

## Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain Edukatif

Siti Sarah\*

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,  
INDONESIA

---

### Article Info

#### Article history:

Received:  
May 28, 2025  
Revised:  
October 24, 2025  
Accepted:  
October 28, 2025

---

#### Keywords:

Cognitive  
development,  
Early childhood,  
Play-based learning,  
Learning activities

---

### Abstract

This study aims to explore patterns of children's behavior that support cognitive development during the golden age period at Sejahtera 1 Kindergarten, Kamal. The golden age represents a crucial phase for shaping children's thinking abilities, conceptual understanding, and intellectual growth. A systematic observation method was employed, involving children aged 5-6 years as research subjects. The focus of observation included children's abilities to recognize colors, geometric shapes, and color-related vocabulary in English. The findings revealed that, initially, several children experienced difficulties in maintaining attention, identifying geometric forms, and naming colors in English. However, through the implementation of stimulating activities—such as color and shape-matching games and language-based play—children showed significant improvements in concentration, understanding of geometric concepts, and vocabulary mastery. The results were analyzed based on Jean Piaget's cognitive development theory, emphasizing active learning, individual differences, and age-appropriate stimulation. In conclusion, positive behavioral patterns can be effectively nurtured through adaptive learning strategies, responsive teacher support, and a conducive learning environment to optimize children's cognitive development during the golden age.

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) ©2025 by author/s

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek fundamental yang menentukan kemampuan berpikir, memahami konsep, serta memecahkan masalah pada tahap-tahap kehidupan berikutnya. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan kapasitas intelektual, tetapi juga mencakup keterampilan dalam menginterpretasikan pengalaman, menghubungkan informasi, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman yang diperoleh. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan

---

#### \* Corresponding author:

Siti Sarah  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, INDONESIA.  
Email: sarah88@gmail.com  
DOI:

objek dan gagasan, mengenali bentuk serta warna, serta mulai menunjukkan kemampuan berpikir intuitif (Santrock, 1994). Pada tahap ini, stimulasi yang tepat sangat berperan dalam mengoptimalkan proses berpikir anak sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan akademik maupun sosial di masa depan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran sosial karena melalui kemampuan berpikir anak dapat memahami aturan, beradaptasi, dan berinteraksi dengan lingkungannya (Amalia & Khoiriyati, 2018; Baker & Jambon, 2025; Barboza-Salerno, 2020; Domínguez et al., 2024; Gu et al., 2025). Sementara itu, Mulyah et al. (2020) menyoroti pentingnya integrasi bahasa asing sejak usia dini untuk memperluas wawasan dan memperkaya kosakata anak sebagai bagian dari pengembangan kognitif linguistik. Sejalan dengan pandangan tersebut, Piaget menekankan pentingnya memperhatikan perbedaan individu dalam setiap tahap perkembangan kognitif agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan sesuai dengan kebutuhan serta kesiapan anak.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini berfokus pada eksplorasi pola perilaku anak dalam mendukung perkembangan kognitif pada masa golden age melalui aktivitas pembelajaran di TK Sejahtera 1 Kamal. Usia 5-6 tahun merupakan periode yang sangat kritis (critical period) di mana anak memiliki kemampuan luar biasa untuk menyerap informasi dan membangun dasar pengetahuan yang akan memengaruhi keberhasilan akademik di masa mendatang. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur permainan edukatif menjadi salah satu pendekatan yang tepat untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak secara alami, menyenangkan, dan kontekstual.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenali warna, bentuk geometri, serta kosakata warna dalam bahasa Inggris, serta menganalisis sejauh mana stimulasi pembelajaran melalui media permainan mencocokkan warna dan bentuk dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman anak. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan diperoleh kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, serta menjadi rujukan bagi orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak di rumah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pola perilaku anak dalam mendukung perkembangan kognitif pada masa golden age. Subjek penelitian terdiri atas tiga anak usia 5-6 tahun yang terdaftar di TK Sejahtera 1 Kamal, sedangkan guru kelas dan orang tua berperan sebagai informan pendukung untuk memperkuat data hasil observasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu (1) observasi terstruktur terhadap aktivitas pembelajaran anak, (2) wawancara singkat dengan guru dan orang tua mengenai kebiasaan belajar anak di sekolah dan di rumah, serta (3) dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto kegiatan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi yang berisi indikator perkembangan kognitif anak, meliputi kemampuan konsentrasi, pengenalan warna, pengenalan bentuk geometri, dan penguasaan kosakata warna dalam bahasa Inggris.

Proses analisis data mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model Miles dan Huberman. Uji keabsahan data dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti berperan langsung sebagai instrumen utama dalam seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan hingga analisis data (Miles et al., 2014).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap awal, anak-anak usia 5-6 tahun di TK Sejahtera 1 Kamal menunjukkan berbagai kesulitan dalam aspek perkembangan kognitif. Secara khusus, mereka mengalami hambatan dalam memusatkan perhatian saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kesulitan dalam mengenali dan membedakan bentuk-bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, serta keterbatasan dalam menyebutkan nama warna, terutama ketika diarahkan menggunakan kosakata bahasa Inggris. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih berada pada tahap awal perkembangan praoperasional sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, di mana anak belum sepenuhnya mampu berpikir logis dan masih sangat bergantung pada pengalaman konkret dalam memahami konsep baru.

Setelah diberikan stimulasi pembelajaran melalui media permainan sederhana berupa kartu warna, kartu bentuk geometri, dan gambar berbahasa Inggris, terjadi perubahan yang signifikan dalam perilaku dan kemampuan anak. Anak mulai menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, terlihat dari kemampuan mereka untuk fokus mengikuti instruksi guru selama kegiatan berlangsung. Anak juga tampak lebih antusias dan termotivasi saat kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan dibandingkan dengan kegiatan belajar konvensional yang bersifat instruksional. Aktivitas seperti mencocokkan warna dan bentuk berhasil menarik perhatian anak karena melibatkan interaksi langsung dengan objek visual yang menarik dan berwarna-warni, sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung konkret dan visual.

Selain peningkatan konsentrasi, anak juga menunjukkan kemajuan dalam kemampuan mengenali bentuk dan warna. Mereka dapat membedakan dan menyebutkan bentuk-bentuk dasar dengan lebih cepat serta menunjukkan pemahaman konsep geometri sederhana. Misalnya, pada awal observasi anak sering kali tertukar antara bentuk lingkaran dan oval, namun setelah beberapa kali latihan melalui permainan kartu bentuk, anak mulai dapat mengenali dan menyebutkan bentuk dengan benar. Dalam konteks pengenalan warna, kemampuan anak untuk menyebutkan warna dalam bahasa Inggris juga meningkat. Anak yang semula hanya mengenal beberapa warna dasar seperti red, blue, dan yellow, setelah beberapa kali kegiatan mampu menyebutkan warna lain seperti green, black, white, dan orange dengan pelafalan yang cukup baik.

Peningkatan ini memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget, yang menegaskan bahwa anak-anak usia praoperasional (2-7 tahun) belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung dengan lingkungannya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2014), proses pembelajaran yang melibatkan eksplorasi dan manipulasi benda nyata membantu anak membangun skema kognitif baru melalui proses asimilasi dan akomodasi. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berupa kartu warna dan bentuk berperan penting sebagai alat bantu konkret yang memungkinkan anak memahami konsep visual dan linguistik secara alami melalui pengalaman langsung.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam perkembangan kognitif anak.

Guru berperan sebagai mediator yang memberikan dukungan, arahan, dan umpan balik positif selama proses pembelajaran berlangsung. Misalnya, ketika anak salah menyebutkan nama bentuk, guru memberikan contoh ulang dengan cara menunjukkan bentuk tersebut sambil mengucapkan namanya dengan jelas. Dukungan semacam ini membantu anak memperbaiki kesalahan sekaligus memperkuat daya ingatnya. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas interaksi antara guru dan anak.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui media permainan sederhana juga berkontribusi terhadap motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil pengamatan, anak-anak menunjukkan ekspresi gembira dan antusias saat mengikuti kegiatan. Mereka saling berinteraksi, bekerja sama, dan bahkan saling mengoreksi ketika salah satu teman tidak tepat dalam menyebutkan warna atau bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional, seperti kerja sama, rasa percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan sederhana memiliki nilai edukatif yang holistik karena mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Basri yang menegaskan bahwa kemampuan kognitif berperan penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran sosial anak usia dini. Selain itu, Mulyah et al. menambahkan bahwa pengenalan bahasa asing sejak usia dini, termasuk bahasa Inggris, dapat memperkaya kemampuan linguistik anak dan memperluas kapasitas kognitif mereka. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas pengenalan warna dalam bahasa Inggris tidak hanya memperluas kosakata anak tetapi juga melatih kemampuan asosiasi antara simbol visual (warna) dan simbol linguistik (kata).

Peningkatan kemampuan anak setelah intervensi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan sederhana merupakan pendekatan yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Strategi ini memungkinkan anak belajar melalui proses eksploratif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media sederhana seperti kartu, gambar, balok, atau benda nyata di sekitar anak untuk menstimulasi pemahaman konsep dasar. Pendekatan ini juga lebih efisien karena tidak memerlukan alat bantu yang mahal atau teknologi canggih, melainkan mengandalkan kreativitas guru dalam merancang aktivitas belajar yang menarik dan bermakna.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru dan orang tua dapat memanfaatkan media sederhana sebagai sarana stimulasi kognitif anak di rumah maupun di sekolah. Guru diharapkan dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang menekankan eksplorasi, observasi, dan partisipasi aktif anak. Sementara itu, orang tua dapat mendukung proses belajar anak di rumah melalui kegiatan bermain edukatif, seperti mencocokkan warna benda di sekitar rumah, menyebutkan nama-nama warna dalam bahasa Inggris, atau mengenali bentuk benda sehari-hari. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi faktor penting dalam memastikan kontinuitas stimulasi perkembangan anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Sejahtera 1 Kamal, dapat disimpulkan bahwa stimulasi melalui kegiatan bermain sederhana, seperti mencocokkan warna, bentuk geometri, dan pengenalan kosakata warna dalam bahasa Inggris, mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Anak yang pada awalnya mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian, mengenali bentuk, dan menyebutkan warna dalam bahasa Inggris, menunjukkan peningkatan kemampuan secara bertahap setelah memperoleh pembelajaran yang konkret dan menyenangkan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan benda nyata, sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Selain itu, dukungan guru yang aktif memberikan arahan dan motivasi turut memperkuat proses pembelajaran anak, sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya scaffolding dalam perkembangan kognitif.

Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran sederhana dapat menjadi strategi efektif dan ekonomis dalam menstimulasi kemampuan berpikir, mengenal simbol, dan mengembangkan bahasa anak. Oleh karena itu, guru dan orang tua diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Namun, karena penelitian ini melibatkan jumlah subjek yang terbatas dan waktu observasi yang singkat, hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak peserta, waktu pengamatan yang lebih panjang, serta variasi media pembelajaran yang lebih kreatif agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh kegiatan bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R., & Khoiriyati, S. (2018). Effective Learning Activities To Improve Early Childhood Cognitive Development. *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-07>
- Baker, E. R., & Jambon, M. (2025). Preschoolers' cognitive skills predict their developing moral self. *Journal of Experimental Child Psychology*, 252, 106153. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.106153>
- Barboza-Salerno, G. E. (2020). Cognitive readiness to parent, stability and change in postpartum parenting stress and social-emotional problems in early childhood: A second order growth curve model. *Children and Youth Services Review*, 113, 104958. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104958>
- Domínguez, A., Koch, S., Marquez, S., De Castro, M., Urquiza, J., Evandt, J., Oftedal, B., Aasvang, G. M., Kampouri, M., Vafeiadi, M., Mon-Williams, M., Lewer, D., Lepeule, J., Andrusaityte, S., Vrijheid, M., Guxens, M., & Nieuwenhuijsen, M. (2024). Childhood exposure to outdoor air pollution in different microenvironments and cognitive and fine motor function in children from six European cohorts. *Environmental Research*, 247, 118174. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2024.118174>
- Gu, X., Shi, P., Zhao, S., Zhang, H., Li, S., Tong, D., & Liu, H. (2025). Fostering adolescent creativity through blended learning: Matching cognitive style with training strategy. *Thinking Skills and Creativity*, 58, 101871. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101871>

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.

Santrock, J. W. (1994). *Child development* (6th ed). Brown & Benchmark Publishers.