

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRA-SEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI BRAJA EMAS 2025

Refi Mariska¹, Nita Evrianasari², Ike Ate Yuviska³, Anggraini⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Malahayati Bandar Lampung
Email koresponden: nita.nuninosa@gmail.com

ABSTRACT : THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN AT PERTIWI BRAJA EMAS KINDERGARTEN 2025

Background: The cognitive development of preschool children remains a significant issue. WHO data indicates that more than 200 million children worldwide do not reach their optimal cognitive potential, with the rate of delay in Indonesia reaching 13–18%. In Lampung Province, only 26.38% of preschool-aged children undergo developmental screening. A similar situation is seen at Pertiwi Braja Emas Kindergarten, where some children still have difficulty recognizing letters and writing.

Objective: To determine the effect of educational games on the cognitive development of preschool children.

Methods: The study used a pre-experimental, one-group pretest–posttest design with a quantitative approach. The population consisted of 54 respondents, with a sample size of 30 children aged 5–6 years selected using a purposive sampling technique. The research instruments consisted of Standard Operating Procedures (SOPs) for puzzle games and observation sheets. Univariate and bivariate data analysis used the Wilcoxon Signed Rank Test.

Results: the study showed that the average cognitive development score of children before educational play was 49.20, increasing to 72.43 after educational play. The statistical test using the Wilcoxon test yielded a p-value of 0.000 ($p\text{-value} < \alpha = 0.05$).

Conclusion: That educational play has an effect on cognitive development in preschool children at Braja Emas 2025 Kindergarten.

Recommendation: Teachers are expected to continue to increase the use and variety of educational games in daily learning.

Keywords: Educational Games, Cognitive Development, Preschool

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan kognitif anak prasekolah masih menjadi masalah penting. Data WHO menyebutkan lebih dari 200 juta anak di dunia tidak mencapai potensi kognitif optimal, dengan angka keterlambatan di Indonesia 13–18%. Di Provinsi Lampung hanya 26,38% anak usia prasekolah yang menjalani deteksi tumbuh kembang. Kondisi serupa terlihat di TK Pertiwi Braja Emas, di mana beberapa anak masih kesulitan mengenal huruf dan menulis.

Tujuan: Diketahui pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah.

Metode: Jenis penelitian menggunakan desain pra-eksperimental one group pretest–posttest dengan pendekatan kuantitatif. Populasi sebanyak 54 responden dengan sampel berjumlah 30 anak usia 5–6 tahun yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa Standar Operasional Prosedur permainan puzzle dan lembar observasi. Analisis data univariat dan bivariat dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil: Sebelum bermain edukatif rata-rata skor perkembangan kognitif anak adalah 49,20 meningkat menjadi 72,43 setelah bermain edukatif. Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon nilai $p\text{-value} = 0,000$ ($p\text{-value} < \alpha = 0,05$).

Kesimpulan: Ada pengaruh permainan edukatif dengan perkembangan kognitif pada anak pra-sekolah di taman kanak-kanak Braja Emas 2025.

Saran: Guru diharapkan terus meningkatkan penggunaan dan variasi permainan edukatif dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Perkembangan Kognitif, Prasekolah.

PENDAHULUAN

Perkembangan adalah meningkatnya fungsi alat tubuh yang dicapai melalui proses kematangan, Anak belajar untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi dalam penguasaan keterampilan diberbagai bidang seperti gerakan, berpikir, perasaan serta interaksi baik dengan orang lain atau objek disekitarnya, sementara itu, pertumbuhan berkaitan dengan peningkatan jumlah dan ukuran sel di seluruh tubuh, yang dapat diukur secara kuantitatif hal ini juga dapat dilihat secara langsung seperti peningkatan berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala, serta perkembangan gigi, organ penglihatan, organ pendengaran serta organ reproduksi. Sementara itu perkembangan motorik pada anak usia prasekolah terjadi sangat pesat yaitu terjadi pada rentang usia 3 sampai 6 tahun, dengan cakupan perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar, masa ini dianggap periode kritis dalam membentuk sumber daya manusia lebih yang berkualitas (Ramadhani, 2019).

Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah mencakup peningkatan kemampuan berfikir dan kecerdasan dalam memahami lingkungan sekitar, belajar berbagai hal baru, meningkatkan daya ingat, imajinasi, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Izzati & Yulsyofriend, 2020 dalam Budiyaniti & Hartutik, 2023). Anak dengan fungsi kognitif yang baik cenderung mempunyai kemampuan berbahasa yang lebih baik. Untuk mendukung perkembangan kognitif ini, anak-anak perlu mendapatkan stimulasi yang diperoleh melalui partisipasi dalam program prasekolah (Khoiriah et al., 2019 dalam Budiyaniti & Hartutik, 2023).

Permasalahan yang ada dalam perkembangan anak adalah sesuatu bentuk gangguan yang dapat mengganggu kehidupannya, masalah tersebut muncul akibat ketidakseimbangan dalam proses perkembangannya. Pada dasarnya masalah yang muncul pada Anak TK dapat dikategorikan menjadi masalah fisik serta psikososial. (Hayati, 2015 dalam Mandas et al., 2021). Selama dalam tahap perkembangan, anak berpotensi menghadapi berbagai hambatan yang dapat mengganggu proses perkembangan selanjutnya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi masalah perkembangan anak tidak hanya berdampak pada perkembangan emosi dan sosial mereka, tetapi juga mempengaruhi perkembangan fisik, intelektual, kognitif, dan bahasa (Izzaty dalam Hayati, 2015 dalam Mandas et al., 2021).

Permasalahan pada anak usia dini ialah sesuatu hal yang akan mengganggu kehidupan

anak, yang timbul karena ketidaksesuaian pada perkembangannya. Secara garis besar masalah yang dihadapi anak dapat digolongkan menjadi dua yaitu masalah internal dan masalah eksternal. Masalah internal terdiri dari masalah fisik (kesehatan) dan psikis merupakan masalah yang timbul dari dalam diri anak, sedangkan masalah eksternal adalah masalah yang terdiri dari masalah sosial merupakan masalah yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Permasalahan pada anak usia dini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik yang bersifat intrinsik (berasal dari diri anak sendiri) maupun ekstrinsik (berasal dari luar diri anak) (Agustin, Hernanda, Apipah, & Noviyani, 2024).

Dunia kognitif anak pada usia pra sekolah adalah kreatif, bebas, dan fantastis. Imajinasi anak berkembang sepanjang waktu, dan pemahaman mental mereka mengenai dunia menjadi lebih baik. Anak yang mengalami keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan tidak mencapai potensinya secara penuh akan berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar, berinteraksi sosial, dan berkontribusi dalam masyarakat oleh karena itu diperlukan deteksi dini tumbuh kembang anak (Hidayaturrahmi, Rosmawaty, Nasitoh, Handayani, & Lidra Maribeth, 2024).

Untuk mengatasi masalah perkembangan anak, diperlukan stimulasi, dimana stimulasi berperan penting dalam tumbuh kembang mereka. Stimulasi perkembangan anak merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mendorong perkembangan kemampuan dasar pada anak usia 0-6 tahun sangat penting agar mereka dapat tumbuh dengan optimal. Anak harus diberikan stimulasi secara teratur, sejak dini, dan berkelanjutan dalam berbagai kesempatan. Pada dasarnya stimulasi ini juga bisa dilakukan oleh orang tua, anggota keluarga, pengasuh, serta masyarakat di lingkungan sekitar (Sulistiyawati, 2017 dalam Permatasari et al., 2024). Sejak usia dini, anak juga membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan, seperti sensorik, motorik, emosi-sosial, bicara, kognitif, kemandirian, kreativitas, kepemimpinan, moral, dan spiritual. Selain stimulasi, memberikan kegiatan SDIDTK (Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang) juga sangat diperlukan untuk mendukung proses pertumbuhan mereka, yang mencakup deteksi dini (skrining) terhadap potensi kelainan atau penyimpangan dalam pertumbuhan dan perkembangan, intervensi segera, serta rujukan jika diperlukan (Kemenkes RI, 2023 dalam Permatasari et al., 2024).

Alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktifitas bermain dan dapat

menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Zahra et al., 2023).

Permainan edukatif merupakan permainan yang berperan penting dalam perkembangan anak karena mengandung unsur mendidik yang secara alami menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain memberikan kesenangan, permainan edukatif juga dapat merangsang indra anak, seperti pendengaran, penglihatan, komunikasi, serta kemampuan menulis dan berpikir. Selain itu, permainan ini juga mendukung perkembangan motorik, afeksi, serta nilai sosial dan spiritual, seperti moral, kasih sayang, etika, kejujuran, dan tata krama. Keseimbangan rangsangan terhadap indra tersebut berkontribusi dalam membentuk jasmani, daya pikir, imajinasi, watak, dan karakter anak, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kedewasaan mereka (Mujib & Rahmawati, 2013 dalam Cik Noni et al., 2024).

Alat Permainan Edukatif (APE) juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak. Berbagai alat permainan, seperti puzzle, permainan angka, dan permainan memori, membantu anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengenalan pola, dan daya ingat. Misalnya, saat bermain puzzle, anak harus berpikir logis untuk menentukan posisi setiap potongan, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis dan problem-solving. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat merangsang berbagai aspek kognitif, termasuk bahasa, logika, dan keterampilan sosial. Dengan permainan yang dirancang secara khusus, anak-anak dapat belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi serta minat mereka terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, memahami dampak permainan edukatif menjadi hal penting dalam mengembangkan strategi pendidikan yang efektif bagi anak prasekolah (Cik Noni et al., 2024).

Menurut data World Health Organization (WHO), anak prasekolah berada dalam fase kritis di mana perkembangan kognitif mereka berlangsung pesat, sehingga perlu dilakukan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan mereka, karena menjadi hal yang sangat krusial. Anak berusia dibawah 5 tahun dengan jumlah lebih dari 200 juta di seluruh dunia belum memenuhi atau mencukupi potensi perkembangan kognitif mereka secara optimal.

Mayoritas diantaranya adalah anak-anak yang berada di Benua Asia dan Benua Afrika. Tingkat keterlambatan perkembangan di Amerika berkisaran dari 12% hingga 16%, Thailand 24%, dan Argentina 22%, sedangkan di Indonesia berkisaran antara 13% hingga 18% (Mardiana et al., 2024).

Di Indonesia, diperkirakan bahwa 5 hingga 25% anak pada usia prasekolah mengalami masalah perkembangan, diantaranya masalah dalam perkembangan kognitif. Meskipun pelayanan kesehatan anak di Indonesia mencapai 75,82%, angka ini masih di bawah sasaran nasional sebesar 85% (Kemenkes RI, 2021). Data membuktikan bahwa perkembangan kognitif anak dengan usia 2 hingga 3 tahun mencapai 59%, sementara nilai rata-rata perkembangan kognitif anak dengan usia 3 hingga 4 tahun adalah 56,4%, dan pada anak dengan usia 4 hingga 5 tahun adalah 57,2%. Secara keseluruhan, sekitar 61,1% anak berusia 3 sampai 5 tahun memiliki perkembangan kognitif dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 50,6% (Oktaviyani & Suri, 2019 dalam Budiyantri & Hartutik, 2023).

Hal ini tidak terlepas dari Komitmen pemerintah yang kuat untuk mendukung pengembangan anak usia dini telah menghasilkan capaian besar dalam akses anak kepada pendidikan usia dini. Angka partisipasi dan tamat sekolah tercatat naik drastis di semua jenjang pendidikan. Akan tetapi, kemajuan ini belum merata dan, disertai berbagai isu lain, mencerminkan kesenjangan substansial yang berkaitan dengan lokasi dan kemiskinan (UNICEF, 2020).

Menurut data dari Dinas Kesehatan Kota Bandar Lampung, pada tahun 2015 tercatat 109,93 anak mengalami keterlambatan perkembangan (Data Dinkes Kota Lampung, 2015). Angka ini sedikit menurun menjadi 109,19 anak pada tahun 2016, namun meningkat menjadi 151,59 anak pada tahun 2017 (Data Dinkes Kota Lampung, 2017 dalam Setiawati & Martha, 2020). Berdasarkan sensus penduduk tahun 2020, jumlah balita di Provinsi Lampung mencapai 11% dari total populasi 9.007.85 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, 2020). Di Provinsi Lampung, cakupan pelayanan kesehatan untuk anak balita yang meliputi minimal 8 kali kunjungan, baru mencapai 78,4% pada tahun 2019, Angka ini masih belum mencapai target yang telah ditetapkan sebesar 90%. Data dari profil kesehatan Provinsi Lampung menunjukkan bahwa dari 1.055.526 balita dan anak usia prasekolah, hanya sebanyak 238.240 (26,38%) yang sudah menjalani deteksi tumbuh kembang. Capaian ini masih jauh dari target 60% untuk deteksi dini

masalah perkembangan pada kelompok usia ini (Widia et al., 2023 dalam Mardiana et al., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa upaya deteksi dini tumbuh kembang (DDTK) di Provinsi Lampung belum mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, di TK Pertiwi Braja Emas Lampung Timur pada tahun 2025, diketahui bahwa jumlah siswa yang terdaftar adalah 54 anak. Kegiatan pembelajaran di TK tersebut meliputi kegiatan mengenal huruf, kegiatan mengenal angka, kegiatan menulis, kegiatan berdoa bersama, dan kegiatan bermain. Setelah diwawancarai oleh peneliti, guru menyampaikan bahwa terdapat 5 anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf serta menulis, sementara 3 anak lainnya menunjukkan perkembangan yang sangat baik dalam kedua keterampilan tersebut. Dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak usia prasekolah menjadi isu penting yang perlu mendapat perhatian. Data dari WHO menunjukkan adanya tantangan global dalam pemenuhan potensi perkembangan kognitif anak, dan data di Indonesia serta Provinsi Lampung mengindikasikan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan pelayanan kesehatan anak dan deteksi dini masalah perkembangan. Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak-anak pra- sekolah di TK Braja Emas. Harapannya, Penelitian ini mampu memberikan pemahaman lebih tentang bagaimana permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi praktis untuk para pendidik dan orang tua dalam merancang kegiatan pembelajaran yang optimal untuk perkembangan kognitif anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimental one group pretest–posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 54 responden. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Braja Emas Lampung Timur yang dilakukan pada bulan

mei-juli 2025. Teknik sampel yang digunakan ialah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 responden anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah Standar Operasional Prosedur permainan puzzle dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

HASIL

Karakteristik Responden

Berdasarkan tabel 1 dari 30 responden diperoleh data karakteristik yaitu, Sebagian besar responden berusia 6 tahun, yaitu sebanyak 21 anak (70,0%), dan diikuti oleh anak usia 5 tahun sebanyak 9 anak (30,0%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak pra-sekolah yang menjadi responden penelitian berada pada rentang usia 5–6 tahun, yang merupakan periode optimal untuk stimulasi perkembangan kognitif melalui permainan edukatif. Sedangkan distribusi jenis kelamin responden menunjukkan bahwa dari 30 anak pra-sekolah yang menjadi sampel, terdapat 16 anak laki-laki (53,3%) dan 14 anak perempuan (46,7%). Komposisi ini menunjukkan bahwa proporsi anak laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini relatif seimbang, sehingga hasil penelitian dapat mewakili kedua jenis kelamin.

Tabel 1
Karakteristik Responden

Karakteristik	N	Persentase (%)
Usia		
5 Tahun	9	30.0
6 Tahun	21	70.0
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	16	53.3
Perempuan	14	46.7

Analisis Univariat

Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sebelum Diberikan Permainan (Pre-Test)

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa rata-rata perkembangan kognitif sebelum diberikan permainan edukatif adalah 49.20 dengan standar deviasi 8.556, skor kognitif minimal 35 dan maksimal 71.

Tabel 2
Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sebelum Diberikan Permainan

Perkembangan Kognitif	N	Mean	Standar Deviasi	Min-Max
Pretest permainan edukatif	30	49.20	8.556	35-71

Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sebelum Diberikan Permainan (Post-Test)

Berdasarkan hasil penelitian yang ditampilkan pada tabel 3, diketahui bahwa rata-rata

perkembangan kognitif sesudah diberikan permainan edukatif adalah 72.43 dengan standar deviasi 6.831, skor kognitif minimal 65 dan maksimal 88.

Tabel 3
Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sesudah Diberikan Permainan

Perkembangan Kognitif	N	Mean	Standar Deviasi	Min-Max
Posttest permainan edukatif	30	72.43	6.831	65-88

Uji Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro Wilk. Hal ini dikarenakan jumlah responden yang digunakan kurang dari 50 orang. Nilai dikatakan distribusi normal jika p-value > 0.05 dan berdistribusi tidak normal jika p-value < 0.05. Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa uji normalitas variabel

perkembangan kognitif sebelum intervensi sebesar 0,012 > 0.05, perkembangan kognitif sesudah intervensi 0,00 < 0,05, Artinya data sebelum intervensi pada penelitian ini tidak berdistribusi normal. sehingga tidak dapat dilakukan uji t-tes dependent, maka langkah selanjutnya dapat dilakukan uji eksperimen menggunakan uji wilcoxon.

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas

Perkembangan Kognitif	Kolmogrov Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest permainan edukatif	.235	30	.000	.906	30	.012
Posttest permainan edukatif	.216	30	.001	.870	30	.002

Analisis Bivariat

Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak pra-sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Braja Emas 2025

Berdasarkan Tabel 5, didapatkan bahwa rata-rata perkembangan kognitif anak pra-Sekolah di Taman Kanak-Kanak Braja Emas 2025, dengan mean sebelum diberikan permainan edukatif 49.20 menjadi mean 72.43 disimpulkan bahwa ada

perbedaan rata-rata perkembangan kognitif sebelum dengan sesudah diberikan permainan edukatif. Hasil uji statistik menggunakan uji wilcoxon nilai p-value = 0,000 (p-value < a=0,05) maka dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh permainan edukatif dengan perkembangan kognitif pada anak pra-sekolah di taman kanak-kanak braja emas 2025.

Tabel 5
Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak pra-sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Braja Emas 2025

Perkembangan Kognitif	N	Mean	Standar Deviasi	Min-Max	Mean Rank	p-Value
Sebelum permainan edukatif	30	49.20	8.556	35-71	.00	0.000
Setelah permainan edukatif		72.43	6.831	65-88		

PEMBAHASAN

Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sebelum Diberikan Permainan (Pre-Test)

Hasil analisis didapatkan rata-rata perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi Braja Emas tahun 2025 sebelum diberikan permainan edukatif adalah 49,20. Nilai terendah yaitu 35 dan tertinggi 71, dengan standar deviasi 8,556. Ini

mengindikasikan variasi tingkat perkembangan kognitif anak sebelum intervensi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke et al (2017) dengan judul Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Hasil analisa univariat diperoleh Rata-rata perkembangan kognitif

pre test 13.50 dan post test 16.60, dari data terdapat perbedaan selisih mean skor perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif (puzzle). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget dalam Veronica (2018) Kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

Hal ini juga didukung oleh data WHO yang menyatakan bahwa masa prasekolah merupakan periode kritis perkembangan kognitif, sehingga stimulasi yang tepat, salah satunya melalui permainan edukatif, sangat diperlukan untuk mencegah terjadinya keterlambatan perkembangan.

Peneliti berpendapat bahwasannya kondisi ini wajar, mengingat stimulasi kognitif yang diterima anak sebelum intervensi belum terstruktur dan belum secara khusus diarahkan melalui permainan edukatif yang sistematis. Beberapa anak tampak sudah memiliki kemampuan dasar dalam mengenal pola, angka, atau menyelesaikan tugas sederhana, namun masih terdapat variasi yang cukup besar antar individu. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, ketersediaan alat permainan, serta peran aktif guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi di rumah maupun di sekolah.

Rata-Rata Perkembangan Kognitif Sebelum Diberikan Permainan (Post-Test)

Setelah diberikan permainan edukatif, rata-rata perkembangan kognitif anak meningkat menjadi 72,43, dengan nilai minimum 65 dan maksimum 88. Standar deviasi juga menurun menjadi 6,831 yang menunjukkan variasi nilai semakin kecil.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti et al., 2022) dijelaskan bahwasanya hasil dari analisis "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" dijelaskan bahwasanya Permainan Edukatif (Ape) cukup efektif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Soetjningsih dalam Veronica (2015) menyatakan bahwa salah satu contoh alat permainan edukatif anak yang dapat menstimulus kognitif adalah puzzle, bahwasanya puzzle merupakan permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak karena

bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Veronica (2015) bahwa aspek kognitif anak usia 5-6 Tahun meningkat sebesar 94,73% melalui permainan tebak namaku yang didalam permainan tersebut merupakan permainan menyusun puzzle.

Peneliti berpendapat bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak prasekolah dapat dicapai melalui beberapa strategi utama yang bersifat operasional dan aplikatif, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. perkembangan kognitif anak prasekolah dapat ditingkatkan secara optimal melalui kombinasi stimulasi yang rutin, penggunaan permainan edukatif, keterlibatan aktif orang tua dan guru, serta penyediaan lingkungan belajar yang mendukung, stimulasi lingkungan yang tepat pada usia pra-sekolah juga sangat berperan dalam memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir simbolik dan operasional anak. Permainan edukatif menyediakan pengalaman belajar yang menstimulasi dan menyenangkan. Peneliti melihat bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat diberi permainan edukatif. Mereka lebih fokus, lebih cepat memahami, dan lebih aktif dalam interaksi. Dibandingkan dengan metode konvensional, permainan edukatif membuat anak tidak cepat bosan.

Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak pra-sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Braja Emas 2025

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh hasil bahwa Hasil uji statistik perkembangan kognitif anak menggunakan uji wilcoxon menunjukkan nilai p value $0,000 < 0,05$ ini berarti terdapat pengaruh pemberian permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak praSekolah di Taman kanak-kanak Braja emas 2025 sebelum dan sesudah intervensi. Semua anak (100%) menunjukkan peningkatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahima (2017) dalam (Anggoro et al., 2022) tentang "Pengaruh Permainan Edukatif dengan Media Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Bentuk dan Warna pada Anak Pra-sekolah di TK Aisyiyah IV Kota Jambi" didapatkan hasil bahwa p-value = 0,000. Dengan demikian, p-value $< 0,05$ yang artinya ada pengaruh permainan edukatif dengan media puzzle terhadap perkembangan kognitif. Sejalan dengan penelitian Firman Ashadi (2022) yang menjelaskan bahwasanya hasil dari analisis "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di TK Al Ihsan Banyuwangi"

membuktikan bahwa Alat Permainan Edukatif sangatlah efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu sangat disarankan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk menggunakan Alat Permainan Edukatif karena dengan kita menggunakan Alat Permainan Edukatif kita sebagai guru bisa memaksimalkan kemampuan anak sesuai tingkat tahapannya.

Temuan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget, dalam Cik Noni (2024), bahwa permainan edukatif merupakan suatu metode yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Melalui permainan yang bersifat edukatif, anak dapat belajar banyak hal seperti konsep, warna, bentuk, dan jumlah yang menunjang perkembangan intelektualnya. Permainan juga memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus melatih kemampuan dalam memecahkan masalah.

Peneliti berpendapat bahwa intervensi berupa permainan edukatif berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak., serta Data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan signifikan pada perkembangan kognitif anak menjadi bukti nyata bahwa permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Data hasil penelitian menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi stimulus yang efektif dalam membantu anak mengenal bentuk, warna, pola, dan konsep logis secara lebih mudah dan menyenangkan. Peningkatan yang merata pada semua anak menunjukkan bahwa metode ini bersifat adaptif dan mampu menjangkau berbagai kemampuan awal anak. Hasil penelitian dan analisis data juga menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan ruang bagi anak untuk mengalami proses belajar aktif, seperti mengamati, mencoba membandingkan, serta menyelesaikan tantangan sederhana. Aktivitas-aktivitas ini melatih daya pikir, konsentrasi, serta kemampuan mengingat dan memahami informasi. Oleh karena itu, berdasarkan data empiris, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan alat permainan edukatif mampu meningkatkan perkembangan kognitif secara signifikan dan konsisten pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu dari 30 responden rata-rata perkembangan kognitif anak pra-sekolah sebelum

diberikan permainan edukatif yaitu 49.20 Sedangkan rata-rata perkembangan kognitif anak pra-sekolah setelah diberikan permainan edukatif yaitu 72.43. Terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak pra-sekolah di taman kanak-kanak Pertiwi Braja Emas Tahun 2025. dengan nilai *p-value* (0.000<0.05).

SARAN

Diharapkan pihak sekolah dan guru terus meningkatkan penggunaan dan variasi permainan edukatif seperti puzzle dalam proses pembelajaran sehari-hari. Permainan edukatif terbukti dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak, sehingga perlu dirancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, E. T., Hernanda, A. S., Apipah, I., & Noviyani, L. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini di Kelompok Belajar Cerdas Ceria 2, 1(2), 141–151.
- Anggoro, B. T., Netra, I., & Murniati. (2022). Pengaruh permainan puzzle angka terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Pematang. Indonesian Health Journal (IHJ), 1(2), [halaman jurnal jika tersedia]. <https://ihj.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- 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. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>.
- Astuti, Y. (2016). Cara Mudah Asah Otak Anak. Flash Books
- Berlian Dina Mardiana, Komalasari Komalasari, Hellen Febriyanti, M. I. (2024). Pengaruh Kegiatan Paper Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Pra Sekolah Usia 4-5 Tahun. 1–23.
- Bowden, V. R., & Greenberg, C. S. (2010). Children and their families: The continuum of care. Lippincott Williams & Wilkins.
- Cik Noni, Pujiati, Lire Pratiwi, Windo Sriwanto, Nengsih Lestari, Rensi Novitasari, Ade Febrianti Valentina, Seri Rahayu, Rezie Zilvia Utari, Y. J. (2024). Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Pendidikan Anak Prasekolah.
- 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.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K. (2011). *Nursing Fundamentals: Standards & Practice*. Cengage Learning.
- Diana, W. (2019). Bermain puzzle meningkatkan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4-5 Tahun). *Adi Husada Nursing Journal*, 5(2), 10–15.
- Elmanora, E., Hastuti, D., & Muflikhati, I. (2017). Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 10(2), 143–156.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.143>
- Fraser Mustard, J. (2009). Early human development-Equity from the start-Latin America. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(2), 639–680.
- Hartutik, B. & S. (2023). Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Tk Mawar I Sukorejo. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 01(03), 211–215.
<https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>
- Hidayaturrahmi, Rosmawaty, Nasitoh, S., Handayani, Y., & Lidra Maribeth, A. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak Usia 0-2 Tahun: Tinjauan Literatur. *Scientific Journal*, 3(4), 221–231.
<https://doi.org/10.56260/sciena.v3i4.150>
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Perdana Publishing.
- Khofiyah, N. (2020). Edukasi Berpengaruh terhadap Pemberian Stimulasi Perkembangan Anak Usia 12-24 Bulan oleh Ibu di Posyandu Desa Tambakrejo Kabupaten Puworejo. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 7, 231–238.
- Khoiriah, A. N., Fatmawati, F., & Gumanti, K. A. (2019). Perbedaan Perkembangan Bahasaan Kognitif Anak Usia Prasekolah Antara Yang Mengikuti dengan Yang Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini di TKIT Insan Permata Malang. *Journal of Issues in Midwifery*, 3(2), 40–47.
- Klebanov, P. K., Brooks-Gun, J., & Duncan, G. J. (1994). Does Neighborhood and Family Poverty Affect Mother's Parenting, Mental Health and Social Support. *Journal of Marriage and the Family*, 56 (2), 441–445.
<https://doi.org/10.2307/353111>
- Kliegman, R. M., Behrman, R. E., Jenson, H. B., & Stanton, B. M. (2007). *Nelson textbook of pediatrics e-book*. Elsevier Health Sciences.
- Mandas, A. L., M. Lausan, M. L., Dampi, S. V., & Dampi Hambatan Perkembangan, S.V. (2021). Hambatan Perkembangan pada Anak TK. *Humanlight Journal of Psychology Desember*, 2(2), 41–59.
- Mansur, A. R. (2019). Tumbuh kembang anak usia prasekolah. In *Andalas University Pres*.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5- 6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 5(1).
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. 2, 29–40.
- Permatasari, I., Nurhayati, S., & Immawati. (2024). Penerapan Pendidikan Kesehatan Orang Tua Tentang Stimulasi Tumbuh Kembang Terhadap Perkembangan Anak Toddler Di Wilayah Kerja Uptd Puskesmas Rawat Inap Banjarsari. *Jurnal Cendikia Muda*, 4(3), 399–406.
<https://www.jurnal.akperdharmawacana.ac.id/index.php/JWC/article/view/605>
- Ramadhani, D. Y. (2019). Perkembangan Anak Usia Prasekolah yang Diasuh oleh Ibu Bekerja dan Tidak Bekerja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(1), 35–40.
<http://kemdikbud.go.id>
- Rudiyanto, A. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini (Pertama)*. Darussalam Press Lampung.
- Sari, A. W., Imron, K., & Dewi, K. (2023). pengaruh permainan edukatif track ball terhadap perkembangan kognitif anak di KB Al-Lifah (di KB Kelompok B Usia 5-6 Tahun Al-Lifah Kecamatan Suak Tapeh Kabupaten Banyuasin III). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.
- Setiawati, & Martha, E. (2020). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Mental Emosional Pada Anak Prasekolah Di Tk Yobel Hkbp Kedaton Bandar Lampung. *Manuju: Malahayati Nursing Journal*, 2(1), 118–127.
- Shonkoff, J. P., Garner, A. S., Siegel, B. S., Dobbins, M. I., Earls, M. F., McGuinn, L., ... Committee on Early Childhood, A. (2012). *The lifelong effects of early childhood*

- adversity and toxic stress. *Pediatrics*, 129(1), e232–e246.
- Suri, R. D. O. dan O. I. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 140–149.
- Taylor, C., Lillis, C., LeMone, P., & Lynn, P. A. (2011). *Fundamentals of nursing: The art and science of nursing care*. Lippincott Philadelphia.
- United Nations Children's Fund (UNICEF). (2020). *Situasi Anak di Indonesia - Tren, peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-Hak Anak*. UNICEF Indonesia, 8–38.