



MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF MENCOCOKKAN (*Matching game*)

Riana¹⁾, Tatik Ariyati²⁾

¹⁾²⁾ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
E-mail: rianahasnan@gmail.com

Abstrak

Usia dini merupakan periode yang sangat penting untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak, dalam situasi ini peran orang tua dan guru sangat krusial. Aspek kognitif adalah perkembangan yang memerlukan stimulasi sejak usia dini. Perkembangan kognitif dapat dioptimalkan dengan berbagai permainan edukatif, baik tradisional maupun modern. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan stimulasi kemampuan kognitif anak melalui permainan edukatif mencocokkan pada kelompok B usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al Hikmah. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui permainan mencocokkan, dapat meningkatkan memori, kemampuan berpikir, dan konsentrasi anak.

Kat kunci: *stimulasi, kognitif, anak usia dini*

Abstract

Early childhood is a crucial period for optimizing children's abilities. In this context, the role of parents and teachers is crucial. Cognitive development requires stimulation from an early age. Cognitive development can be optimized through various educational games, both traditional and modern. This study aims to describe the stimulation of children's cognitive abilities through educational matching games in Group B, ages 5-6, at Al Hikmah Kindergarten. This study used qualitative methods with observation, interviews, and documentation. Matching games can improve children's memory, thinking skills, and concentration.

Keywords: *stimulation, cognitive, early childhood*

I. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran membantu menunjukkan rasa ingin tahu dan aktivitas anak melalui pengalaman langsung atau pengalaman nyata (Ariyanti, 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan langkah awal dalam mengembangkan minat dan bakat anak, kreativitas, dan kemandirian. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam membangun dasar dan kemampuan anak yang berupaya mengembangkan aspek perkembangan umum anak (Juniarti, 2019; Nuralina, 2016). Usia dini adalah fase yang sangat sensitif, karena berbagai aspek perkembangan anak seperti sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan motorik fisik berkembang sangat cepat. Pada saat ini, anak belum mampu memaksimalkan potensi yang ada dalam dirinya, oleh karena itu peran orang tua, guru, dan masyarakat sangat diperlukan dalam membantu menstimulasi aspek perkembangannya. Selama pertumbuhan dan perkembangan masa kanak-kanak dini, pemberian stimulasi sangat penting. Dalam periode pertumbuhan dan perkembangan masa kanak-kanak dini, pemberian stimulasi sangat penting. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak belajar memahami dunia dalam empat tahap. Meliputi tahap sensorimotor, tahap praoperasi,

tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang memerlukan stimulasi sejak usia dini. Menurut Piaget (Musbikin, 2010:56) kognitif adalah kemampuan untuk merasakan dan mengingat, serta menciptakan imajinasi. Perkembangan kognitif meliputi ilmu pengetahuan, matematika, dan penyelesaian masalah (Santrock, 2007:50) serta pengendalian konsep (Schunk, 2012). Kemampuan kognitif dapat dipengaruhi oleh budaya sekitar dan lingkungan sosial anak. Aspek kognitif berkaitan dengan memori, berpikir kritis, dan penalaran.

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018), alat permainan edukatif terdiri dari berbagai macam alat atau objek yang digunakan selama kegiatan bermain dan memiliki kemampuan untuk mendorong dan meningkatkan berbagai keterampilan anak. APE adalah istilah untuk metode bermain sambil belajar, yang mencakup kegiatan yang diawasi oleh guru dan alat permainan yang memberikan kebebasan kepada anak. Dalam situasi seperti ini, permainan mencocokkan adalah salah satu alat permainan edukatif yang menarik dan dapat digunakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memori, dan konsentrasi anak-anak serta mengajarkan mereka konsep angka dan penjumlahan dasar. Selain itu, permainan mencocokkan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat anak untuk belajar. Jika proses pembelajaran menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat anak, diharapkan anak-anak akan lebih bersemangat selama proses pembelajaran (Jazariyah, J., et al., 2021).

Gap analisis ini penelitian ini yaitu banyak literatur yang membahas, mengenai perkembangan kognitif anak, akan tetapi sebagian besar berfokus pada aspek verbal dan motorik kasar. Sebagian besar penelitian berfokus pada permainan edukatif dan sedikit yang berfokus pada permainan mencocokkan (*matching game*) sebagai media untuk menstimulasi aspek kognitif anak terutama pada kelompok usia 5-6 tahun di TK Al Hikmah. Meskipun ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa permainan dapat mengembangkan kognitif anak, tetapi tidak semua permainan dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan pada indikator tertentu dari perkembangan kognitif. Permainan mencocokkan (*matching game*) ini berfokus pada peningkatan daya ingat, daya piker, dan konsentrasi anak-anak berusia 5-6 tahun di TK Al Hikmah.

Maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan mencocokkan dapat diterapkan sebagai salah satu pendekatan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Satu diantara permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak seperti mengingat, mengklasifikasi, serta memperkuat konsentrasi anak adalah permainan mencocokkan (*matching game*). Melalui permainan mencocokkan (*matching game*), anak-anak dilatih untuk mengenali dan mencocokkan benda dalam kategori tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana permainan mencocokkan terjadi dalam pembelajaran dan bagaimana hal itu akan berdampak terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Data yang telah diperoleh, diharapkan dapat memberi gambaran bahwa melalui permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak usia dini.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan menggabungkan data di lapangan dengan hasil literatur-literatur. Penelitian ini melibatkan 11 siswa TK Al Hikmah usia 5-6 tahun, diantaranya 7 peserta didik laki-laki dan 4 Perempuan. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Data

analisis ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Berikut tabel indikator keberhasilan pada penelitian ini:

No	Indikator keberhasilan
1.	Anak mampu menghubungkan dan mencocokkan benda menggunakan media kartu
2.	Anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan menggunakan media kartu
3.	Anak mampu mengenal konsep penjumlahan sederhana menggunakan media kartu

Dengan menggunakan rumus presentase, data yang telah dikumpulkan akan diuji secara menyeluruh untuk menunjukkan keasliannya dan kesahihannya:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan:

P = Presentase

n = Jumlah anak sudah tuntas atau belum tuntas

N = Jumlah keseluruhan

Pra siklus

Pra siklus digunakan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal di TK Al Hikmah. Peneliti melihat dan menilai hasil observasi pra-siklus dengan 3 indikator, adapapun hasil yang didapat yaitu:

	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	keterangan
1	Geza	MB	MB	MB	Mulai Berkembang
2	Achraf	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan
3	Anung	BSH	BSH	BB	Berkembang Sesuai Harapan
4	Razka	MB	BB	BB	Belum Berkembang
5	Danish	BB	BB	BB	Belum Berkembang
6	Gifari	MB	MB	BB	Mulai Berkembang
7	Zia	MB	BB	BB	Belum Berkembang
8	Qori	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan
9	Navya	MB	MB	MB	Mulai Berkembang
10	Alika	BB	BB	BB	Belum Berkembang
11	Aina	BB	BB	BB	Belum Berkembang

No	periode kegiatan	BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Pra siklus	5	45%	3	27%	3	27%	0	0%

Berdasarkan hasil observasi sebelum pelaksanaan kegiatan pada prasiklus ditemukan bahwa tingkat kognitif anak di TK Al Hikmah menunjukkan 5 anak (45%) berada dalam kriteria belum berkembang yang berarti anak belum mampu menunjukkan kemampuan kognitif sesuai indikator yang diharapkan, 3 anak (27%) berada dalam kriteria mulai berkembang yang berarti anak mulai menunjukkan indikasi perkembangan kognitifnya akan tetapi masih perlu bimbingan, dan 3 anak (27%) masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan yang berarti anak sudah mulai menunjukkan kemampuan kognitifnya sesuai indikator yang diharapkan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada ditahap perkembangan kognitif awal. Mayoritas anak belum menunjukkan kemampuan dalam mencocokkan, mengenal konsep angka, dan penjumlahan sederhana. Oleh sebab itu strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan perlu diterapkan, salah satunya dengan menggunakan permainan mencocokkan (*matching game*).

Siklus I

Untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai indikator perkembangan kognitif setelah pertemuan siklus I, akan dilaksanakan pertemuan kedua dan ketiga. Berikut hasil observasi pada siklus I:

	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Keterangan
1	Geza	BSH	BSH	MB	Berkembang Sesuai Harapan
2	Achraf	BSB	BSH	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
3	Anung	BSH	BSH	BB	Berkembang Sesuai Harapan
4	Razka	BSH	MB	MB	Mulai Berkembang
5	Danish	MB	MB	BB	Mulai Berkembang
6	Gifari	BSH	BSH	BB	Berkembang Sesuai Harapan
7	Zia	BSH	MB	MB	Mulai Berkembang
8	Qori	BSB	BSH	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	Navya	BSH	MB	MB	Mulai Berkembang
10	Alika	MB	MB	BB	Mulai Berkembang
11	Aina	MB	BB	BB	Belum Berkembang

No	periode kegiatan	BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Siklus I	1	0,9%	5	45%	5	45%	0	0%

Berdasarkan data diatas, dari 11 anak yang diteliti terdapat 1 anak (0,9%) yang masih berada dalam kriteria belum berkembang, 5 anak (45%) dalam kriteria mulai berkembang dimana anak sudah mulai menunjukkan kemampuan mencocokkan, mengenal konsep angka dan mengenal konsep penjumlahan sederhana, sedangkan 5

anak (45%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan yaitu anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam mencocokkan benda, mengenal konsep angka, dan mengenal konsep penjumlahan sederhana.

Setelah siklus I dilaksanakan, langkah berikutnya adalah refleksi. Beberapa hal dibahas dalam refleksi ini yang menjadi kendala dalam pelaksanaan siklus I, diantara kendala tersebut yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam mengkondisikan kelas, karena saat guru menjelaskan mayoritas anak tidak memperhatikan. Kemudian ada beberapa anak yang tidak mengikuti aturan saat kegiatan bermain mencocokkan (*matching game*) dilakukan.

Berdasarkan data diatas bisa disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I belum memenuhi standar. Oleh karena itu tindakan siklus II akan dilaksanakan. Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, dilakukan oleh peneliti pada pertemuan ketiga.

Siklus II

	Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Keterangan
1	Geza	BSB	BSB	BSH	Berkembang Sangat Baik
2	Achraf	BSB	BSB	BSB	Berkembang Sangat Baik
3	Anung	BSB	BSB	BSH	Berkembang Sangat Baik
4	Razka	BSB	BSB	MB	Berkembang Sangat Baik
5	Danish	BSB	BSB	MB	Berkembang Sangat Baik
6	Gifari	BSB	BSB	MB	Berkembang Sangat Baik
7	Zia	BSB	BSB	MB	Berkembang Sangat Baik
8	Qori	BSB	BSB	BSB	Berkembang Sangat Baik
9	Navya	BSB	BSB	MB	Berkembang Sangat Baik
10	Alika	BSH	MB	MB	Mulai Berkembang
11	Aina	MB	MB	BB	Mulai Berkembang

No	periode kegiatan	BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Siklus II	0	0%	2	18%	0	0%	9	81%

Terjadi peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kognitif anak setelah dilakukan tindakan melalui permainan edukatif mencocokkan (*matching game*) pada siklus II. Hasil observasi menunjukkan 0 anak (0%) anak berada dalam kriteria belum berkembang yang berarti menunjukkan bahwa semua anak sudah mulai mengalami

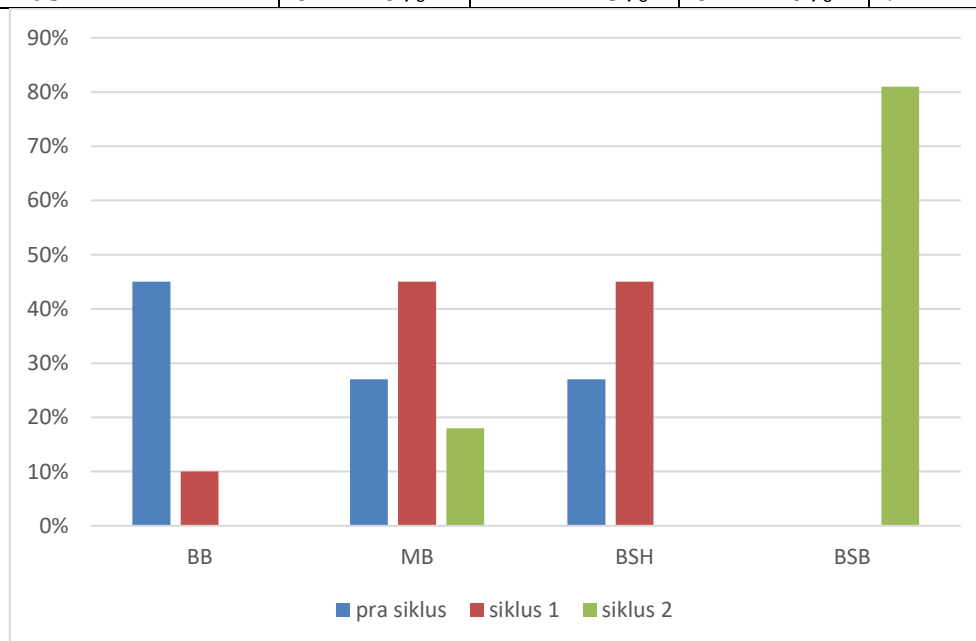
perkembangan kognitif, 2 anak (18%) berada dalam kriteria mulai berkembang dimana anak mulai menunjukkan kemampuannya namun masih memerlukan bimbingan, 0 anak (0%) dalam kriteria berkembang sesuai harapan, dan 9 anak (81%) dalam kriteria berkembang sangat baik yang berarti sebagian besar anak sudah mampu dalam mencocokkan benda, mengenal konsep angka, dan mengenal konsep penjumlahan sederhana secara mandiri.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan mencocokkan (*matching game*) terbukti efektif dalam membantu menstimulasi perkembangan kognitif anak, terjadi kenaikan yang signifikan pada kategori BSB 0% pada prasiklus menjadi 81% pada siklus II, serta tidak ada anak yang masih termasuk dalam kategori BB.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan kegiatan mencocokkan (*matching game*), terdapat lonjakan yang signifikan mengenai kemampuan kognitif anak dalam mencocokkan benda, mengenal konsep angka, dan penjumlahan sederhana. Melalui permainan ini anak mampu mengenali, membandingkan, dan mengingat informasi secara visual. Permainan ini juga memotivasi anak untuk belajar tanpa tekanan serta menyenangkan.

No	periode kegiatan	BB		MB		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Pra siklus	5	45%	3	27%	3	27%	0	0%
2	siklus I	1	10%	5	45%	5	45%	0	0%
3	Siklus II	0	0%	2	18%	0	0%	9	81%



Gambar 1. Diagram presentase peningkatan prasiklus, siklus I dan siklus II

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa permainan mencocokkan (*matching game*) efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil prasiklus sampai siklus II. Pada prasiklus mayoritas masih berada dalam kategori BB dan



MB, terjadi peningkatan pada kategori BSB sebanyak 81% setelah dilakukan kegiatan mencocokkan (*matching game*) yang terstruktur dan menyenangkan. Dengan demikian, salah satu alternatif pembelajaran di PAUD yang ideal adalah permainan mencocokkan (*matching game*). Melalui permainan edukatif ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak.

Daftar Referensi

- Agustina, S. L., Darmawani, E., & Jaya, M. P. S. (2022). Strategi Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Belajar Efektif Anak Di PAUD Ar-Rahma Kertapati Tahun 2022. *Lentera Pedagogi*, 6(2), 109–114. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/fkipakad>.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. 4(2), 78–86.
- Education, C., Kemampuan, M., Melalui, K., Permainan, A., Ruhayat, S., & Indonesia, U. P. (2024). *JoECCE*. 4, 1–16.
- Ikha, T., & Tatik Ariyati. (2024). Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 611–624. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12785>.
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>.
- Mu, P. A., & Sumbang, M. (2025). *Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan melukis bahan alam kunyit bubuk pada usia 4-6 tahun di paud al- mu'minin sumbang*. 16(November 2024), 508–521.