



Permainan Pos Pintar sebagai Media Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Ni Kadek Diah Usmadewi¹

¹Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
Email Korespondensi: kadekdiah963@gmail.com

ABSTRAK

Anak usia dini pada masa keemasannya mempunyai potensi untuk berkembang dengan sangat baik dan berkembang dengan sangat cepat. Memberikan stimulasi yang baik pada anak merupakan hal yang wajib dilakukan. Pada usia ini anak sangat suka bermain, sehingga pembelajaran anak juga harus dilakukan dengan bermain. Perkembangan yang sangat dinantikan dan diharapkan yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif umumnya distimulasi dengan kegiatan didalam kelas yang sering membuat anak bosan. Namun jauh berbeda di TK Kartini anak diajak untuk bermain pos pintar untuk menstimulasi kemampuan kognitifnya. Pos pintar adalah suatu permainan yang terdiri dari 4 pos yang mana disetiap pos anak akan ditantang untuk mengerjakan suatu tugas. Penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran, hambatan dalam meningkatkan kemampuan kognitif AUD melalui permainan pos pintar di TK Kartini dampak meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data adalah observasi non partisipan, wawancara terstruktur, studi dokumen dan studi literatur. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini yaitu proses pembelajaran AUD melalui permainan pos pintar di TK Kartini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan atau persiapan, tahap pelaksanaan atau tahap inti dan tahap penutup. Pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini memiliki dampak positif dan negatif. Hambatan-hambatan dalam proses meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini yaitu lapangan yang becek ketika musim hujan dan kurangnya jumlah guru yang memandu.

Kata Kunci: Permainan Pos Pintar; Kemampuan Kognitif; Anak Usia Dini.

Smart Post Game as a Media for Stimulating Cognitive Aspects of Early Childhood

ABSTRACT

Early childhood in their golden age has the potential to develop very well and develop very quickly. Providing good stimulation to children is something that must be done. At this age, children really like to play, so children's learning must also be done by playing. The development that is highly anticipated and hoped for is cognitive development. Cognitive development is generally stimulated by activities in the classroom which often make children bored. However, in Kartini Kindergarten, children are invited to play smart post to stimulate their cognitive abilities. Smart post is a game consisting of 4 posts where at each post the child will be challenged to do a task. This research discusses the learning process, obstacles in improving AUD's cognitive abilities through the smart pos game at Kartini Kindergarten, the impact of improving the cognitive abilities of early childhood through the smart pos game at Kartini Kindergarten. This research uses qualitative research. Data collection methods are non-participant observation, structured interviews, document study and literature study. The

collected data was analyzed using a qualitative descriptive analysis method with stages of reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research are that the AUD learning process through the smart post game at Kartini Kindergarten is carried out in three stages, namely the planning or preparation stage, the implementation stage or core stage and the closing stage. Learning to improve the cognitive abilities of young children through the smart post game at Kartini Kindergarten has positive and negative impacts.

Keywords: Smart Post Game; Cognitive Ability; Early Childhood.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan harus dimulai sejak usia dini, karena pada masa ini anak usia dini memiliki perkembangan yang sangat pesat sehingga disebut dengan masa *golden age* (masa emas). Pada usia dini merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, emosional, sosial, dan intelektual (Fardiah, 2019:2). Pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak, sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan (Sutrisni dan Marisa, 2017: 1.5). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti aspek moral, sosial emosional, fisik-motorik, dan kognitif agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Hernawati, 2019: 5). Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Rentang usia anak sejak lahir sampai usia enam tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Sehingga pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan (Susanto, 2011: 47). Aspek kognitif dalam diri seseorang memiliki peran yang penting karena kognitif diartikan sebagai kemampuan memperhatikan, mengamati, mengingat tentang pengetahuan yang luas dan umum, berbahasa, daya cipta (kreativitas), daya nalar (berpikir), serta daya ingat (Hasni, 2020: 2). Proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, mengenal warna dan anak mengetahui berbagai benda dan bentuk. Namun anak usia dini masih banyak belum bisa, menyebutkan berbagai macam benda disekitarnya, mengenal warna, dan mengenal bentuk.

Manusia memiliki dimensi potensi, keunikan dan dinamika tersendiri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Manusia adalah makhluk atau individu yang terus berkembang dan memiliki potensi dari dalam dirinya. Seperti halnya mengalami perkembangan kognitif sehingga dapat menjalani kehidupan yang layak dan memiliki pola pikir serta kecerdasan yang dapat dipergunakan dengan baik. Kemampuan kognitif ini tidak serta merta didapatkan begitu saja oleh anak tetapi juga harus diarahkan dan diberikan stimulasi yang baik. TK Kartini adalah salah satu Lembaga Pendidikan anak usia dini yang memandang penting stimulasi aspek perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. Melalui kreatifitas dan ide menarik dari guru TK Kartini menciptakan suatu permainan yang berjudul pos pintar.

TK Kartini terletak di Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang memiliki kreatifitas untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yakni dengan cara permainan pos pintar. Cara seperti ini dipandang sangat cocok untuk mestimulasi perkembangan anak pada masa *golden age* ini, yang mana anak memiliki rasa ingin tau yang besar, suka meniru, dan selalu aktif untuk beraktifitas. Metode pembelajaran pada anak usia dini tidak pernah lepas dengan permainan, sesuai prinsip pembelajaran pada anak usia dini, bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain. Tujuan dari permainan adalah untuk menyampaikan pembelajaran, namun anak tidak merasa terbebani untuk belajar, karena dilaksanakan dengan bermain. Setiap manusia dimulai dari kanak-kanak hingga orang dewasa selalu memiliki keinginan untuk melakukan bermain meskipun permainan dalam setiap jenjang umur berbeda-beda bentuknya (Desy 2019:2). Melalui bermain ada beberapa bidang pengembangan untuk anak usia dini yang terstimulasi. Pada lembaga pendidikan anak usia dini anak-anak akan distimulasi melalui permainan, hal ini bertujuan agar anak merasa senang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bermain disini tidak semata-mata untuk membuat anak merasa senang saja, tetapi juga untuk memberikan stimulasi-stimulasi terhadap anak sehingga guru bisa melakukan tindakan dari perkembangan yang ditunjukkan oleh anak. Tatminingsih (2019: 4) bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak. Sebab, dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalamannya dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik.

Pos pintar adalah permainan yang dibuat dengan tujuan agar anak bisa bermain sambil belajar dan memiliki tanggungjawab dalam menyelesaikan suatu tantangan. Pos pintar terdiri dari 4 pos yang pertama pos 1 berisi tantangan melempar bola besar dengan tepat sampai di tempat sampah. Pada pos kedua anak diminta untuk mengklasifikasi bola berdasarkan dengan warna. Pada pos ketiga anak diminta untuk menghubungkan benda dengan pasangannya, dan pada pos keempat anak diminta untuk merangkai kata sesuai dengan benda yang ada di depannya. Permainan ini dilakukan oleh beberapa anak dan setiap yang berhasil menyelesaikan keempat pos maka akan diberikan hadiah berupa bentuk bintang. Permainan ini membuat anak merasa senang dan merasa tertantang untuk menyelesaikan semua pos, selain itu tanpa disadari anak melakukan banyak kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak.

Penelitian merupakan suatu yang terencana dan terarah, untuk merencanakan hal tersebut diperlukan merumuskan suatu masalah. Rumusan masalah ini membantu untuk mengkhususkan hal yang dikaji dalam penelitian. Sehubungan dengan hal itu maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar? (2) Bagaimana dampak meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar? (3) Bagaimana hambatan-hambatan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar?. Tujuan

umum dari penelitian ini yakni mendeskripsikan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini, Desa Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Sehingga dapat disadari bahwa mengembangkan kemampuan kognitif anak sangat perlu dilakukan dari sejak usia dini guna menciptakan calon generasi penerus yang cerdas dan berkarakter.

METODE

Metode penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian (Noor, 2011: 254). Sedangkan menurut Sugiyono (2022: 3) mengartikan secara umum metode penelitian adalah segala cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Menurut Sugiyono (2019: 68) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data-data dalam bentuk kata-kata, gambar dan video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dalam dokumen resmi lainnya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Sumber data yang digunakan ada dua yaitu data primer merupakan data yang diperoleh dari keterangan-keterangan dari informan yang dihimpun melalui observasi dan wawancara di lapangan. Serta data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui kepustakaan yaitu dokumentasi, catatan, majalah, jurnal, artikel, buku-buku, skripsi atau tulisan ilmiah terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.

Pohan dalam (Prastowo, 2011: 208) menyatakan teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Pengumpulan data tersebut dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Sehingga dari data tersebut diperlukannya melakukan analisa data, yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu reduksi data, penyajian data dan simpulan data (Kaelan, 2012: 176-177). Dari tiga tahap ini dapat menghasilkan data yang benar dan mendapat hasil penelitian yang lebih rinci.

PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Pos Pintar di TK Kartini

Menurut Hurlock (dalam Suyadi 2010: 283) mendefinisikan bahwa bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Pendidikan untuk usia dini adalah pendidikan yang berlandaskan pada kegiatan bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain. Adapun proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini yaitu:

Tahap Persiapan

Sebelum melakukan permainan pos pintar TK Kartini melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu. Adapun hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini yaitu menyiapkan bola plastik warna-warni, tempat sampah, lembar kerja, benda-benda pendukung, bola besar, kartu huruf dan gambar. Semua peralatan tersebut disusun dengan rapi sesuai dengan pos yang sudah ditentukan. Jumlah anak yang bermain yaitu 5 orang. Guru selalu mengajak anak untuk berdoa terlebih dahulu agar diberikan kelancaran dan kesehatan. Selanjutnya guru membacakan aturan bermain yang akan dilakukan agar anak paham dan kegiatan bisa berjalan dengan lancar.

Tahap Pelaksanaan

Permainan pos pintar ini dilakukan oleh 5 orang anak yang bermain secara individu, kelima anak tersebut harus menyelesaikan 4 pos yang sudah disediakan secara berurutan. Pertama pos 1 berisi tantangan melempar bola besar dengan tepat sampai di tempat sampah. Pada pos kedua anak diminta untuk mengklasifikasi bola berdasarkan dengan warna. Pada pos

ketiga anak diminta untuk menghubungkan benda dengan pasangannya, dan pada pos keempat anak diminta untuk merangkai kata sesuai dengan benda yang ada di depannya. Jika anak yang sudah berhasil menyelesaikan keempat pos akan dinobatkan sebagai juara dan mendapatkan hadiah sederhana. Permainan ini memiliki tujuan agar anak memiliki rasa tanggungjawab dalam menyelesaikan suatu tantangan dan memiliki rasa percaya diri serta ingin mencoba. Permainan ini dilakukan di alam terbuka agar anak bisa belajar dengan nyaman. Keempat pos ini memiliki tujuan pembelajaran yang kompleks dan saling keterkaitan satu dengan yang lainnya sehingga anak diharapkan untuk menyelesaikan tantangan secara bertahap.

Penutup

Permainan pos pintar ini ditutup atau diakhiri dengan pengumuman pemenang yang berhasil mengumpulkan menyelesaikan tantangan keempat pos pintar. Setiap pemenang diberikan hadiah sederhana dan yang kalah juga diberikan hadiah sederhana. Tidak hanya itu saja, yang membuat berbeda disini yaitu anak boleh memilih gambar atau merubah pos yang diinginkan selanjutnya tanpa mengurangi makna dan tujuan yang ingin dicapai dari permainan ini.

Dampak dari Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Pos Pintar di TK Kartini

Suyadi (2010:302) menyatakan bahwa permainan bukan saja mainan semata namun untuk menstimulasi motorik anak dapat dilakukan dengan cara bermain, tetapi permainan ini bukan mainan semata melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak. Setiap kegiatan pasti memiliki dampak yang ditimbulkan baik dampak positif maupun negative, begitu juga dalam permainan pos pintar di TK Kartini. Adapun dampak positif dan negatif dari meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini yaitu:

Dampak positif

Dampak positif dari permainan pos pintar ini yaitu anak memiliki rasa percaya diri, anak terstimulasi perkembangan kognitifnya dengan baik, anak mampu menyelesaikan tantangan, anak belajar dengan perasaan senang, anak dapat belajar fokus dan anak mampu belajar disiplin.

Dampak negatif

Dampak negatif dari permainan pos pintar yaitu anak lebih senang belajar diluar kelas dan anak jarang mau belajar di buku.

Hambatan-Hambatan dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Pos Pintar di TK Kartini

Hambatan juga sering disebut dengan kendala. Hambatan merupakan halangan atau rintangan yang dapat mencegah pencapaian sasaran. Setiap usaha yang dilakukan pasti memiliki hambatan-hambatan yang dapat menghalangi tercapainya tujuan. Seperti halnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini juga mendapatkan beberapa hambatan seperti:

Lapangan Tempat Bermain yang Becek Ketika Musim Hujan

Indonesia adalah negara yang memiliki dua musim yaitu musim hujan dan musim penghujan. Sebagai negara tropis sudah tentu akan mengalami musim penghujan. Ketika musim hujan datang menyebabkan banyaknya bendungan-bendungan air yang mengakibatkan tidak bisa terlaksananya permainan bola estafet sehingga anak merasa sedih dan putus asa. Hal seperti ini juga bisa menyebabkan anak menjadi terhambat bisa melakukan permainan ini secara bebas pada musim hujan. Lapangan yang becek dan berlumut akan mengakibatkan anak mudah

jatuh dan pakian anak menjadi kotor ataupun basah, sehingga mereka tidak dapat melakukan kegiatan ini dengan situasi seperti itu.

Kurangnya Jumlah Guru yang Memandu

Guru merupakan sosok penentu yang menjadi tolak ukur keberhasilan anak belajar di sekolah, sehingga peranan guru disini menjadi sangat penting. Melakukan kegiatan diluar sekolah sudah tentu memerlukan pengawasan yang ekstra terlebih anak usia dini pada masa ini memiliki karakteristik yang sangat aktif. Aktif disini dimaksudkan aktif bergerak dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Oleh sebab itu sudah sepantasnya anak diperhatikan oleh lebih dari satu guru saat melakukan permainan tersebut karena satu guru akan fokus pada anak bermain dan guru lain fokus pada anak yang tidak bermain dan jika bisa setiap pos dijaga oleh guru agar dipandu supaya lebih efektif. Jadi jika yang datang hanya satu guru saja maka kegiatan ini tidak dapat dilakukan karena dinilai tidak aman.

SIMPULAN

Proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perencanaan atau persiapan, dimana guru menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dan menyiapkan tempat pos yang akan digunakan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan atau tahap inti, dimana anak melaksanakan permainan pos pintar dan tahap terakhir yaitu tahap penutup yang mana anak diberikan penghargaan atas apa yang sudah didapatkan. Pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari permainan pos pintar ini yaitu anak memiliki rasa percaya diri, anak terstimulasi perkembangan kognitifnya dengan baik, anak mampu menyelesaikan tantangan, anak belajar dengan perasaan senang, anak dapat belajar fokus dan anak mampu belajar disiplin. Dampak negatif dari permainan pos pintar yaitu anak lebih senang belajar diluar kelas dan anak jarang mau belajar di buku. Hambatan-hambatan dalam proses meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan pos pintar di TK Kartini yaitu lapangan yang becek ketika musim hujan dan kurangnya jumlah guru yang memandu.

DAFTAR PUSTAKA

- Luluk Hodiqotul, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Noor, Juliansyah. 2001. *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Rahma, Aulia. 2017. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Lari Estafet di TK Para Bintang Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018*. (artikel). Jambi: Universitas Jambi
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumarjilah. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Bermain Estafet di TK Mekar Siwi Ngaran Kaligesing Purworejo*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana.
- Sutrisni, Enny dan Marisa. 2017. *Strategi Pembelajaran Di lembaga PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi