, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini mengakibatkan partisipasi anak dalam pembelajaran menjadi lebih baik, serta kemampuan mereka untuk menyerap pengetahuan baru melalui permainan edukatif ini menjadi lebih cepat.

Penerapan EduPearl Board dalam kegiatan pembelajaran telah terbukti efektif dalam proses belajar mengajar di TK Istiqomah Kota Cilegon. Dengan karakteristiknya, penggunaan EduPearl Board dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir kritis anak. Berikut adalah hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini:

1. Peningkatan Berpikir Kritis Anak Usia Dini melalui Penerapan Teknik Pembelajaran Permainan EduPearl: Penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis permainan EduPearl, terjadi peningkatan berpikir kritis pada anak usia dini di TK Istiqomah. Sebanyak 7 anak meraih

penilaian baik dan 10 anak meraih penilaian sangat baik. Hal ini terjadi karena anak-anak dapat memilih warna yang sesuai dengan angka terlebih dahulu, yang kemudian mereka aplikasikan dengan memasukkan biji mutiara sesuai dengan tempat warnanya di papan.

2. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Penerapan Teknik Pembelajaran Permainan EduPearl: Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas pada anak usia dini di TK Istiqomah. Sebanyak 8 anak meraih penilaian baik dan 9 anak meraih penilaian sangat baik melalui pembelajaran menggunakan permainan EduPearl. Proses ini melibatkan anak-anak dalam memasukkan biji mutiara sesuai dengan warna yang telah mereka pilih, yang berkorelasi dengan warna angka di papan. Hal ini dapat meningkatkan pola berpikir kritis pada anak.
3. Peningkatan Kegiatan Kolaboratif Anak Usia Dini melalui Penerapan Teknik Pembelajaran Permainan EduPearl: Penelitian menunjukkan peningkatan kegiatan kolaboratif pada anak usia dini di TK Istiqomah. Sebanyak 6 anak meraih penilaian baik dan 11 anak

meraih penilaian sangat baik melalui pembelajaran menggunakan permainan EduPearl. Proses ini melibatkan anak-anak dalam saling memilih warna yang sesuai dengan warna di papan secara bersamaan. Ini dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif pada anak-anak.

## **PENUTUP**

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif EduPearl dalam proses pembelajaran di sekolah mampu membuat pengalaman pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Hal ini karena anak-anak merasa seperti sedang bermain daripada belajar. Dari 17 subjek penelitian, terlihat bahwa perkembangan pembelajaran melalui alat permainan edukatif EduPearl mencapai hasil yang sangat baik. Oleh karena itu, pembelajaran dengan bantuan alat permainan edukatif EduPearl terbukti efektif dalam mempengaruhi perkembangan anak.

Untuk menjaga keberlangsungan alat permainan edukatif EduPearl, perawatan yang baik diperlukan. Guru perlu memperhatikan lokasi penyimpanan permainan ini, contohnya dengan menaruhnya di rak atau lemari yang tertutup untuk keamanan dan keteraturan yang lebih

baik. Alat permainan edukatif EduPearl umumnya mudah ditemukan dan tersedia di beberapa tempat, yang dapat membantu guru untuk lebih efisien dalam pengelolaan waktu pembelajaran

#### **.PUSTAKA**

Alawiyah, Z., Hidayah, N., Fauziah, R., Khoirotunnisya, W. A., & Sundari, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 122-129

Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113-123.

Azzahrah, H., Bulan, D. V. C., Hasna, S., Utari, G. C., Az-Zahra, N., Fajriah, A., & Widjayatri, R. D. (2022, February). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (Aparatus) Terhadap Perkembangan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Montessori Salih Saliha Kabupaten Tangerang. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI*

*Kampus Purwakarta* (Vol. 1, No. 1, pp. 148-157).

Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS- SABIQUN*, 4(2), 443-455.

Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 68-71.

Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580-589.

Halimah, H. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113-128.

Hidayati, N. I. (2021). Pengembangan Media Maze Zoo dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

- Mushab, M. A. U. (2023). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1-12.
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 105-112.
- Poetri, R. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Rahmawati, T., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163-170.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- 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.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125-134.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125-134