

Strategi Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini

Wulan Purnama Sari¹, Puri Auliya²

¹ STIT Qurrota A'yun, Indonesia

purnamasariwulan953@gmail.com

puriauliya6@gmail.com

Abstract

Perkembangan anak usia dini merupakan fase penting dalam pertumbuhan manusia, terutama pada rentang usia 0 hingga 8 tahun, di mana otak anak berkembang pesat. Salah satu aspek yang sangat memengaruhi perkembangan anak adalah stimulasi kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir, mengenali pola, memecahkan masalah, dan memahami sebab-akibat. Bermain merupakan salah satu metode yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak, karena selain menyenangkan, kegiatan ini juga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, dan berlatih memecahkan masalah. Aktivitas bermain juga dapat meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta keterampilan sosial seperti kerja sama, berbagi, dan penyelesaian konflik. Oleh karena itu, stimulasi kognitif berbasis permainan berperan penting dalam mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi berbasis permainan yang efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini serta memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan pendekatan ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam untuk menciptakan aktivitas bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik bagi anak-anak, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang mendukung perkembangan mereka secara optimal.

Keyword: *Perkembangan anak usia dini, stimulasi kognitif, bermain, strategi berbasis permainan, perkembangan holistik.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan masa kanak-kanak adalah tahap penting dalam proses perkembangan dan perkembangan manusia. Pada kelompok usia ini, otak anak berkembang sangat cepat dari 0 hingga 8 tahun. Selama waktu ini, anak-anak akan memberikan dasar keterampilan kognitif, emosional, sosial dan fisik yang akan mempengaruhi perkembangan di masa depan. Oleh karena itu, insentif yang tepat dan berkualitas tinggi diperlukan untuk mendukung pengembangan. Salah satu aspek terpenting dari perkembangan masa kanak-kanak adalah perkembangan kognitif. Ini termasuk kemampuan untuk mengenali pola, menyelesaikan masalah, dan memahami penyebab dan efek. Ini menarik untuk anak-anak. Salah satu cara paling efektif untuk memberikan rangsangan kognitif pada anak usia dini adalah kegiatan game. Tidak hanya kinerja yang menyenangkan, tetapi juga cara utama bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka, berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dan mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, permainan adalah cara yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif Anda. Melalui permainan, anak-anak menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan, secara aktif mempelajari ide-ide penelitian, mengembangkan imajinasi mereka, dan menyelesaikan masalah Alfiyan, A., & Rokhmah, A. M. (2018).

Strategi ini memiliki beberapa manfaat penting untuk perkembangan anak usia dini. Salah satu manfaat utama adalah dapat meningkatkan ingatan, perhatian, dan

konsentrasi anak Anda. Kegiatan game terstruktur memberi anak-anak kesempatan untuk berlatih pemikiran kritis dan kreatif untuk memenuhi tantangan yang ada. Selain itu, bermain anak-anak dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, berbagi, dan resolusi konflik. Ini sangat penting untuk perkembangan sosial anak-anak. Oleh karena itu, stimulasi kognitif melalui kinerja adalah pendekatan holistik dan komprehensif untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan di masa kanak-kanak (Huliyah, M., 2021). Mempertimbangkan kebutuhan perkembangan dan karakteristik anak-anak dari segala usia. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sangat penting untuk menciptakan kegiatan game yang dapat mempromosikan perkembangan kognitif pada anak-anak. Dalam konteks ini, penelitian tentang strategi stimulasi kognitif dalam permainan sangat penting. Karena mereka dapat memberikan orang tua dan pendidik dalam desain kegiatan yang tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan wawasan dan pedoman. Diharapkan bahwa pendekatan berbasis game akan digunakan sebagai alat untuk mendukung pengembangan ini. Pendekatan yang tepat tidak hanya akan memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang nyaman yang didasarkan pada perkembangan di masa depan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki strategi berbasis permainan yang lebih rinci yang efektif untuk stimulasi kognitif pada anak usia dini dan bagaimana menggunakan strategi ini dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung perkembangan optimal pada anak-anak. Yang penting, ditemukan (Dewi, S. L. (2022).

kajian teoritis

Kajian teoritis ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman tentang peran permainan dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Beberapa teori perkembangan anak terkait digunakan untuk menjelaskan arti permainan sebagai perangkat stimulasi kognitif. Dalam teorinya tentang perkembangan kognitif, Jean Piaget menyatakan bahwa anak-anak pada berbagai tahap perkembangan, termasuk tahap simbolik, berada pada anak usia dini mengembangkan pemikiran simbolik dan mengenali pola. Sebuah permainan yang melibatkan pengelompokan objek seperti teka-teki, mengembangkan pemikiran kritis, mengenali pola, memahami kausalitas, atau mengelompokkan solusi masalah. Selain itu, teori perkembangan sosial dan emosional Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam permainan sangat penting untuk perkembangan kognitif anak-anak. Melalui permainan dan permainan kelompok, anak-anak belajar bekerja sama, berkomunikasi dan mengatasi konflik yang penting bagi mereka. Nurossakinah 2024.

Teori Pemrosesan Informasi juga memberikan wawasan tentang organisasi dan penyimpanan informasi dari anak-anak. Dengan memori dan objek yang sesuai, permainan dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengingat, berkonsentrasi dan keterampilan berpikir logis. Dalam konteks rangsangan kognitif, permainan memberi anak-anak kesempatan untuk melatih otak mereka dengan cara yang menarik dan menarik dan membantu mereka memahami hubungan antara perilaku dan hasil. Selain itu, karena teori stimulasi kognitif pada anak usia dini menunjukkan bahwa otak anak berkembang pesat pada usia dini, stimulasi yang tepat dapat memiliki

efek jangka panjang pada perkembangan pemikiran anak. Bermain dengan berbagai jenis memainkan peran penting dalam merangsang keterampilan kognitif pada anak -anak. memecahkan masalah, pola, dan pengembangan imajinasi mereka.widiyawati 2024.

Gim ini juga membantu anak -anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Permainan interaksi sosial memberi anak -anak kesempatan untuk belajar tentang berbagi dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya dan orang dewasa. Teori perkembangan sosial dan emosional menekankan bahwa kemampuan anak -anak untuk menginformasikan dan berkomunikasi dengan orang lain dipengaruhi oleh pengalaman kinerja mereka. Selain itu, permainan gameplay membantu anak -anak mempelajari sesuatu tentang perspektif orang lain yang mengekspresikan emosi mereka dan memperkaya perkembangan emosional mereka. Dengan mempengaruhi permainan, khususnya kegiatan sosial, anak -anak dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari -hari mereka.Santoso 2022.

Tantangan dalam menggunakan permainan sebagai perangkat stimulasi kognitif sering dikaitkan dengan kurangnya pemahaman orang tua dan pendidik tentang jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak -anak. Banyak orang tua dan pendidik lebih fokus pada aspek -aspek permainan yang menyenangkan, tanpa mempertimbangkan pengembangan kemampuan kognitif anak -anak mereka. Selain itu, hanya waktu dan sumber daya yang terbatas adalah hambatan untuk menerapkan aktivitas permainan terstruktur. Untuk mengatasi tantangan ini, penting bagi orang tua dan pendidik untuk berkolaborasi dengan desain game pendidikan dan menyenangkan. Pengetahuan yang lebih baik tentang pentingnya permainan dalam perkembangan anak dapat membantu merancang kegiatan yang tidak hanya menikmati diri mereka sendiri tetapi juga mempromosikan keterampilan kognitif, sosial dan emosional pada anak -anak. Pendidik di lembaga PAUD juga dapat mengintegrasikan permainan berbasis pembelajaran ke dalam kurikulum mereka untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Memahami teori pengembangan terkait membuat orang tua dan pendidik lebih efektif dalam merancang permainan yang mendukung perkembangan kognitif anak secara keseluruhan. Yani 2020.

B. METODE

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi strategi berbasis permainan yang efektif untuk mempromosikan perkembangan kognitif anak usia dini dan potensi implementasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif penjelas, yang memungkinkan para peneliti untuk memeriksa persepsi dan pengalaman orang tua, pendidik dan anak -anak dalam konteks yang lebih luas dan lebih kompleks. Desain penelitian ini berfokus pada pengumpulan data melalui wawancara, pengamatan, dan penelitian sastra untuk mendapatkan citra komprehensif tentang penggunaan strategi berbasis game dalam rangsangan kognitif anak usia dini.Mustafa 2022.

pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara utama: Wawancara mendalam, pengamatan partisipatif, penelitian literatur. Wawancara akan dilakukan dengan anak -anak, pendidik, dan pakar perkembangan anak untuk memeriksa pendapat dan pengalaman mereka mengenai penggunaan permainan dalam merangsang perkembangan kognitif anak -anak. Wawancara dilakukan semi-terstruktur dengan

pertanyaan terbuka sehingga responden dapat memberikan jawaban terperinci secara gratis. Selain itu, pengamatan partisipatif dalam berbagai pengaturan, seperti di rumah, taman kanak-kanak, dan taman bermain, dilakukan untuk melihat penggunaan permainan sebagai strategi stimulasi kognitif. Para peneliti berpartisipasi dalam permainan anak-anak dan merekam interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, serta kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan kognitif anak. Para peneliti juga mengumpulkan data dari penelitian sastra untuk menciptakan landasan teoretis yang mendalam untuk perkembangan kognitif anak-anak dan memainkannya sebagai perangkat yang merangsang. Purwanto 2022.

Populasi penelitian ini termasuk tahun-tahun masa kanak-kanak antara 3 dan 8 tahun, orang tua, pendidik di lembaga PAUD, dan spesialis perkembangan anak. Pemilihan sampel menggunakan teknik pengambilan sampel target, yang bertujuan untuk memilih responden dengan pengetahuan dan pengalaman yang terkait dengan topik penelitian. Hal ini memungkinkan para peneliti untuk mendapatkan temuan yang sangat terkait dengan rangsangan kognitif pada anak-anak. Salma 2024.

Instrumen utama penelitian ini termasuk pedoman wawancara, lembar pengamatan, dan catatan lapangan. Pedoman wawancara digunakan untuk memeriksa informasi tentang pengalaman orang tua, pendidik, dan pakar perkembangan anak yang terkait dengan penggunaan permainan dalam rangsangan kognitif. Lembar pengamatan digunakan untuk merekam perilaku anak-anak selama kegiatan permainan, seperti interaksi sosial dan keterampilan kognitif, seperti kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dan kreativitas. Catatan lapangan catatan pengamatan dan hasil wawancara, serta konteks yang mempengaruhi rangsangan kognitif

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap dari persiapan penelitian, pengumpulan data, analisis data dan pelaporan. Selama tahap persiapan, peneliti menyiapkan instrumen penelitian dan menerima izin dari pihak yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan dan studi literatur. Data yang dikumpulkan dianalisis berdasarkan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi topik-topik utama seperti jenis permainan yang digunakan, manfaat pengembangan kognitif, dan tantangan dalam menerapkan strategi berbasis game. Hasil penelitian ini diproduksi dalam bentuk laporan yang menghasilkan hasil terkait dengan strategi permainan yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak-anak. Hidayati 2021.

Etika penelitian sangat dipertimbangkan dengan mempertahankan persetujuan informasi dari semua responden dan kerahasiaan identitas dan data mereka. Para peneliti juga memastikan bahwa peserta merasa nyaman dengan wawancara dan pengamatan tanpa tekanan atau penegakan partisipasi. Metodologi ini berharap bahwa penelitian ini akan memberi orang tua, pendidik, dan pengembang politik wawasan yang berguna tentang desain kegiatan game yang mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Fatmawati 2020.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

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 diwawancarai dalam wawancara mendalam, 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. Prameswari, T., & Lestarinigrum, A. (2020).

Pengamatan partisipatif dan hasil wawancara 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. Mulia, P. S., & Kurniati, E. (2023).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, 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.

Berdasarkan temuan ini, penelitian ini 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. Kristina, M., & Sari, R. N. (2021).

2. Pembahasan

Pengembangan awal adalah waktu penting yang menentukan dasar keterampilan dan keterampilan yang berkembang sepanjang hidup Anda. Pada usia 0-8, otak anak berkembang sangat cepat, dan rangsangan yang ditentukan pada tahap ini dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam jangka panjang. Aspek yang sangat penting dari mendukung perkembangan ini adalah stimulasi kognitif. Ini termasuk kemampuan anak untuk mengenali pikiran, pola, menyelesaikan masalah dan memahami kausalitas. Dalam hal ini, permainan akan bekerja dengan cara yang sangat efektif untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak-anak. Ini karena selain memberikan kegembiraan, permainan juga dapat mempromosikan pengembangan kegembiraan serta pengembangan keterampilan kognitif, sosial dan emosional. Game memainkan peran yang sangat besar dalam perkembangan masa kanak-kanak. Kegiatan game dapat merangsang berbagai keterampilan kognitif pada anak-anak, termasuk pemecahan masalah, pola, imajinasi, dan keterampilan berpikir logis. Melalui permainan terstruktur, anak-anak dapat belajar cara baru untuk berinteraksi dengan dunia mereka, mengeksplorasi ide-ide, dan mencoba solusi untuk masalah mereka. Misalnya, permainan seperti teka-teki dan teka-teki mengajarkan anak-anak cara berpikir kritis dan sistematis untuk menyelesaikan masalah. Anak-anak juga belajar mengenali pola dan hubungan antar objek melalui permainan di mana objek dikelompokkan atau diadaptasi berdasarkan sifat spesifik seperti warna dan bentuk. Bermain juga berfungsi sebagai instrumen bagi anak-anak untuk memahami sebab dan akibat. Misalnya, dalam permainan yang melibatkan eksperimen sederhana, anak-anak dapat mengenali konsekuensi langsung dari tindakan mereka. B. Selidiki pola dua objek yang membuat yang baru, atau kegiatan yang dilakukan. Proses ini membantu anak-anak memahami hubungan antara perilaku dan hasil. Ini sangat penting untuk pengembangan keterampilan berpikir. Ulfa, M. (2020).

Selain stimulasi kognitif, game ini juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Dalam banyak jenis permainan, terutama di mana interaksi melibatkan usia atau orang dewasa yang sama, anak-anak belajar berkolaborasi, berbagi, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Misalnya, permainan yang memengaruhi tim dan kelompok memberi anak-anak kesempatan untuk belajar tentang peran mereka dalam kelompok, secara efektif berkomunikasi dan secara damai menyelesaikan konflik. Di sisi lain, game dengan elemen peran dapat membantu anak-anak memahami dan mengekspresikan dokter atau memasak, anak-anak, perasaan mereka. Mereka dapat berempati dengan karakter yang mereka mainkan dan belajar menanggapi emosi orang lain. Proses ini memperkaya perkembangan emosional anak-anak dan membentuk dasar untuk keterampilan sosial mereka di masa depan. Kemampuan ini juga penting dalam kehidupan sehari-hari di mana anak-anak dengan orang yang berbeda harus berinteraksi di lingkungan sosial.

Berdasarkan penelitian 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.

Banyak manfaat dari permainan untuk merangsang perkembangan kognitif pada anak-anak dapat dicapai, tetapi aplikasi mereka menimbulkan beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman atau pengetahuan orang tua dan pendidik tentang jenis permainan yang tepat untuk mempromosikan perkembangan kognitif pada anak-anak. Beberapa orang tua dan pendidik mungkin tidak sepenuhnya mengenali betapa pentingnya memilih permainan yang mempromosikan keterampilan kognitif dan lebih fokus pada permainan yang menyenangkan tanpa mempertimbangkan dampak perkembangan anak mereka. Selain itu, ketika datang untuk menyediakan permainan pendidikan terstruktur, waktu dan sumber daya yang terbatas adalah satu-satunya hambatan bagi banyak orang tua dan pendidik. Dalam kehidupan yang sibuk, orang tua dapat merasa sulit untuk melibatkan anak-anak mereka dalam kegiatan game yang direncanakan. Demikian pula, lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak selalu memiliki cukup fasilitas atau waktu untuk melakukan kegiatan game yang optimal. Untuk mengatasi tantangan ini, penting untuk menciptakan lingkungan di mana orang tua dan pendidik dapat bermain untuk mendukung rangsangan kognitif. Orang tua dapat mengizinkan informasi yang lebih baik tentang pentingnya permainan terstruktur dan keterlibatan anak mereka dalam kegiatan permainan pendidikan. Pendidik di lembaga PAUD juga dapat menggunakan pendekatan terintegrasi berdasarkan game terintegrasi kurikulum dengan merancang game yang fokus pada pengembangan berbagai aspek kognitif, sosial dan emosional. Penting untuk diingat bahwa permainan yang efektif tidak harus mahal atau rumit. Banyak permainan dapat dimainkan dengan materi sederhana di rumah atau di sekolah. Selain itu, permainan harus menyenangkan bagi anak-anak karena partisipasi dalam permainan sangat tergantung pada seberapa besar mereka menikmati aktivitas. Untuk mendukung

perkembangan kognitif anak –anak melalui game, orang tua, pendidik dapat merujuk pada pedoman praktis yang menyarankan berbagai jenis permainan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Panduan ini juga memberikan tips untuk mengoptimalkan semua sesi game Anda. Rukiyah, S. S., Pagarwati, L. D. A., Rahayu, R., Siregar, D. Z., & Della Stevany, M. I. S. (2023).

D. KESIMPULAN

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.

E. REFERENSI

- Alfiyan, A., & Rokhmah, A. M. (2018). Periodisasi Perkembangan Masa Kanak-kanak Awal. *Periodisasi Perkembangan Masa Kanak-kanak Awal*, 1-13.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313-319.
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 1-5.
- Nurussakinah, T. & Romadona, N. F. Permainan Inklusif: Solusi untuk Anak dengan Keterlambatan Perkembangan Emosi. *Aulad J. Early Child.* 7, 1029-1038 (2024)
- Widiyawati, W. & Suryana, D. Strategi dalam Mengembangkan Kreatifitas Seni Anak Usia Dini. *J. Pendidik. Tambusai* 8, 20056-20065 (2024).
- Rukiyah, S. S., Pagarwati, L. D. A., Rahayu, R., Siregar, D. Z., & Della Stevany, M. I. S. (2023). Manfaat Kegiatan Outbound dalam Stimulasi Perkembangan kognitif Anak Usia Dini dari Perspektif Guru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6700-6708.
- Santoso, S., Kusnanto, E. & Saputra, M. R. Perbandingan metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif serta aplikasinya dalam penelitian akuntansi interpretatif. *Optim. J. Ekon. dan Manaj.* 2, 351-360 (2022).
- Ulfa, M. (2020). Peran Keluarga dalam konsep psikologi perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 20-28.

- Yani, A. & Jazariyah, J. Penyelenggaraan PAUD berbasis karakter kebhinekaan sebagai upaya pencegahan radikalisme sejak dini. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 5, 1–13 (2020).
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K. & Lestariningsih, N. D. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediat*. (2022).
- 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.
- Purwanto, A. Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis. (Penerbit P4I, 2022).
- 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.
- Salma, S. & Nurlina, N. STRATEGI MANAJEMEN PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI. *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini* 8, 65–74 (2024).
- Hidayati, S. Strategi pembelajaran anak usia dini. at (2021).
- Huliyah, M. (2021). Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini. *Jejak Pustaka*.
- Fatmawati, F. A. Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. (Caremedia Communication, 2020).