Sindoro

Vol. __ No. __, Tahun __ ***CENDIKIA PENDIDIKAN*** Plagiarism Check No. __

ISSN: 3025-6488

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF MERONCE KATA DAN KOTAK ALFABET: STUDI KUALITATIF DESKRIPTIF DI RA DARUL IMAN NW KARANG BARU

Hidayatul Hasanah[1], Santi Yudhawati Darmo[2], Harini Suci[3]

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Doktor Nugroho Magetan

hidayatul323@gmail.com, yudhawatisanti@gmail.com, harini.suci14@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kognitif merupakan fondasi belajar anak usia dini, tetapi praktik pembelajaran di banyak lembaga masih cenderung menekankan lembar kerja dan instruksi satu arah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode bermain edukatif berupa permainan meronce kata dan kotak alfabet dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, peran guru dalam merancang dan memfasilitasinya, serta faktor pendukung dan penghambatnya di RA Darul Iman NW Karang Baru, Lombok Timur. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif pada Kelompok B (usia 5–6 tahun) yang terdiri atas 13 anak (delapan laki-laki dan lima perempuan) pada semester genap 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi (9–12 Februari 2026), wawancara dengan dua guru kelas dan satu wali kelas (Mei–Juni 2026), serta dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan simpulan dengan triangulasi teknik. Temuan menunjukkan bahwa kedua permainan dilaksanakan secara terstruktur melalui tahap persiapan, demonstrasi, bermain dengan pendampingan, dan refleksi, serta dilaporkan membantu anak mengenal huruf dan angka, menyusun kata sederhana, mengelompokkan benda, mengingat, berkonsentrasi, dan memecahkan masalah sederhana. Guru berperan sebagai perancang, fasilitator, pembimbing, dan motivator. Keterbatasan alat, waktu, perbedaan kemampuan anak, dan kehadiran orang tua di kelas menjadi penghambat. Karena data bersifat deskriptif dan tidak ada pengukuran kuantitatif, temuan tidak dapat dibaca sebagai bukti pengaruh kausal.

Kata Kunci: permainan edukatif; perkembangan kognitif; meronce kata; kotak alfabet; anak usia dini

Abstract

Cognitive development underpins early learning, yet classroom practice often relies on worksheets and one-way instruction. This study described how educational play, namely word-stringing (meronce kata) and alphabet-box games, was implemented to optimise children's cognitive development, how teachers designed and facilitated the activities, and which factors supported or hindered them at RA Darul Iman NW Karang Baru, East Lombok. A qualitative descriptive approach was used with Group B (ages 5–6), comprising 13 children (eight boys and five girls), in the 2025/2026 even semester. Data came from observation (9–12 February 2026), interviews with two class teachers and one homeroom teacher (May–June 2026), and documentation, and were analysed through data reduction, display, and conclusion drawing, with technique triangulation. The findings show that

Article History

Received: —

Reviewed: —

Published: —

Plagiarism Checker No. —

Copyright: Authors

Published by: Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

both games were run in a structured sequence of preparation, demonstration, guided play, and reflection, and were reported to help children recognise letters and numbers, form simple words, group objects, remember, concentrate, and solve simple problems. Teachers acted as designers, facilitators, mentors, and motivators. Limited play materials, short lesson time, varied ability levels, and parents waiting inside the classroom constrained implementation. Because the evidence is descriptive and no quantitative measurement was taken, the findings should not be read as causal evidence of effect.

Keywords: educational play; cognitive development; word stringing; alphabet box; early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada periode yang sering disebut masa emas, yaitu masa ketika otak berkembang pesat dan seluruh aspek perkembangan relatif mudah distimulasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Di antara berbagai aspek tersebut, perkembangan kognitif menempati posisi strategis karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengingat, memahami hubungan sebab-akibat, dan memecahkan masalah yang menjadi dasar belajar pada jenjang berikutnya (Khadijah, 2016; Wifroh, 2014). Stimulasi yang tepat pada masa ini bukan hanya soal kesiapan akademik, melainkan juga pembentukan cara anak memandang dan mengelola pengetahuan.

Prinsip pedagogik pendidikan anak usia dini menempatkan bermain sebagai kegiatan inti, sehingga anak belajar sambil bermain dan bukan melalui tekanan hasil. Permainan edukatif, yaitu permainan yang dirancang dengan tujuan belajar yang jelas, dipandang relevan untuk menstimulasi kemampuan kognitif karena melibatkan eksplorasi, manipulasi benda konkret, dan pemecahan masalah secara langsung (Hidayat & Al-Audiyah, 2023; Khobir, 2009; Veronica, 2018). Sejumlah kajian di Indonesia telah menelaah penggunaan alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak (Ashadi, 2022; Eca & Arif, 2021; Halimah et al., 2021). Kajian-kajian tersebut menegaskan relevansi APE, tetapi sebagian besar menelaah satu jenis alat atau fokus pada hasil, bukan pada bagaimana permainan dijalankan dalam kegiatan harian dan bagaimana guru mengelolanya.

Dua bentuk permainan yang banyak digunakan pada penguatan literasi awal adalah meronce dan kotak alfabet. Kegiatan meronce, yakni merangkai bahan berlubang dengan tali, telah dikaji dalam kaitannya dengan pengenalan bentuk geometri (Pariani et al., 2014), penyusunan huruf alfabet (Atika et al., 2014), berpikir simbolik (Istanti et al., 2021), dan motorik halus (Tjaya et al., 2020). Adapun kotak alfabet dan media sejenis telah dikaji dalam konteks pengenalan huruf pada anak usia dini (Jumilah, 2020; Ragayuningsih et al., 2019). Dalam penelitian ini, meronce dipadukan dengan huruf menjadi meronce kata, yaitu anak memilih dan merangkai huruf atau suku kata hingga membentuk kata bermakna, sedangkan kotak alfabet digunakan untuk mencocokkan, mengelompokkan, dan menyusun huruf. Keduanya menuntut anak mengenali simbol, mengingat urutan, dan menyelesaikan tugas yang konkret, yang secara konseptual berdekatan dengan indikator kognitif pada tahap praoperasional.

Namun, penerapan di lapangan tidak selalu sejalan dengan gagasan ideal. Pembelajaran anak usia dini di banyak lembaga masih didominasi buku, lembar kerja, ceramah, dan latihan tertulis, sementara variasi media dan kreativitas guru dalam mengelola kegiatan bermain terbatas. Pendekatan seperti itu kurang sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak dan berisiko membuat anak cepat bosan serta kurang termotivasi. Observasi awal di RA Darul Iman NW Karang Baru, Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur, menunjukkan gambaran serupa: pembelajaran masih banyak bertumpu pada buku dan lembar kerja, pemanfaatan media bermain edukatif terbatas, dan sebagian anak kesulitan mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata sederhana, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya.

Celah penelitian yang hendak diisi bersifat ganda. Pertama, belum banyak kajian yang menggambarkan secara rinci proses penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran harian pada lembaga raudhatul athfal berbasis kultur Nahdlatul Wathan, yang selain menekankan kesiapan akademik juga menanamkan pembiasaan ibadah dan akhlak. Kedua, kajian yang ada cenderung melihat hasil, sementara peran guru sebagai perancang dan fasilitator serta faktor yang mendukung dan menghambat implementasi kurang dianalisis secara terpadu. Penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena sesuai untuk memahami proses, interaksi, dan konteks penerapan tersebut secara mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan penerapan metode bermain edukatif melalui permainan meronce kata dan kotak alfabet dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, (2) mengkaji peran guru dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan bermain edukatif, dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya di RA Darul Iman NW Karang Baru. Kontribusi yang ditawarkan adalah gambaran kontekstual tentang bagaimana permainan edukatif dijalankan dan dipersepsikan, bukan pengujian pengaruh terhadap capaian kognitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam dan kontekstual proses penerapan metode bermain edukatif, interaksi guru dan anak, strategi pembelajaran, serta faktor yang memengaruhinya, bukan mengukur besaran pengaruh. Penelitian dilaksanakan di RA Darul Iman NW Karang Baru, Desa Karang Baru, Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan pengumpulan data pada Februari hingga Juni 2026. Lokasi dipilih berdasarkan observasi awal dan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Lembaga ini didirikan pada 15 Mei 2017 dan pada saat penelitian memiliki sekitar 40 peserta didik.

Subjek penelitian adalah anak Kelompok B (usia 5–6 tahun) yang berjumlah 13 anak, terdiri atas delapan laki-laki dan lima perempuan. Informan adalah dua guru kelas dan satu wali kelas B yang dalam artikel ini dirujuk sebagai G1, G2, dan W1 untuk menjaga kerahasiaan. Sumber data primer meliputi anak sebagai pelaku permainan serta guru dan pimpinan lembaga yang terlibat dalam pelaksanaan dan observasi kegiatan. Sumber data sekunder meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), catatan perkembangan anak, serta dokumentasi berupa foto dan laporan kegiatan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Observasi dilakukan pada 9–12 Februari 2026 dengan pedoman observasi yang memuat persiapan guru, pelaksanaan permainan, kemampuan kognitif dan bahasa reseptif anak, partisipasi dan respons anak, serta kondisi lingkungan bermain. Wawancara dilakukan pada 19 dan 21 Mei serta 3 Juni 2026 menggunakan pedoman wawancara yang menggali penerapan permainan, langkah pendampingan, jenis permainan lain, cara menilai

perkembangan kognitif, peran guru, dan kendala. Dokumentasi mencakup RPPH tema *Diriku* subtema *Nama dan Huruf*, foto kegiatan, serta surat izin penelitian. Tema, indikator, dan alat yang tertera dalam RPPH digunakan untuk menelaah rancangan pembelajaran.

Keabsahan data diupayakan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta pengamatan berulang selama empat hari agar anak terbiasa dengan kehadiran peneliti sehingga perilaku yang diamati lebih wajar. Peneliti juga menuliskan refleksivitas, yakni menyadari bahwa antusiasme anak terhadap orang baru dapat memengaruhi perilaku pada awal observasi dan bahwa peneliti tidak terlibat dalam keputusan pembelajaran. Penelitian ini tidak melaporkan uji validitas dan reliabilitas instrumen berskala, karena pedoman yang digunakan berupa pedoman observasi dan wawancara kualitatif, bukan tes atau angket.

Analisis data mengikuti tiga alur: reduksi data, yaitu menyeleksi dan memfokuskan catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumentasi pada tema yang relevan dengan rumusan masalah; penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan wawancara, dan rangkuman perilaku anak; serta penarikan simpulan. Karena penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif tanpa pengukuran terstruktur, tidak digunakan statistik inferensial dan tidak dilaporkan skor atau nilai signifikansi. Temuan disajikan sebagai interpretasi kasus yang dibatasi pada satu kelompok di satu lembaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan metode bermain edukatif

Dokumen RPPH menunjukkan bahwa kegiatan dirancang untuk Kelompok B dengan tema *Diriku* dan subtema *Nama dan Huruf*, dengan tujuan anak mengenal huruf alfabet, menyusun huruf menjadi kata sederhana, mencocokkan huruf dengan gambar, melatih daya ingat, konsentrasi, dan berpikir logis, serta bekerja sama dan menaati aturan. Alokasi kegiatan terdiri atas pembukaan (30 menit), inti (90 menit), dan penutup (20 menit). Pembukaan diisi salam, doa, pengenalan kartu huruf, dan penjelasan aturan bermain. Kegiatan inti memuat dua permainan, dan penutup berisi pamer hasil ronce kepada teman, apresiasi guru, ulasan huruf dan kata, lagu penutup, doa, serta makan bersama.

Tabel 1. Ringkasan Pelaksanaan Dua Permainan Edukatif

Aspek	Meronce kata	Kotak alfabet
Media	Manik-manik atau potongan huruf, tali ronce, kartu gambar (misalnya bintang)	Kotak berisi kartu huruf bertangkai stik es krim, kartu gambar (misalnya sepeda)
Aktivitas anak	Memilih huruf sesuai gambar, merangkainya berurutan, lalu membaca kata yang tersusun	Mencari huruf yang diminta, mencocokkan dengan gambar, menyusunnya menjadi kata, menyebut bunyi huruf
Contoh kata teramati	Bintang, ibu, bola, buku, awan	Ikan, udang, apel, jeruk, sepeda, sepatu, baju, merah, kuning, hijau

Aspek	Meronce kata	Kotak alfabet
Indikator kognitif pada RPPH	Mengenal simbol huruf; mengurutkan huruf; menghubungkan gambar dengan kata; mengingat urutan huruf	Mengenali dan mengelompokkan huruf; menyusun pola huruf menjadi kata; berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana

Sumber: observasi, RPPH, dan dokumentasi penelitian (2026).

Pada permainan meronce kata, guru membagikan tali dan manik-manik huruf lalu menunjukkan gambar, misalnya bintang. Anak memilih huruf B-I-N-T-A-N-G, merangkainya sesuai urutan, kemudian membaca kata bersama guru. Agar tertib, guru meminta anak maju satu per satu setelah diberi contoh. Pada kotak alfabet, guru terlebih dahulu mencontohkan cara bermain, lalu anak mengambil huruf yang disebutkan, menyebut bunyinya, dan menyusunnya menjadi kata. Observasi mencatat bahwa sebagian besar anak mampu mengenali huruf, menyebutkan bunyinya, dan menyusun kata dengan bantuan guru, dan bahwa anak tampak antusias mengambil huruf satu per satu.

Selain dua permainan utama, guru G1 menyebut penggunaan permainan lego untuk menyusun balok berdasarkan warna serta mengelompokkan benda berdasarkan ukuran besar dan kecil. Menurut guru, kegiatan itu melatih berpikir, mengenal warna, memahami konsep ukuran, berkonsentrasi, dan memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa meronce kata dan kotak alfabet bekerja dalam repertoar permainan edukatif yang lebih luas, bukan satu-satunya sumber stimulasi.

Perkembangan kognitif anak yang dilaporkan

Sebelum permainan edukatif dioptimalkan, sebagian anak mengalami kesulitan mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan pengelompokan benda. Setelah kegiatan berlangsung, guru dan wali kelas melaporkan sejumlah perubahan. W1 menyatakan bahwa anak yang awalnya belum mengenal angka dan huruf mulai mengenal dan membedakannya dengan lebih baik, lebih cepat memahami materi, dan tampak senang. W1 juga memberi contoh bahwa saat diberi soal 6+5, anak dapat menghitung dengan bantuan jari. G1 melaporkan bahwa sebagian besar anak mampu mengingat kembali materi yang dipelajari, terutama bila disampaikan melalui bermain, bercerita, dan bernyanyi, tetapi kemampuan mengingat berbeda antaranak dan sebagian anak masih memerlukan pengulangan.

Observasi juga memperlihatkan bahwa anak lebih mudah memahami instruksi, lebih aktif, serta menunjukkan interaksi positif seperti bertukar pikiran dan membantu teman yang kesulitan. Namun, sebagian anak masih memerlukan arahan khusus, sehingga guru memberikan pendampingan bertahap melalui pengulangan materi, contoh konkret, dan kegiatan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Perlu dicatat bahwa semua gambaran perubahan ini berupa laporan guru dan pengamatan peneliti pada rentang waktu pendek, bukan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.

Peran guru

Tabel 2. Peran Guru dalam Merancang dan Memfasilitasi Permainan Edukatif

Peran guru	Praktik yang dilaporkan dan diamati
Perancang	Menyusun tujuan, memilih permainan sesuai tema dan usia, menyiapkan alat dan RPPH
Fasilitator	Menyediakan alat, menjelaskan aturan dengan bahasa sederhana, memberi ruang anak mencoba dan menemukan sendiri
Pembimbing dan motivator	Mendampingi anak yang ragu, mengulang penjelasan, memberi contoh konkret, memberi pujian
Pengamat dan penilai	Mengamati respons anak terhadap penjelasan dan pertanyaan; respons cepat dan tepat dijadikan indikator perkembangan berpikir
Pengelola suasana	Menggunakan permainan kuis ketika fokus anak menurun dan memanfaatkan media terbatas secara optimal

Sumber: wawancara dengan G1, G2, dan W1 (Mei–Juni 2026) dan observasi.

Guru menyatakan bahwa tugasnya bukan sekadar menyampaikan materi, tetapi menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan kondusif. Karena ketersediaan media terbatas, guru memanfaatkan alat yang ada secara optimal dan, menurut W1, berinisiatif membuat media dari bahan sederhana yang aman bagi anak. Ketika fokus anak menurun, guru menggunakan permainan kuis yang dinilai lebih menyenangkan dan membantu anak berkonsentrasi. Dalam menilai perkembangan kognitif, guru mengamati respons anak terhadap penjelasan dan pertanyaan; respons yang cepat dan tepat dipandang sebagai tanda berkembangnya berpikir anak.

Faktor pendukung dan penghambat

Tabel 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan

Kategori	Faktor pendukung	Faktor penghambat
Anak	Minat dan antusiasme; interaksi positif antarteman; kesesuaian permainan dengan usia	Konsentrasi rendah; enggan kembali belajar setelah memegang mainan; perbedaan kemampuan
Guru	Kreativitas membuat media dari bahan sederhana; pendampingan; pemberian motivasi	Keterbatasan variasi permainan yang dapat dirancang
Sarana dan waktu	Tersedia puzzle, lego, kartu gambar, meronce kata, kotak alfabet	Alat terbatas; kartu huruf lepas dari tali atau stik; waktu singkat

Kategori	Faktor pendukung	Faktor penghambat
Lingkungan	Kelas aman dan nyaman; dukungan guru dan orang tua	Orang tua menunggu di dalam kelas sehingga anak lebih terarah kepada orang tua; gangguan eksternal

Sumber: wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian (2026).

Kendala yang paling ditekankan G2 adalah rendahnya konsentrasi sebagian anak, kecenderungan anak enggan kembali belajar setelah memegang mainan, dan kehadiran orang tua yang menunggu di dalam kelas sehingga anak lebih berorientasi kepada orang tuanya daripada kepada guru. Kendala teknis berupa kartu huruf yang lepas dari tali atau stik es krim dan alat yang rusak juga dicatat. Dari sisi pendukung, guru memanfaatkan puzzle, lego, kartu gambar, serta media buatan sendiri, dan suasana kelas yang aman dinilai membuat anak lebih berani mencoba dan menjawab pertanyaan.

Pembahasan

Penerapan permainan edukatif dan stimulasi proses kognitif

Temuan bahwa kedua permainan dijalankan melalui urutan persiapan, demonstrasi, bermain dengan pendampingan, dan refleksi menunjukkan bahwa permainan edukatif di lembaga ini bukan sekadar selingan, tetapi kegiatan bertujuan belajar yang jelas, sebagaimana karakter permainan edukatif yang dirancang dengan muatan pengajaran (Hidayat & Al-Audiyah, 2023; Veronica, 2018). Struktur RPPH yang memuat indikator kognitif eksplisit, seperti mengenali simbol, mengurutkan huruf, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana, menjadi dasar mengapa aktivitas yang tampak sederhana dapat dibaca sebagai stimulasi kognitif, bukan hanya kegiatan bahasa.

Mengapa meronce kata berpotensi melatih kognisi? Kegiatan ini menuntut anak memetakan gambar ke kata, memilah huruf yang tepat dari sekumpulan pilihan, menahan urutan huruf dalam ingatan kerja, dan memperbaiki susunan bila keliru. Rangkaian tindakan itu mencakup persepsi, ingatan, penalaran, dan pemecahan masalah, yaitu unsur proses kognitif yang dibahas dalam literatur perkembangan kognitif anak usia dini (Khadijah, 2016; Wifroh, 2014). Tali dan manik yang konkret sesuai dengan kecenderungan anak praoperasional yang berpikir melalui benda nyata dan simbol sederhana. Temuan ini sejalan secara konseptual dengan kajian terdahulu yang menghubungkan meronce dengan pengenalan bentuk geometri (Pariani et al., 2014), penyusunan huruf alfabet (Atika et al., 2014), dan berpikir simbolik (Istanti et al., 2021), meskipun penelitian-penelitian tersebut memiliki desain dan ukuran capaian yang berbeda dari penelitian ini.

Kotak alfabet bekerja melalui mekanisme yang agak berbeda. Kartu huruf bertangkai stik es krim memudahkan anak memegang, mencari, dan mencocokkan huruf dengan gambar, sehingga mengaitkan bentuk visual dengan bunyi. Kegiatan mengelompokkan dan mengurutkan huruf mencerminkan operasi klasifikasi dan seriasi sederhana. Hal ini sejalan dengan kajian tentang media kotak alfabet dan kotak pintar yang mengaitkannya dengan pengenalan huruf (Jumilah, 2020; Ragayuningsih et al., 2019). Perbedaan antara kedua permainan juga penting: meronce kata menekankan urutan dan koordinasi mata-tangan, sedangkan kotak alfabet menekankan pencarian dan pencocokan. Kombinasi keduanya memberi ragam tuntutan kognitif, yang masuk akal sebagai alasan mengapa guru memandangnya saling melengkapi.

Laporan guru tentang anak yang dapat menghitung 6+5 dengan jari menarik untuk ditafsirkan. Penggunaan jari sebagai alat bantu menunjukkan bahwa pemahaman anak masih bertumpu pada benda konkret, yang konsisten dengan karakter berpikir pada usia ini. Dengan kata

lain, permainan yang konkret tampaknya memberi jembatan menuju konsep abstrak seperti jumlah, tetapi kemampuan itu belum tentu dihasilkan oleh dua permainan huruf yang diteliti; penguatan konsep bilangan mungkin berasal dari kegiatan lain dalam tema yang sama.

Peran guru sebagai penentu kualitas permainan

Temuan peran guru memperlihatkan bahwa kualitas permainan edukatif sangat bergantung pada pengelolaan guru. Guru tidak hanya menyiapkan alat, tetapi memberi contoh, menjelaskan aturan dengan bahasa sederhana, mendampingi anak yang ragu, lalu memberi ruang agar anak mencoba sendiri. Pola ini mirip dengan gagasan bahwa dukungan harus diberikan seperlunya dan ditarik kembali agar anak mandiri, sebagaimana tahap bimbingan yang menjadi inti pendekatan scaffolding dalam teori sosiokultural. Pendampingan bertahap melalui pengulangan, contoh konkret, dan pujian yang dilaporkan guru juga selaras dengan pandangan bahwa interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya memperkaya perkembangan kognitif anak.

Di sisi lain, ketergantungan pada kreativitas guru memunculkan dua sisi. Inisiatif membuat media dari bahan sederhana adalah kekuatan yang memungkinkan permainan berlangsung meski anggaran terbatas, dan sejalan dengan gagasan bahwa alat permainan tidak harus dibeli. Namun, kualitas alat buatan sendiri tidak selalu stabil, sebagaimana ditunjukkan oleh kartu yang mudah lepas dari tali dan stik. Kegiatan penilaian yang berbasis respons lisan anak juga bersifat cepat tetapi subjektif; tanpa lembar penilaian terstruktur, sulit memastikan apakah respons cepat dan tepat mencerminkan pemahaman yang bertahan atau sekadar hafalan sesaat. Ini mendukung kebutuhan pencatatan perkembangan yang lebih sistematis oleh guru.

Faktor penghambat dan pendukung: konsentrasi, waktu, dan keterlibatan orang tua

Pola faktor yang ditemukan menunjukkan bahwa hambatan lebih banyak bersumber dari kondisi kelas dan konteks sosial daripada dari rancangan permainan itu sendiri. Rendahnya konsentrasi dan keengganan anak kembali belajar setelah memegang mainan wajar pada usia dini, tetapi menuntut transisi kegiatan yang jelas, misalnya aturan pergantian giliran dan penutup yang terstruktur. Strategi guru menggunakan kuis ketika fokus menurun adalah respons praktis yang sesuai, sebab kuis mengubah ritme kegiatan tanpa meninggalkan tujuan belajar.

Kehadiran orang tua di dalam kelas adalah temuan yang khas konteks. Dalam kerangka bahwa lingkungan keluarga dan sekolah memengaruhi perkembangan kognitif anak, keterlibatan orang tua pada dasarnya merupakan potensi dukungan. Namun, pengalaman di RA ini memperlihatkan bahwa keterlibatan yang tidak diatur dapat mengalihkan perhatian anak dari guru. Dengan demikian, dukungan orang tua perlu diarahkan, misalnya melalui peran di luar kelas atau stimulasi lanjutan di rumah, bukan sekadar kehadiran fisik. Keterbatasan alat dan waktu menguatkan pentingnya dukungan lembaga dalam pengadaan APE, sejalan dengan perhatian pada keamanan dan kesesuaian APE bagi anak usia dini (Hasbi, 2021).

Batas penafsiran dan implikasi

Kekuatan penelitian ini terletak pada gambaran proses yang rinci dan triangulasi antara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keterbatasannya perlu dinyatakan secara jelas. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelompok kecil (13 anak) di satu lembaga, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi secara statistik. Kedua, perubahan kemampuan anak berasal dari laporan guru dan pengamatan, bukan pengukuran awal dan akhir, sehingga tidak ada dasar untuk menyimpulkan bahwa permainan menyebabkan peningkatan kognitif. Penjelasan lain, seperti kematangan alami, pengalaman belajar di rumah, atau kegiatan kelas lain, belum dapat disisihkan. Ketiga, pengamatan

lapangan berlangsung beberapa hari sehingga kemungkinan efek kehadiran peneliti tidak sepenuhnya hilang.

Dengan batasan tersebut, implikasi praktisnya bersifat hati-hati. Guru dapat menjadikan meronce kata dan kotak alfabet sebagai kegiatan yang tujuannya dirumuskan dalam indikator kognitif, dilengkapi pendampingan bertahap dan penilaian terstruktur. Lembaga dapat memperkuat ketahanan media dan menyediakan variasi permainan, sedangkan pengelolaan kehadiran orang tua perlu ditata. Untuk penelitian lanjutan, rancangan tindakan kelas atau kuasi-eksperimen dengan pengukuran sebelum dan sesudah, serta indikator kognitif yang dapat diamati secara berulang, diperlukan agar dugaan manfaat permainan dapat diuji.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain edukatif di RA Darul Iman NW Karang Baru dijalankan melalui permainan meronce kata dan kotak alfabet yang terintegrasi dalam pembelajaran harian dengan urutan persiapan, demonstrasi, bermain dengan pendampingan, dan refleksi. Guru dan wali kelas melaporkan bahwa kegiatan tersebut membantu anak mengenal huruf dan angka, menyusun kata sederhana, mengelompokkan benda, mengingat, berkonsentrasi, serta memecahkan masalah sederhana, dan pengamatan lapangan memperlihatkan antusiasme serta keterlibatan aktif anak. Temuan ini merupakan gambaran implementasi dan persepsi pada satu kelompok, bukan bukti pengaruh kausal.

Peran guru mencakup perancang, fasilitator, pembimbing, motivator, dan pengamat yang menentukan kualitas permainan. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, ketersediaan sebagian alat, lingkungan kelas yang nyaman, serta minat anak. Faktor penghambat meliputi keterbatasan alat dan waktu, perbedaan kemampuan dan konsentrasi anak, serta kehadiran orang tua di dalam kelas yang mengalihkan fokus anak.

Bagi guru, disarankan merumuskan indikator kognitif pada setiap permainan, menyiapkan variasi dan cadangan media yang lebih kuat, serta menggunakan catatan perkembangan yang terstruktur. Bagi kepala sekolah, disarankan menyediakan APE yang memadai dan menata kehadiran orang tua selama pembelajaran. Bagi orang tua, disarankan melanjutkan stimulasi melalui permainan edukatif sederhana di rumah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan desain yang memungkinkan pengukuran sebelum dan sesudah serta jumlah subjek dan durasi pengamatan yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Ashadi, F. (2022). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Education Research and Development, 6*(1), 113–123.

Atika, E., Syukri, M., & Yusuf, A. (2014). Peningkatan kemampuan menyusun huruf alfabet melalui kegiatan meronce pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 5*(7).

Eca, G. M., & Arif, A. A. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education, 2*(1), 67.

Halimah, dkk. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora, 3*(2), 116.

Hasbi, M. (2021). *Panduan APE aman bagi anak usia dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *INTISABI, 6*(2), 105–115.

Istanti, E., Fauzyah, D. N., & Syafrida, R. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4–5 tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(2), 205–219.

Jumilah. (2020). *Pembelajaran media kotak alfabet dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf di kelompok bermain Nurul Huda Badean Bangsalsari Jember tahun ajaran 2019/2020*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Khadijah. (2016). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.

Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah, 7*(2), 195–208.

Pariani, N. P. F. A., dkk. (2014). *Penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan meronce untuk meningkatkan kognitif mengenai bentuk geometri pada anak kelompok B2 Titi Dharma Kecamatan Denpasar Utara*. http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3534

Ragayuningsih, S. S., dkk. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9*(1).

Tjaya, G. Y. A., Wondal, R., & Haryati, H. (2020). Penerapan kegiatan meronce dengan bahan bekas dalam meningkatkan motorik halus anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud, 2*(2), 59–71.

Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2), 49–55. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939

Wifroh, M. B. (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo, 1*(2), 76–146.