

PEMANFAATAN MEDIA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK HIKMAH KABUPATEN TANA TORAJA

alfrida¹, Sadaruddin²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar, INDONESIA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media edukatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelompok B, dan 15 anak kelompok B di TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Media edukatif yang digunakan berupa balok, kartu angka, puzzle, serta alat peraga yang dibuat dari barang bekas. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah mengenal warna, bentuk geometri, lambang bilangan, mengelompokkan benda, mencocokkan gambar, serta memecahkan masalah sederhana. Faktor pendukung penelitian meliputi kreativitas guru, ketersediaan media edukatif, dukungan sekolah, suasana belajar yang kondusif, dan partisipasi aktif anak. Adapun faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan anak, keterbatasan jumlah media, rentang konsentrasi anak yang singkat, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media edukatif terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: Media Edukatif; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini.

Nama penulis dan email: Alfrida, lfrdalfrida@gmail.com

Received: 21 Juni, 2026

Revised: 25, Juni, 2026

Accepted: 30 Juli, 2026

DOI: XX.XXXXX

PENDAHULUAN

Golden age atau banyak orang menyebutnya dengan usia emas yakni usia 0-6 tahun dimana otak anak akan berkembang sangat pesat ketika menerima dan menyerap segala informasi baik kata-kata atau perilaku baik atau buruk seseorang yang ada disekitarnya. Segala hal tersebut akan diserap keseluruhannya dan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian serta kemampuan kognitif (Hasmi, 2020). Piaget mengemukakan tentang perkembangan kognitif yaitu kemampuan untuk secara lebih cepat mempresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan (Khotimah & Agustini, 2023). Manfaat mengetahui perkembangan kognitif menurut teori kognitif Piaget bagi guru adalah untuk membimbing guru dalam memahami kemampuan kognitif anak disesuaikan dengan tahap kematangan otak dan interaksinya dengan lingkungan, sehingga guru dapat mendiagnosa kesulitan belajar yang mungkin dialami oleh peserta didik di dalam kelas (Marinda, 2020).

Konsep perkembangan kognitif bagi anak-anak ialah kreatif, unik, bebas dan penuh imajinasi. Semakin berkembangnya zaman, imajinasi anak dan daya serap anak tentang dunia semakin meningkat. Faktor pendukung dalam pengembangan kognitif anak dapat terjadi dari beberapa faktor diantaranya faktor hereditas atau keturunan, faktor lingkungan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, faktor kematangan dan faktor kebebasan (Kurniawati et al., 2021). Namun demikian, permainan edukatif sangat bergantung pada strategi implementasinya. Pendidik memiliki peran kunci dalam memilih permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak, memberikan pendampingan selama bermain, serta menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung eksplorasi (Astuti et al., 2024). Media yang digunakan untuk meningkatkan kognitif anak haruslah menekankan pada kegiatan bermain, menarik, dan efektif (Retnaningrum, 2018).

Media edukatif atau Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru pada tingkat PAUD dan TK. Salah satu bentuk media edukatif adalah permainan huruf. Hal ini dapat dilakukan dengan bermain mencari huruf menggunakan media bermain sebagai alat menyampaikan pesan dari

pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (anak) dengan tujuan untuk merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, minat dan kemampuan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran (Retnaningrum & Umam, 2021).

Meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan kerja anak seperti memasang benda sesuai pasangannya pada *mind mapping* berdasarkan warna, membedakan ukuran berdasarkan ukuran, mengurutkan objek berdasarkan urutan, mengenal warna, menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat dan mengenalkan konsep angka (Arimbi et al., 2018). Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media edukatif, seperti penelitian Alisa (2024) mengenai permainan balok untuk menumbuhkan keahlian berpikir bentuk, warna, dan ukuran. Studi Astuti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Begitu pula Veronica (2018) menunjukknn bahwa perkembangan kognitif anak berkembang baik melalui permainan edukatif modern maupun tradisional.

Berdasarkan analisis terhadap praktik di lapangan, pemanfaatan media edukatif belum selalu optimal dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan kognitif peserta didik. TK Hikmah sebagai lembaga pendidikan anak usia dini memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk melalui penggunaan media edukatif. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di TK Hikmah, proses pembelajaran telah berjalan dengan baik, namun guru masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku paket, lembar kerja anak (LKA), dan papan tulis. Ketika kegiatan lebih banyak berfokus pada penjelasan verbal, sebagian anak terlihat kurang fokus dan mudah terdistraksi. Sebaliknya, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika pembelajaran menggunakan alat peraga konkret seperti balok, kartu angka, puzzle dan alat peraga dari barang bekas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan

secara kualitatif pemanfaatan media edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dalam konteks yang alamiah dengan menggunakan kata-kata dan bahasa (Murniarti, 2025; Sinaga, 2023). Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data di lapangan secara kontekstual.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia dini di Kelompok B TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja yang berjumlah 15 anak (terdiri atas anak laki-laki dan perempuan) serta guru pendidik kelas, yaitu Ibu Sandrawati Buratta, selaku informan utama wawancara. Objek penelitian difokuskan pada penggunaan media edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui tiga metode (Alhamid & Anufia, 2019):

1. **Observasi:** Mengamati dan merekam setiap kejadian yang sedang berlangsung terkait respons perilaku anak dan penggunaan media di kelas.
2. **Wawancara:** Melakukan tanya jawab lisan secara terbuka dengan guru kelas untuk memperoleh informasi yang mendalam.
3. **Dokumentasi:** Mengumpulkan arsip tertulis, foto kegiatan, dan hasil karya belajar anak sebagai data pelengkap.

Analisis data mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga langkah utama secara berkelanjutan:

1. **Reduksi Data (*Data Reduction*):** Menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengklasifikasikan data mentah lapangan sesuai indikator kognitif anak.
2. **Penyajian Data (*Data Display*):** Menyajikan data yang telah terstruktur ke dalam bentuk uraian naratif serta tabel matriks perkembangan kognitif.
3. **Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*):** Merumuskan kesimpulan akhir yang valid berdasarkan pembuktian data lapangan yang konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penilaian perkembangan kognitif anak di TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja dilakukan melalui teknik observasi berkelanjutan yang mencakup indikator mengenal warna, mengenal bentuk geometri, mengelompokkan benda, mencocokkan gambar, mengenal lambang bilangan, serta memecahkan masalah sederhana. Hasil kuantifikasi perkembangan belajar anak sebelum dan sesudah intervensi media edukatif disajikan pada Tabel 1. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Edukatif

No	Keterangan	Nilai Rata-rata	Persentase
1	Sebelum menggunakan media edukatif (Pretest)	60,40	60,40%
2	Setelah menggunakan media edukatif (Posttest)	84,80	84,80%
3	Peningkatan	24,40	24,40%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 24,40%. Sebelum menggunakan media edukatif, nilai anak berada pada angka 60,40% karena stimulasi verbal yang belum optimal. Setelah guru mengintegrasikan balok, kartu angka, puzzle, dan alat peraga barang bekas, nilai melonjak menjadi 84,80%. Perubahan sebaran kategori pencapaian anak dirinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Capaian Perkembangan Kognitif Anak

No	Sebelum (Anak)	Sesudah (Anak)	Kategori Perkembangan
1	2	9	Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Sebelum (Anak)	Sesudah (Anak)	Kategori Perkembangan
2	3	5	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	7	1	Mulai Berkembang (MB)
4	3	0	Belum Berkembang (BB)
Jumlah	15	15	Jumlah

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Data Tabel 2 merepresentasikan pergeseran kategori yang signifikan. Jumlah anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 2 menjadi 9 anak, dan kategori Belum Berkembang (BB) berhasil dientaskan menjadi tidak ada (0 anak) setelah pelaksanaan tindakan berbasis media edukatif.

Selain data capaian kognitif, analisis kualitatif berhasil mengidentifikasi dinamika pembelajaran melalui faktor-faktor pendukung dan penghambat sebagai berikut:

Faktor Pendukung: Antusiasme dan rasa ingin tahu anak yang tinggi; sifat media yang konkret memudahkan pemahaman konsep abstrak; kreativitas guru membuat APE mandiri dari barang bekas yang ekonomis; lingkungan kelas yang kondusif; serta adanya interaksi bimbingan berupa pertanyaan pemantik dan pemberian penguatan positif dari guru.

Faktor Penghambat: Adanya variasi perbedaan kecepatan belajar individual anak; rentang konsentrasi anak usia dini yang relatif singkat dan mudah terdistraksi; keterbatasan kuantitas media yang mengharuskan anak mengantre giliran; keterbatasan alokasi waktu; serta media barang bekas yang rentan mengalami kerusakan mekanis jika digunakan terus-menerus.

Pembahasan

Berdasarkan temuan di lapangan, jenis media edukatif yang diaplikasikan secara intensif adalah metode permainan huruf. Sintaks operasional permainan huruf yang dijalankan oleh guru kelas di TK Hikmah disusun secara runtut dalam 7

tahapan esensial: (1) Kegiatan Pembukaan/Orientasi melalui apersepsi bernyanyi lagu alfabet; (2) Pengenalan media fisik berupa kartu huruf berwarna; (3) Demonstrasi cara mencocokkan huruf oleh guru; (4) Pelaksanaan permainan huruf mandiri dan kelompok oleh anak; (5) Pemberian stimulus operasional dan penguatan positif verbal (*positive reinforcement*); (6) Evaluasi unjuk kerja mengingat lambang huruf; dan (7) Kegiatan Penutup berupa refleksi pengalaman belajar.

Penerapan langkah-langkah sistematis tersebut terbukti berhasil mengakselerasi pemahaman kognitif anak karena mereka dilatih untuk mengamati, mengingat, mengelompokkan, dan mencocokkan simbol huruf secara nyata. Hal ini sejalan dengan teori Retnaningrum dan Umam (2021) bahwa permainan huruf merangsang daya pikir, minat, dan perhatian anak melalui penyampaian pesan belajar yang rekreatif. Stimulasi motorik halus saat memanipulasi benda konkret ini juga divalidasi oleh Arimbi et al. (2018) dan Alisa (2024) yang menekankan pentingnya aktivitas mengelompokkan objek berbasis variasi warna dan bentuk dalam memperkuat logika berpikir anak.

Keberhasilan pemanfaatan media fisik di TK Hikmah sangat koheren dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget (1952) yang menegaskan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional. Anak-anak pada fase ini belum mampu mengasimilasi informasi yang bersifat verbal-abstrak secara sempurna, melainkan membangun struktur skema pengetahuannya melalui manipulasi objek konkret dan pengalaman empiris langsung. Temuan ini diperkuat oleh studi Damayanti, Muslihin, dan Rahman (2022) serta Sartika dan Mulyana (2024) bahwa stimulasi alat permainan manipulatif (seperti lego dan balok) berkorelasi linear terhadap ketajaman pemecahan masalah sederhana pada anak.

Selain itu, ditinjau dari perspektif sosial-kognitif Lev Vygotsky (1978), peran guru sebagai fasilitator yang menyediakan intervensi takaran terbimbing (*scaffolding*) di dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) anak memicu lompatan rasa percaya diri anak untuk mengeksplorasi media tanpa rasa takut salah. Validasi empiris penggunaan media kontekstual dari lingkungan ini turut didukung oleh

riset Dewi, Hibana, dan Ali (2023) mengenai efektivitas penggunaan media *loose parts* serta riset Woga dan Juita (2023) mengenai media konkret.

Secara filosofis, proses stimulasi kognitif yang mengombinasikan pemanfaatan indra fisik anak dengan media edukatif di TK Hikmah sangat selaras dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Al-Qur'an. Hal ini merujuk pada QS. Al-'Alaq ayat 1-5 yang meletakkan perintah membaca dan mentadaburi ilmu pengetahuan sebagai fondasi utama eksistensi manusia. Lebih lanjut, mekanisme belajar anak yang bertumpu pada pengamatan visual dan perabaan media konkret ini merefleksikan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 78, yang menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam kondisi tidak mengetahui apa pun, kemudian Allah menganugerahkan perangkat indra berupa pendengaran, penglihatan, dan hati nurani sebagai instrumen mutlak untuk belajar, berpikir, dan bersyukur di muka bumi

SIMPULAN

Pemanfaatan media edukatif terbukti efektif meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Hikmah Kabupaten Tana Toraja, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata perkembangan dari 60,40% (pretest) menjadi 84,80% (posttest) atau mengalami peningkatan bersih sebesar 24,40%. Implementasi taktis di sekolah diaplikasikan secara sistematis melalui tiga tahapan terintegrasi: perencanaan (RPPH), pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan huruf yang atraktif, dan evaluasi berkala. Keberhasilan intervensi ini didorong oleh tingginya antusiasme anak, sifat media yang konkret, serta kreativitas guru kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada praktisi guru PAUD untuk terus memelihara konsistensi stimulasi inovatif dan mandiri dengan memanfaatkan bahan sisa pakai (*loose parts*) di lingkungan sekitar sekolah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas lokus penelitian dan menambah variabel ukuran subjek guna menguji efektivitas media edukatif pada aspek perkembangan anak yang lain secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen pengumpulan data. *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*, 4(1).
- Alisa, R. D. (2024). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Maze Angka Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arimbi, Y. D., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2018). Meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan mind mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 119–126.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Basthina, A., Sianturi, R., Hapsari, M. T., & Annisa, N. L. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Pgri. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2).
- Damayanti, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal As-Sabiqun*, 4(2), 245–258.
- Dewi, E. R. V., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–12.
- Hasmi, F. D. M. (2020). *Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka Di Kelompok B Tk Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Haryanto, H., Suriyani, S., & Rosita, R. (2023). Penggunaan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Lingua: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 101–112.

- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada anak usia dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20.
- Kurniawati, E., Ilyas, S. N., & Alriani, I. (2021). Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fath Kab. Majalengka Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(4), 50–55.
- Lutfi, L. (2023). Pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 156–168.
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Pengaruh media permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6120–6128.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa' Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Merici, N. A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Playdough Pada Anak Kelompok B Tk Mekar Indah Kelurahan Kadia Kota Kendari*.
- Murniarti, E. (2025). *Metode penelitian kualitatif dalam pendidikan*.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan kognitif, bahasa, perkembangan sosioemosional, dan implikasinya dalam pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2).
- Pangarti, R., & Yaswinda, Y. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5480–5492.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.

- Retnaningrum, W. (2018). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 33–51.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan mencari huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Sinaga, D. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*. UKI Press.
- Salsabela, N. (2022). Penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Child Education Journal*, 4(2), 89–99.
- Sulyandari, A. K. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia.
- 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.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Woga, M. T., & Juita, A. K. (2023). Penggunaan media konkret dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(2), 145–156.
- Yulianty, P. (2024). Pemanfaatan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TKs Islam Arafah Neglasari Bogor. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(1), 108–115.