

Strategi Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini



Wulan Purnama Sari^{1✉}, Puri Auliya², Sri Wahyuni³

(1,2,3) STIT Qurrota A'yun, Indonesia

Email : purnamasariwulan953@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.61580/joece.v2i1.168>

Abstrak

Masa anak usia dini, khususnya pada rentang usia 0 sampai 8 tahun, merupakan tahap krusial dalam proses tumbuh kembang manusia karena pada periode ini terjadi percepatan perkembangan otak. Salah satu faktor penting yang memengaruhi tahapan ini adalah stimulasi kognitif, yang meliputi kemampuan berpikir, mengenali pola, menyelesaikan masalah, serta memahami hubungan sebab-akibat. Bermain menjadi cara yang efektif untuk mendorong pertumbuhan kognitif anak, karena melalui aktivitas yang menyenangkan ini, anak dapat mengeksplorasi gagasan, mengasah imajinasi, dan belajar memecahkan berbagai tantangan. Selain itu, kegiatan bermain juga mendukung peningkatan daya ingat, fokus, serta keterampilan sosial seperti kerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik. Dengan demikian, pendekatan berbasis permainan sangat penting dalam mendukung perkembangan menyeluruh anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi permainan yang dapat secara efektif merangsang perkembangan kognitif anak, serta memberikan panduan aplikatif bagi orang tua dan pendidik untuk mengoptimalkan metode ini. Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber wawasan untuk menciptakan aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga sarat nilai edukatif, guna menunjang pengalaman belajar yang maksimal bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Perkembangan anak usia dini; perkembangan holistik; stimulasi kognitif; strategi berbasis permainan.*

Abstract

Early childhood, especially in the age range of 0 to 8 years, is a crucial stage in the process of human growth and development because in this period there is an acceleration of brain development. One of the important factors that influence this stage is cognitive stimulation, which includes the ability to think, recognize patterns, solve problems, and understand cause-and-effect relationships. Play is an effective way to encourage children's cognitive growth, because through this fun activity, children can explore ideas, hone their imagination, and learn to solve various challenges. Play also supports memory, focus, and social skills such as cooperation, sharing and conflict resolution. Thus, play-based approaches are essential in supporting the holistic development of early childhood. This study aims to explore play strategies that can effectively stimulate children's cognitive development, as well as provide applicative guidance for parents and educators to optimize these methods. It is hoped that the findings from this research can be a source of insight for creating play activities that are not only fun but also full of educational value, in order to support the maximum learning experience for children.

Keywords: *Early childhood development; holistic development; cognitive stimulation; play-based strategies.*

I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan fase krusial dalam perjalanan tumbuh kembang manusia. Pada usia ini, terutama antara 0 hingga 8 tahun, otak anak mengalami

perkembangan yang sangat pesat. Periode ini menjadi fondasi bagi pembentukan keterampilan kognitif, emosional, sosial, dan fisik yang akan berdampak besar pada tahap perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat dan berkualitas untuk menunjang pertumbuhan anak secara optimal. Salah satu aspek paling penting dalam tahap ini adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan mengenali pola, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab-akibat. Kegiatan yang bersifat menarik dan menyenangkan bagi anak, seperti bermain, menjadi sarana efektif dalam memberikan rangsangan kognitif. Bermain bukan hanya kegiatan hiburan, melainkan juga merupakan media utama bagi anak untuk memahami dunia sekitar, menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya maupun orang dewasa, serta mengembangkan keterampilan emosional dan sosial. Lebih dari itu, permainan juga sangat berperan dalam meningkatkan kapasitas berpikir anak. Melalui aktivitas bermain, anak terlibat dalam pembelajaran aktif yang menyenangkan, mengeksplorasi ide-ide baru, mengembangkan daya imajinasi, dan melatih kemampuan dalam memecahkan masalah (Alfiyan, A., & Rokhmah, 2018).

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena pembelajaran konvensional yang terlalu menekankan hafalan dan instruksi cenderung membuat anak bosan dan kurang terlibat aktif. Padahal, pendekatan berbasis bermain telah terbukti lebih efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, penelitian oleh Pahrul dan (Astuti et al., 2024) menunjukkan bahwa kegiatan bermain dalam lingkaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini hingga 84,82%. Permainan edukatif seperti *puzzle*, balok, dan bermain peran juga terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta mengenali pola dan konsep abstrak (Astuti et al., 2024). *Puzzle*, misalnya, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun hingga 94,73%.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas manfaat berbagai jenis permainan terhadap perkembangan kognitif anak. Bermain peran meningkatkan kompetensi bahasa, sedangkan bermain konstruktif dan sosial kognitif berperan dalam mengembangkan keterampilan matematika dan logika (Sando et al., 2024). Penelitian lain oleh (Kadir et al., 2024) membuktikan bahwa kegiatan bermain sains dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Makassar. Selain itu, strategi bermain pos pintar yang diterapkan di TK Kartini juga efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak melalui tantangan-tantangan yang diberikan di setiap pos (Mustajab et al., 2020).

Namun, gap yang masih ada adalah belum banyak penelitian yang secara spesifik merumuskan strategi stimulasi kognitif berbasis bermain yang terintegrasi dan aplikatif untuk diterapkan secara luas di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada satu jenis permainan atau aspek stimulasi tertentu, sehingga belum mengkaji secara komprehensif strategi optimal yang dapat mengintegrasikan berbagai jenis permainan edukatif dan tradisional dalam satu model stimulasi kognitif yang sistematis.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merumuskan strategi stimulasi kognitif berbasis bermain yang efektif dan aplikatif untuk anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menguji efektivitas strategi stimulasi kognitif berbasis bermain yang dapat diterapkan oleh guru di lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta memperkaya literatur tentang stimulasi kognitif pada anak usia dini.

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai acuan bagi pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan dalam merancang lingkungan belajar yang optimal untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Secara operasional, strategi stimulasi kognitif berbasis bermain dalam penelitian ini didefinisikan sebagai serangkaian pendekatan, metode, dan aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta memahami konsep-konsep dasar pada anak usia dini, dengan tetap memperhatikan peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas 1 (satu) sub pembahasan. Satu sub pembahasan tersebut meliputi:

Kemampuan Kognitif berbasis Bermain

Kemampuan kognitif berbasis bermain merujuk pada peningkatan aspek-aspek seperti pemecahan masalah, regulasi diri, dan fleksibilitas berpikir melalui aktivitas bermain yang sifatnya terbuka dan berpihak pada anak (Cankaya et al., 2023). Menurut (Fatima et al., 2021) menyatakan bahwa bermain mendorong anak untuk menggunakan fungsi eksekutif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif, dan pengendalian impuls, yang sangat penting dalam perkembangan kognitif. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Ia menjelaskan bahwa melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan aspek memori, bahasa, penalaran logis, hingga kemampuan klasifikasi objek dan simbol (Fitriyani et al., 2025).

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kognitif anak usia dini. Aktivitas bermain yang dirancang secara terbuka dan berpihak pada anak terbukti mampu meningkatkan fungsi eksekutif seperti memori kerja, fleksibilitas berpikir, dan pengendalian diri. Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis, pemahaman bahasa, serta kemampuan klasifikasi, yang menjadi fondasi penting dalam proses belajar anak di tahap selanjutnya (Cankaya et al., 2023; Fatima et al., 2021; Fitriyani et al., 2025).

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif berbasis bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kognitif anak usia dini. Aktivitas bermain yang dirancang secara terbuka dan berpihak pada anak terbukti mampu meningkatkan fungsi eksekutif seperti memori

kerja, fleksibilitas berpikir, dan pengendalian diri. Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis, pemahaman bahasa, serta kemampuan klasifikasi, yang menjadi fondasi penting dalam proses belajar anak di tahap selanjutnya.

Kemampuan kognitif berbasis bermain adalah kemampuan anak dalam mengolah informasi, memecahkan masalah, mengingat, memahami, dan mengklasifikasikan objek atau pengalaman melalui aktivitas bermain yang bersifat terbuka, eksploratif, dan berpihak pada kebutuhan serta minat anak. Pendekatan ini menempatkan permainan sebagai media utama untuk menstimulasi fungsi eksekutif seperti memori kerja, fleksibilitas kognitif, dan pengendalian diri, sekaligus mendukung perkembangan logika, bahasa, serta pengambilan keputusan. Dengan demikian, kemampuan kognitif berbasis bermain tidak hanya menekankan pada hasil berpikir, tetapi juga pada proses aktif anak dalam belajar melalui interaksi dengan lingkungan dan benda-benda di sekitarnya secara bermakna dan menyenangkan.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan studi literatur kualitatif yang bersifat penjelas (*explanatory*) (Ali et al., 2023), dengan tujuan untuk mengeksplorasi strategi permainan yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Studi literatur digunakan untuk menelaah berbagai sumber ilmiah, baik berupa jurnal, buku, maupun laporan penelitian sebelumnya, yang membahas hubungan antara aktivitas bermain dan stimulasi kognitif pada anak. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membangun pemahaman teoretis yang mendalam serta menyusun rekomendasi berdasarkan sintesis berbagai pandangan ilmiah (Mustafa et al., 2022).

Waktu dan Tempat Penelitian

Karena ini merupakan penelitian literatur, maka waktu dan tempat pengumpulan data tidak dibatasi secara geografis, namun bergantung pada akses terhadap sumber-sumber ilmiah yang relevan. Pengumpulan literatur dilakukan dalam rentang waktu yang direncanakan oleh peneliti, dimulai dari tahap identifikasi topik, pencarian referensi, seleksi literatur yang relevan, hingga analisis dan penulisan sintesis.

Target/Subjek Penelitian

Dalam studi literatur, subjek yang dikaji bukan individu atau responden secara langsung, melainkan populasi keilmuan atau kajian yang meliputi: Anak usia dini (3–8 tahun), Orang tua dan pendidik PAUD, Praktisi atau pakar perkembangan anak, sebagaimana dibahas dalam berbagai artikel dan sumber pustaka. Target ini dikaji melalui analisis konten dari literatur yang secara spesifik membahas stimulasi kognitif melalui permainan.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian literatur ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Tahap pertama dimulai dengan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, yaitu dengan menentukan fokus kajian pada hubungan antara strategi permainan dan perkembangan kemampuan kognitif anak. Peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yang menjadi dasar dalam menelusuri dan menyeleksi berbagai sumber pustaka.

Selanjutnya, dilakukan pengumpulan literatur yang mencakup pencarian sumber-sumber ilmiah seperti jurnal nasional dan internasional, buku-buku akademik, disertasi, serta dokumen relevan lainnya. Proses ini menggunakan berbagai database terpercaya dan perpustakaan digital untuk memperoleh literatur yang sesuai dengan topik yang diteliti.

Tahap berikutnya adalah seleksi literatur, yaitu memilih sumber yang memenuhi kriteria inklusi, seperti kesesuaian topik, tahun terbit (literatur lima tahun terakhir), relevansi dengan fokus kajian, dan kualitas metodologi penelitian. Literatur yang tidak relevan atau tidak memenuhi kriteria dikeluarkan dari proses analisis.

Setelah literatur terkumpul dan terseleksi, dilakukan analisis dan sintesis data. Dalam proses ini, peneliti menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengelompokkan isi literatur ke dalam tema-tema utama, seperti jenis permainan yang digunakan, manfaat permainan terhadap perkembangan kognitif, serta tantangan dalam implementasi strategi bermain di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Tahap akhir adalah penyusunan hasil dan pelaporan, di mana hasil sintesis disusun dalam bentuk naratif dan tematik yang menggambarkan keterkaitan antar temuan serta memberikan gambaran menyeluruh mengenai topik yang dikaji. Proses ini mengikuti pedoman kajian pustaka akademik seperti yang dijelaskan oleh (Hidayati, 2021), sehingga menghasilkan laporan ilmiah yang terstruktur, logis, dan dapat dijadikan referensi dalam penelitian lanjutan. Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang menggunakan arena berbasis studi literatur, data dikumpulkan melalui telaah dokumen atau studi pustaka, serta review terhadap berbagai sumber akademik meliputi artikel ilmiah. Kriteria seleksi literatur, yang menjadi filter untuk memilih sumber yang relevan. Kriteria tersebut biasanya mencakup topik yang sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa 5 dokumen artikel ilmiah dengan fokus penelitian strategi stimulasi kognitif berbasis bermain untuk anak usia dini.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian (Prameswari & Lestarinigrum, 2020) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi strategi berbasis permainan yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini dan memberi orang tua dan pendidik pedoman

praktis untuk mengoptimalkan penggunaan pendekatan ini. Berdasarkan hasil analisis data yang diawasi dalam wawancara teph, pengamatan partisipatif, dan studi literatur, beberapa temuan penting dalam penerapan permainan ditemukan sebagai strategi stimulasi kognitif anak usia dini. Jenis permainan yang telah terbukti efektif dalam merangsang perkembangan kognitif di masa kanak-kanak meliputi permainan konstruktif, permainan peran, dan musik berbasis musik dan seni. Permainan konstruktif yang melibatkan pengembangan blok dan teka-teki, mendukung anak-anak untuk mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah, pengenalan pola, dan meningkatkan koordinasi mata. Permainan peran seperti dokter dan memasak, pengembangan keterampilan sosial dan emosional seperti empati dan komunikasi, imajinasi anak dan kreativitas. Sementara itu, permainan berbasis musik dan seni dapat membantu anak-anak meningkatkan ingatan dan fokus dan memahami konsep kausalitas melalui kegiatan yang meliputi ritme, pola dan ekspresi diri.

Selanjutnya, penelitian (Mulia & Kurniati, 2023) menunjukkan bahwa bermain tidak hanya menyenangkan untuk anak-anak, tetapi dapat meningkatkan aspek kognitif. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan game terstruktur menunjukkan peningkatan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, pola, dan memori. Misalnya, anak-anak yang bermain teka-teki atau permainan di mana grup objek berdasarkan warna atau bentuk berdasarkan pola dan bentuk antara objek akan lebih cepat ketika mengidentifikasi pola dan hubungan antar objek. Selain itu, permainan grup, permainan yang melibatkan pembelajaran, kerja sama, berbagi, berbagi, dan interaksi sosial untuk menyelesaikan konflik umum yang sangat penting untuk pembangunan sosial. Sementara game ini memiliki keunggulan besar, penelitian ini juga menentukan beberapa tantangan aplikasi. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman orang tua dan pendidik tentang jenis permainan yang tepat untuk mempromosikan perkembangan kognitif pada anak-anak. Selain itu, beberapa responden menunjukkan bahwa kurangnya waktu dan sumber daya dapat menjadi penghalang untuk implementasi kegiatan game terstruktur. Selain itu, kurangnya dukungan dari lingkungan, seperti kurangnya ruang lingkup yang aman dan mendukung, merupakan hambatan untuk menerapkan strategi berbasis permainan.

Penelitian dari (Kristina & Sari, 2021) mengembangkan pedoman praktis untuk orang tua dan pendidik dalam desain kegiatan game yang mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Panduan ini mencakup jenis permainan yang dapat Anda gunakan untuk meningkatkan kemampuan Anda, menyelesaikan masalah dan berinteraksi secara sosial. Selain itu, panduan ini juga memberikan rekomendasi tentang cara membuat game lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rangsangan kognitif untuk rangsangan kognitif dasar sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Pertunjukan dapat merangsang kemampuan untuk memecahkan masalah, memecahkan dan memahami hubungan kausal, dan pada saat yang sama meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak. Meskipun implementasi strategi berbasis game memiliki tantangan, pengetahuan ini memberikan wawasan yang berguna bagi orang tua dan pendidik dalam merancang kegiatan game yang optimal untuk mendukung perkembangan anak secara keseluruhan.

Penelitian dari (Ayuni et al., 2021) menyatakan bahwa orang tua dan pendidik memainkan peran yang sangat penting dalam merancang dan mempromosikan permainan yang mendukung stimulasi kognitif pada anak-anak. Orang tua yang secara aktif berpartisipasi dalam permainan dengan anak-anak mereka dapat membantu meningkatkan partisipasi anak mereka dalam kegiatan ini dan memperkuat hubungan emosional antara orang tua dan anak-anak. Pendidik di institusi PAUD juga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan game terstruktur dengan memberikan variasi game, termasuk aspek kognitif, sosial dan emosional. Kedua kelompok diharapkan untuk lebih memahami pentingnya permainan untuk perkembangan anak dan seberapa menarik dan kegiatan pendidikan dirancang.

Pembahasan

Pentingnya Periode 0–8 Tahun untuk Stimulasi Kognitif

Periode 0–8 tahun adalah fase perkembangan otak yang sangat krusial, di mana stimulasi kognitif pada tahap ini akan membentuk basis kemampuan seperti pengenalan pola, penyelesaian masalah, serta pemahaman kausalitas. Melalui permainan terstruktur, anak-anak diajak untuk berpikir kritis, mengenali pola, dan memahami hubungan sebab akibat misalnya saat mereka melakukan eksperimen sederhana atau menyusun objek berdasarkan warna dan bentuk. Stimulasi kognitif di masa ini memperkuat koneksi antar neuron yang menjadi dasar proses belajar seumur hidup. Tanpa rangsangan yang memadai, perkembangan kemampuan berpikir anak bisa terhambat atau kurang optimal. Oleh karena itu, berbagai bentuk permainan edukatif menjadi sarana penting untuk memberikan pengalaman yang kaya dan menantang bagi otak anak.

Efektivitas Permainan dalam Merangsang Kemampuan Kognitif

Beberapa penelitian sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan efek sedang hingga besar terhadap perkembangan kognitif, emosional, sosial, motivasi, dan keterlibatan siswa usia dini. Salah satu meta-analisis menemukan efek kognitif ($g = 0.46$ $p < 0.001$), sosial ($g = 0.38$), dan emosional ($g = 0.35$) (Alotaibi, 2024). Pendekatan ini mendukung peningkatan fungsi eksekutif seperti memori kerja, kontrol perhatian, dan pengaturan emosi.

Berdasarkan penelitian (Yuliana & Tufail, 2025) manfaat utama bermain untuk perkembangan kognitif anak adalah peningkatan memori, konsentrasi dan kemampuan untuk melakukan tugas yang menantang. Kegiatan game terstruktur memberi anak-anak kesempatan untuk melatih otak mereka dan mengatasi tantangan. Misalnya, permainan yang menciptakan kenangan dan membandingkan objek serupa dapat meningkatkan memori anak-anak, tetapi mereka membutuhkan permainan yang membutuhkan perhatian dan fokus untuk mengembangkan konsentrasi. Pentingnya stimulasi kognitif pada masa kanak-kanak juga dapat dilihat dari penelitian. Ini menunjukkan bahwa rangsangan kognitif diberikan sesuai dengan tahap perkembangan di mana anak-anak cenderung berpikir lebih baik ketika mereka memasuki usia sekolah. Ini menunjukkan bahwa rangsangan kognitif yang efektif dapat memiliki dampak jangka panjang pada

kecerdasan anak-anak di masa depan, keterampilan belajar dan keberhasilan akademik di usia muda.

Manfaat Sosial & Emosional dari Permainan

Permainan tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga proses belajar sosial dan emosional anak. Dalam interaksi permainan, anak belajar berbagi, berkolaborasi, dan menyusun strategi penyelesaian konflik. Bermain peran (*role-play*) mendorong empati, kemampuan berekspresi, dan respon terhadap emosi orang lain. Permainan terstruktur memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta kemampuan eksekutif anak usia dini. Implementasi yang cermat yang melibatkan pendidik, orang tua, dan alat yang mudah diakses akan memaksimalkan potensi permainan sebagai media edukasi penting dalam tahap awal kehidupan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi berbasis permainan memiliki peran yang sangat penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Berbagai jenis permainan, seperti permainan konstruktif, permainan peran, dan permainan berbasis musik serta seni, terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, mengenali pola, berinteraksi sosial, serta memahami hubungan sebab-akibat. Namun, penerapan strategi ini menghadapi beberapa tantangan, seperti kurangnya pemahaman orang tua dan pendidik mengenai jenis permainan yang tepat dan keterbatasan waktu serta sumber daya. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara orang tua, pendidik, dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk menciptakan lingkungan yang mendukung stimulasi kognitif melalui permainan yang terstruktur dan mendidik. Panduan praktis yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan arahan yang jelas bagi orang tua dan pendidik tentang jenis permainan yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif anak serta cara-cara untuk membuat permainan lebih menarik dan mendidik. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya permainan dalam perkembangan anak, diharapkan orang tua dan pendidik dapat menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna, yang dapat memaksimalkan potensi kognitif anak-anak di usia dini.

Saran

Disarankan agar orang tua lebih aktif mendampingi anak dalam bermain serta memahami manfaat kognitif dari berbagai jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidik di lembaga PAUD juga perlu meningkatkan kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan strategi bermain yang edukatif melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan menyediakan waktu, ruang, dan sumber daya yang mendukung kegiatan bermain yang terstruktur dan bermakna, serta memperkuat kerja sama dengan orang tua

melalui kegiatan parenting. Pemerintah dan pemangku kebijakan perlu mendorong peningkatan kapasitas guru dan orang tua dalam penggunaan permainan sebagai media stimulasi kognitif serta menyusun kebijakan yang mengintegrasikan pendekatan berbasis bermain dalam kurikulum PAUD. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas panduan praktis ini di berbagai konteks, serta mengeksplorasi lebih dalam pengaruh jenis permainan tertentu terhadap aspek kognitif anak secara spesifik. Saran dapat berupa masukan bagi peneliti berikutnya, dapat pula rekomendasi untuk peneliti selanjutnya/implikasi dari temuan penelitian.

REFERENSI

- Alfiyan, A., & Rokhmah, A. M. (2018). Periodisasi perkembangan masa kanak-kanak awal. *Periodisasi Perkembangan Masa Kanak-Kanak Awal*, 1-13. <http://eprints.umsida.ac.id/1272/>
- Ali, N. N., Lestari, P., & Rahayu, D. V. (2023). Kesulitan Siswa SMP Pada Pembelajaran Geometri Materi Bangun Datar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 139–146.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1307881>
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. 4(2), 78–86.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di masa pandemi covid-19 melalui eksplorasi mainan. *WALADUNA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 110–126. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V5I1.579>
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: a review of the literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Fatima, F., Kamran, S., Siddique, M., Ali, S., Shabnam, N., & Javed, R. (2021). Effect of play based learning on the development of logical reasoning in early childhood education. *Life and Science*, 2(4), 8. <https://doi.org/10.37185/LnS.1.1.181>
- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464–472. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019>
- Hidayati, S. (2021). *Strategi pembelajaran anak usia dini*.
- Kadir, A., Thaba, A., Bandung, A. T., & Nursaadah, S. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif anak di usia dini (taman kanak-kanak) melalui kegiatan bermain sains. *Journal of Education Research*, 5(1), 380–388. <https://doi.org/10.37985/JER.V5I1.828>
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(1), 1-5.
- Mulia, P. S., & Kurniati, E. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini di wilayah pedesaan indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3663–3674. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4628>
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas

- dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
<https://repository.insightmediatama.co.id/books/article/view/21>
- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoyah, L. (2020). Manajemen pembelajaran melalui pendekatan BCCT dalam meningkatkan multiple intelligences anak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368-1381.
- Prameswari, T., & Lestarinigrum, A. (2020). Strategi pembelajaran berbasis STEAM dengan bermain loose parts untuk pencapaian keterampilan 4c pada anak usia 4-5 tahun. *Efektor*, 7(1), 24-34.
- Sando, M., Aditiya, E., ... R. R.-J. P., & 2024, undefined. (2024). Pengaruh pembelajaran matematika realistik terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas 2 SD Negeri Tanggak. *Oaj.Jurnalhst.Com* MA Sando, E Aditiya, R Romdiana, D Hidayati *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 2024•*oaj.Jurnalhst.Com*, 8(11).
<https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpi/article/view/5574>
- Yuliana, E., & Tufail, I. (2025). *Analisis Peran Bermain dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini : Suatu Pendekatan Multi Perspektif*.

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

