



Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara

Ica Anggi Cahaya Asari^{1*}, Mely Susanti² Irega Gelly Gera³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tunas Bangsa Banjarnegara

*Corresponding author: anggiicha542@gmail.com

Artikel Info

Diterima, 28/11/2023

Direvisi, 20/12/2023

Dipublikasi, 27/12/2023

Kata Kunci:

Alat Permainan Edukatif, Kognitif, KiHajar Dewantara

Abstrak

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pembentukan dasar perkembangan fisik, kecerdasan, dan spiritual sesuai tahap perkembangan anak. Lima pengembangan program kognitif meliputi bentuk, warna, ukuran, pengelompokan, dan pengurutan. Permainan edukatif mendukung pembelajaran dengan melibatkan alat permainan yang melatih konsentrasi dan meningkatkan minat anak. Alat permainan edukatif dirancang sesuai usia dan tingkat perkembangan anak, dengan prinsip-prinsip seperti keamanan dan kesenangan. Tujuan pengembangan kognitif adalah meningkatkan kemampuan berpikir anak dan mendukung perkembangan logika matematis. Konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara menekankan kemandirian fisik, mental, dan kerohanian anak melalui pembelajaran holistik yang mendekati nilai agama, moral, sosial, dan seni. Permainan edukatif diintegrasikan ke dalam pendidikan anak usia dini untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendidik. Aspek kognitif anak berkembang melalui bermain, sesuai dengan teori Piaget tentang tahap sensorimotor dan praoperasional pada usia tertentu. Konsep pendidikan anak usia dini Ki Hajar Dewantara sejalan dengan pemanfaatan permainan edukatif, dengan anggapan bahwa pembelajaran dan permainan anak tidak dapat dipisahkan. Tujuan penulisan ini artikel ilmiah ini adalah untuk menyajikan keterkaitan antara peran permainan edukatif terhadap keterampilan kognitif anak usia dini dari sudut pandang Ki Hajar Dewantara.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan dasar perkembangan fisik anak, termasuk koordinasi motorik halus dan kasar. Selain itu, pendidikan ini juga fokus pada pengembangan kecerdasan seperti daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pentingnya pendidikan ini terletak pada peran strategisnya dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama karena rentang usia dini mencakup periode kritis untuk rangsangan dan memengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini menjadi waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual anak (Diana Mutiah, 2010:2-4). Ada lima program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yaitu bentuk, warna, ukuran, pengelompokan, dan pengurutan (Aisyah, Siti, 2008:17-18). Pengembangan kognitif anak dapat diimplementasikan melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini dapat diidentifikasi sebagai pembelajaran bagi anak sebelum masuk sekolah, dengan fokus pada pengembangan keterampilan melalui dorongan pendidikan. Ini melibatkan koordinasi perkembangan fisik dan spiritual anak. Rentang usia anak usia dini mencakup periode dari kelahiran hingga 6 tahun, di mana pendekatan ini melibatkan pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan jasmani dan

rohani, sehingga anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut (Peraturan Pemerintah, 2007:2-12).

Memberikan rangsangan merupakan dorongan yang berasal dari luar lingkungan anak, memiliki peran krusial dalam perkembangan anak. Rangsangan berfungsi sebagai pendorong penting bagi perkembangan anak secara optimal. Jenis rangsangan meliputi stimulasi visual dengan menyajikan benda menarik, gambar warna-warni, dan stimulasi verbal melalui suara atau intonasi. Sementara itu, stimulasi taktil melibatkan sentuhan pada benda halus, kasar, biji-bijian, dan kapas.

Anak usia dini cenderung berpikir melalui benda konkret, yang memungkinkan mereka lebih mengingat dan menerima informasi. Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti benda-benda fisik diharapkan dapat membantu anak berpikir melalui simbol-simbol. Pentingnya stimulasi terlihat dalam kemampuan anak menyerap pengalaman dengan mudah melalui benda-benda konkret. Penting untuk merangsang anak usia dini melalui pembelajaran yang menarik, melibatkan penggunaan benda-benda untuk perkembangannya, dan manipulasi dengan alat permainan edukatif. Melalui ini, anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Anita Yus, 2011:18).

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di TK, guru perlu memberikan pemahaman yang baik tentang materi kepada anak dan memilih alat permainan edukatif yang tidak hanya memenuhi kebutuhan bermain anak, tetapi juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran penting untuk mengembangkan aspek perkembangan anak TK. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak masih belum optimal dan terbatas. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan pengembangan kognitif melalui tugas-tugas konvensional, seperti penggunaan buku tulis dan majalah oleh guru, yang dianggap lebih praktis, sementara penggunaan alat permainan edukatif jarang dilibatkan (Eca G.M & Arif A.A, 2021:67). Aspek-aspek ini perlu dikembangkan agar anak siap menghadapi lingkungan dan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran di TK memiliki kekhasan sesuai dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi anak, dengan prinsip dasar pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak, berpusat pada anak, didukung oleh lingkungan yang inklusif, dan bermakna. Hasil maksimal dapat dicapai melalui penggunaan berbagai metode dan teknik yang sesuai dengan karakteristik masing-masing sekolah (Depdiknas, 2010:1-4).

Kegiatan pembelajaran perlu mendorong peserta didik untuk mengekspresikan ide mereka, dengan guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan situasi untuk merangsang prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab belajar. Perkembangan kognitif bertujuan mengasah kemampuan berpikir anak, memungkinkan mereka menemukan alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika, pemahaman ruang dan waktu, serta keterampilan mengelompokkan dan berfikir teliti (Pahenra, P, 2021:67-74). Tetapi kenyataannya, pendidikan anak usia dini saat ini cenderung difokuskan pada pengembangan kemampuan kognitif saja, dengan sedikit perhatian terhadap aspek budaya di sekitarnya. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini menekankan belajar menulis, membaca, dan berhitung sebagai kegiatan utama, sehingga orang tua dan guru terkadang menempatkan harapan akademik tinggi, mengabaikan proses tumbuh dan berkembang alami anak. Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional, menyampaikan bahwa masa anak usia dini adalah periode krusial dalam kehidupan anak. Pada fase ini, jiwa anak terbuka lebar, sehingga pengalaman yang mereka alami di bawah usia tujuh tahun akan membentuk dasar jiwa yang langgeng. Oleh karena itu, pendidikan selama masa peka ini seharusnya bertujuan untuk memperkaya isi jiwa, bukan mengubah dasar jiwa. Lebih jauh, Dewantara menekankan bahwa pendidikan anak usia dini seharusnya memberikan kebebasan selama tidak menimbulkan risiko yang membahayakan (Magta Mutiara, 2013:222). Belajar melalui permainan memberi anak peluang untuk eksplorasi, pengulangan, penemuan sendiri, eksperimen, dan pemahaman

berbagai konsep. Mereka membuat keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan, dan menyelesaikan masalah, sehingga alat permainan tidak hanya membantu mengenal lingkungan tetapi juga membimbing anak dalam mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya. Dalam prosesnya, anak aktif terlibat dalam kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh panca inderanya.

Alat permainan edukatif (APE) memiliki kepentingan, antara lain, melatih konsentrasi anak. Penggunaan APE dalam pembelajaran dapat membantu anak mempertahankan konsentrasi karena mereka tertarik dengan alat peraga yang digunakan. APE bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian dan kecerdasan anak, juga mendukung pertumbuhan aspek fisik. Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang alat permainan dan sarana untuk meningkatkan motivasi hasil belajar anak. Kreativitas guru juga diperlukan dalam menciptakan konsep pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam proses belajar (Ismail,2017:113).

Menurut Slavin,tahapan perkembangan kognitif anak terletak pada fase pra operasional, melibatkan tiga aspek utama yaitu,pertama berpikir simbolik, yaitu kemampuan berpikir terkait dengan objek dan peristiwa meskipun objek dan peristiwa tersebut tidak nyata.Kedua,berpikir egosentris, yang mencerminkan cara berpikir anak tentang kebenaran atau ketidakbenaran, persetujuan atau penolakan, berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Ketiga, berpikir intuitif, yaitu kemampuan melakukan aktivitas seperti menggambar atau menyusun balok, meskipun anak mungkin tidak memahami alasan di balik tindakan tersebut.

Untuk memastikan perkembangan kognitif berjalan optimal, pembelajaran anak usia dini sebaiknya merangkul seluruh aspek perkembangannya. Oleh karena itu, peran pendidik menjadi penting dalam membantu anak memilih strategi belajar, yang dapat diajarkan dengan bantuan media pembelajaran untuk menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran (Kuswanto,A.V,2020:119).

Berdasarkan jurnal "Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak"yang ditulis oleh Halimah dkk (Halimah,dkk,2021:116), menyatakan bahwa alat permainan edukatif tersebut sangat efektif diterapkan di Taman Kanak-kanak karena, alat permainan edukatif sangat disenangi oleh anak-anak.Permainan edukatif ini juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar serta merangsang perkembangan anak dalam proses tersebut.Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk menulis “Analisis Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi literasi. Menurut Zed (2008: 3) Studi literasi adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membacakan mencatat,serta mengolah bahan penelitian. Sumber data dalam penelitian dari literatur artikel ini adalah buku-buku ilmiah,jurnal,e-book,ensiklopedia,dan website-internet. Data tersebut dijadikan sumber pendukung, penunjang, dan pelengkap data yang ditetapkan serta diperlukan. Data yang telah ditemukan kemudian disusun dengan analisis isi (content analysis), yaitu suatu metode studi dan analisis data secara sistematis dan objektif. Analisis isi difungsikan untuk menyimpulkan pendapat mengenai peran Alat Permainan Edukatif (APE) dan pendidikan anak usia dini berdasarkan sudut pandang Ki Hajar Dewantara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Permainan Edukatif

Permainan edukatif mencakup segala jenis permainan yang didesain untuk memberikan pengalaman pendidikan kepada pemainnya. Ini termasuk permainan tradisional dan modern yang memiliki unsur pendidikan. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga berpartisipasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan berinteraksi dengan lingkungan. Selain itu, permainan edukatif dapat menjadi alat pendidikan yang efektif dalam mengembangkan kepribadian, memperkuat hubungan antara pendidik dan peserta didik, serta menyampaikan konsep pendidikan melalui kegiatan bermain. Secara ringkas, permainan edukatif adalah cara yang mendidik dan bermanfaat untuk memajukan anak dalam berbagai aspek perkembangannya.

Alat permainan edukatif adalah perangkat khusus yang dirancang untuk membantu pembelajaran dan merangsang perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya. Ini berfungsi sebagai medium dalam suatu sistem yang pada dasarnya melibatkan proses sistematis dan sinergi dengan berbagai elemen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktik, dan pengelompokan anak (Suryadi,2007:10). Beberapa prinsip-prinsip dalam permainan edukatif antara lain, melibatkan memilih permainan yang menyenangkan agar anak tidak cepat bosan, menyesuaikan tingkat kesulitan agar tetap menarik, mempertimbangkan perkembangan anak, dan menjaga keselamatan dengan menggunakan bahan-bahan yang aman.

Dunia anak serupa dengan dunia permainan, di mana mereka belajar tentang aspek kognitif, sosial, emosional, dan perkembangan fisik. Aktivitas bermain dengan beragam permainan merangsang pertumbuhan anak secara menyeluruh, termasuk perkembangan berpikir, emosi, dan keterampilan sosial. Pendidikan anak usia dini (0-8 tahun) memiliki peran ganda sebagai tempat pembelajaran dan bermain. Selama kegiatan bermain, anak-anak diperkenalkan pada konsep aturan, disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian. Dengan metode pendidikan yang merangsang, mereka tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir, tetapi juga mengalami pertumbuhan dalam aspek emosional, sosial, dan fisik. Fantasi yang muncul dari permainan juga kerap menambah minat anak terhadap aktivitas bermain tersebut (Hasnida,2014:163-164).

Manfaat dan ciri dari permainan edukatif antara lain sebagai berikut:(1) Menyempurnakan keterampilan motorik. Anak melatih motorik halus dengan menjemput mainan, meraba, dan memegang dengan lima jarinya, sementara motorik kasar ditingkatkan saat menggerakkan, melempar, atau mengangkat mainan.(2) Fokus pada konsentrasi. Mainan edukatif merangsang perkembangan anak, termasuk konsentrasi. Ketika menyusun puzzle, anak harus fokus pada gambar atau bentuk di depannya, meningkatkan konsentrasi tanpa distraksi fisik.(3) Mengembangkan pemahaman sebab akibat. Misalnya, memasukkan benda kecil ke dalam benda besar membantu anak memahami konsep dasar sebab akibat, bahwa benda kecil dapat dimasukkan ke dalam benda besar, tapi sebaliknya tidak mungkin.(4) Peningkatan bahasa dan wawasan. Permainan edukatif yang disertai cerita mendukung pengembangan kemampuan bahasa dan memperluas wawasan anak.(5) Pengenalan warna dan bentuk. Melalui mainan edukatif, anak dapat mengenali beragam bentuk dan warna, seperti kotak, segi empat, bulat, serta warna-warna seperti biru, merah, dan hijau (Suryadi,2007:12).

Ciri-ciri alat permainan edukatif untuk anak meliputi: (1) Khusus ditujukan untuk anak TK, dirancang secara mendalam sesuai dengan rentang usia, seperti APE untuk anak usia 4-5 tahun berbeda dengan APE untuk anak usia 5-6 tahun, seperti contoh puzzle yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan; (2) Berperan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak TK, termasuk aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosional, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif yang dirancang untuk aspek kognitif dapat membantu melatih daya nalar anak; (3) Fleksibel digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan memiliki

fungsi ganda; (4) Menjamin keselamatan anak saat digunakan; (5) Mendorong aktivitas dan kreativitas anak; dan (6) Bersifat konstruktif, memberikan kontribusi positif pada perkembangan anak (Zaman Badru,dkk,2007;8).

Keterampilan Kognitif

Kognitif adalah suatu bentuk berpikir yang melibatkan kemampuan seseorang dalam mengevaluasi, menghubungkan, dan mempertimbangkan peristiwa. Proses kognitif ini terkait dengan tingkat kecerdasan individu, yang mencakup beragam minat yang difokuskan pada ide-ide dan pembelajaran (Ahmad Susanto,2011:23). Berdasarkan definisi tersebut, perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai suatu bentuk penalaran yang dimiliki oleh setiap individu dan berkembang seiring dengan peristiwa yang terjadi melalui tahapan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Bruner menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui tiga tahap, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak berkomunikasi dengan objek, manusia, dan peristiwa, belajar memahami nama, serta merekam ciri benda dan kejadian. Pada tahap ikonik, anak mengembangkan simbol melalui benda. Sedangkan pada tahap simbolik, anak belajar berpikir abstrak dan dapat merangkai serta mengaitkan berbagai benda, manusia, atau objek dari suatu deretan kejadian (Khadijah,2016:9).

Aspek kognitif berkembang pada saat anak sedang bermain maka disaat itulah aspek kognitif anak berkembang yakni anak dapat menumbuhkan kepedulian perhatian dan fokusnya, dapat menunjukkan kreativitas, dapat berpikir lebih luas, meningkatkan perspektif. Konsep abstrak juga memerlukan kemampuan kognitif dan berbentuk permainan edukatif agar meresap di kehidupan anak sehingga anak dapat mencermati lingkungan sekitarnya dengan baik (Sigit,dkk,2019:14). Pemahaman manusia melampaui kecerdasan individual dan terbentuk melalui kontribusi dari interaksi dalam masyarakat (Billet,S,2003:68). Dalam pertumbuhan kognitif anak usia dini, pengembangan dapat ditingkatkan melalui interaksi, baik melalui permainan atau eksplorasi benda-benda di sekitarnya (Wong,R.K.S,2017:165-178).

Perkembangan kognitif anak pada usia dini berbeda dengan anak pada usia selanjutnya. Menurut Piaget, anak usia 0-2 tahun berada dalam tahap sensorimotor, di mana mereka memahami dunia melalui tindakan fisik dan respons terhadap rangsangan luar. Progres perkembangan dari refleks sederhana menuju skema terorganisasi terjadi pada periode ini. Sementara itu, anak usia 2-7 tahun berada dalam tahap praoperasional, yang ditandai dengan pemikiran simbolik dan perkembangan bahasa. Meskipun mampu menggunakan bahasa untuk menggambarkan objek dan kejadian, cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa. Anak pada tahap praoperasional mampu berpikir secara simbolik, memungkinkan mereka menyusun kata dan gambar untuk merepresentasikan objek atau tindakan dalam pikiran mereka. Dalam konteks pembelajaran, anak pada tahap ini membutuhkan media konkret untuk membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik (Salkind,N.J,2009:25).

Tujuan dari pengembangan kognitif pada anak usia dini adalah meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam mengolah pembelajaran, mengajarkan berbagai alternatif pemecahan masalah, mendukung perkembangan logika matematis, pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta melatih anak untuk mampu memilah, mengelompokkan, dan mengembangkan kemampuan berpikir teliti (Suyadi&Dahlia,2014:37). Dengan tujuan tersebut, diharapkan munculnya anak yang memiliki kreativitas, inovasi, dan pemikiran kritis untuk menghadapi tantangan dalam dunia yang terus berubah.

Kognitif merupakan kemampuan yang terkait erat dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu dan cara berpikir individu terhadap peristiwa, tindakan, serta observasi di sekitarnya. Kecepatan individu dalam menyelesaikan masalah sangat tergantung pada perkembangan kognitifnya. Dengan demikian, pengembangan kognitif individu memainkan peran penting dalam menggali potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap selanjutnya.

Anak Usia Dini

Anak usia dini, dalam konteks Indonesia, Merujuk pada mereka yang berusia 0-6 tahun. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 14, yang mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Usia dini merupakan fase berharga dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pada periode ini, anak sangat peka dan memiliki potensi besar untuk belajar, ditandai dengan rasa ingin tahu yang kuat. Ini termanifestasi dalam seringnya anak bertanya tentang apa yang mereka amati. Jika pertanyaan mereka tidak terjawab, mereka akan terus bertanya hingga memahami maksudnya. Selain itu, setiap anak memiliki keunikannya sendiri yang bisa berasal dari faktor genetik, seperti kecerdasan, atau faktor lingkungan, seperti gaya belajar.

Hakikat seorang anak pada usia dini adalah sebagai individu yang unik, menunjukkan pola pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dijalani oleh anak tersebut. Dalam berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini mencakup mereka yang berusia 0-6 tahun, sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik maupun mental (Augusta, 2012:24).

Masa anak usia dini merupakan masa sensitif dalam berbagai aspek perkembangan, termasuk fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif (Slamet Suyanto, 2003:56-72). Menurut Piaget, anak mengalami tingkat empat perkembangan kognitif, mulai dari tahap sensori motorik hingga operasional formal. Karakteristik anak usia dini mencakup respon cepat terhadap perkembangan dari berbagai aspek (Konjojo, 2010:9). Mereka cenderung egosentris, memiliki rasa ingin tahu tinggi, sosial, unik, kreatif, dengan daya konsentrasi yang pendek. Anak yang dilahirkan pada periode sensitif, mudah menerima rangsangan dari lingkungan, baik itu disengaja maupun tidak menurut Hainstock (Sujiono, 2009:54).

Pada saat ini, terjadi penyesuaian fungsi-fungsi fisik dan psikologis pada anak-anak, mempersiapkan mereka untuk merespons dan mengaktualisasikan tahapan perkembangan dalam perilaku sehari-hari (Wiyani, 2012:86). Prinsip-prinsip perkembangan anak meliputi aspek holistik, urutan teratur, variasi tingkat perkembangan antar anak, dasar perkembangan baru pada yang sebelumnya, dan pengaruh kumulatif (Aqib, 2010:9). Prinsip-prinsip seperti menyediakan kebutuhan fisik untuk pembelajaran efektif, pembelajaran berkelanjutan dengan membangun pemahaman hingga penciptaan, interaksi sosial sebagai cara pembelajaran, motivasi yang berasal dari minat dan ketekunan, variasi gaya belajar, dan pendekatan dari yang sederhana ke kompleks.

Pertumbuhan kognitif paling awal terjadi pada bayi sejak lahir hingga sekitar 2 tahun, disebut sebagai tahap sensorimotor oleh Piaget. Pada periode ini, anak mengembangkan kecerdasannya melalui interaksi inderawi dengan lingkungan, seperti melihat, meraba, dan mendengar. Gagasan anak tentang objek berkembang dari “tanpa gagasan” menjadi “dengan gagasan”, tetapi konsep ruang dan waktu belum sepenuhnya terstruktur.

Menurut Piaget, pencapaian utama dalam tahap perkembangan adalah ketahanan objek. Pada bulan-bulan pertama, bayi berperilaku seolah-olah objek yang tak terlihat sudah tidak ada. Piaget menguji hal ini dengan menyembunyikan mainan di depan bayi, dan meskipun bayi memiliki kemampuan untuk mengambilnya, mereka tidak mencari mainan yang sepenuhnya tersembunyi hingga sekitar delapan atau sembilan bulan. Meskipun bayi di bawah sembilan bulan mungkin dapat menggenggam dan menggenggam, mereka mungkin kesulitan mengambil mainan karena kurangnya koordinasi motorik untuk membuka kain penutup (Aguiar & Baillargeon, 2012:153). Eksperimen dengan visual dan teknik habituasi menunjukkan bahwa bayi berusia dua setengah bulan dapat memahami permanensi suatu objek.

Tahap praoperasional (2-7 tahun). Disebut demikian karena anak-anak belum mampu melakukan operasi-operasi mental, meskipun penalaran logistik dan berpikir simbolik sudah

mulai muncul, terutama menjelang akhir tahap ini. Terbagi menjadi dua subtahap, yaitu keberfungsian simbolik (dua-empat tahun) dan berpikir inspirasi (empat-tujuh tahun). Pada keberfungsian simbolik, anak-anak dapat merepresentasikan objek secara mental, tercermin dalam permainan pengandaian seperti menggunakan objek untuk menggambarkan yang lain. Misalnya, balok lego digunakan sebagai sikat rambut atau jari sebagai sikat gigi. Kemampuan ini penting untuk perkembangan bahasa dan menunjukkan adanya representasi mental atas objek yang tidak terlihat. Pada usia empat tahun, anak-anak dapat mengandaikan objek tanpa perlu objek fisik, seperti menyimulasikan memegang sikat gigi secara imajiner (Penney Upton,2012:155).

Memahami bagaimana dunia berjalan dapat dibatasi, mengurangi kemampuan berpikir logis. Meskipun beberapa teori menolak gagasan bahwa pikiran anak lebih besar daripada orang dewasa, mereka berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi pikiran besar adalah konteks sosial, bukan usia (Penney Upton,2012:156).

Pandangan Ki Hajar Dewantara Terhadap Anak Usia Dini

Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan nasional, mengungkapkan bahwa fase pendidikan anak usia dini merupakan periode peka atau krusial dalam kehidupan anak. Pada masa ini, jiwa anak terbuka lebar, dan setiap pengalaman yang mereka alami di bawah usia tujuh tahun akan membentuk dasar jiwa yang langgeng. Oleh karena itu, pendidikan di masa peka memiliki tujuan untuk memperkaya isi jiwa tanpa mengubah dasar jiwa. Lebih lanjut, Dewantara menegaskan bahwa pendidikan untuk anak usia dini seharusnya memberikan kebebasan selama tidak membawa risiko yang mengancam. Taman Indria di Yogyakarta, yang didirikannya, merupakan langkah awal dalam usahanya menciptakan bangsa yang merdeka setelah pengalaman panjangnya dalam dunia jurnalistik (Magta Mutiara,2013:222-223).

Terinspirasi oleh pemikiran Fröbel yang mengizinkan kebebasan teratur pada anak dan gagasan Montessori yang memberikan kebebasan tanpa batas pada anak-anak, Ki Hajar Dewantara merumuskan semboyan *tutwuri handayani*. Semboyan ini menekankan pemberian kebebasan yang meluas selama tidak ada ancaman berbahaya bagi anak-anak. Sikap ini mencerminkan kearifan budaya kita dalam sistem *among*. Pendidikan anak usia dini berdasarkan pemikiran Ki Hajar Dewantara didasarkan pada pola pengasuhan yang berasal dari kata “asuh” artinya memimpin, mengelola, membimbing. Pendidikan dilaksanakan dengan memberi contoh teladan, memberi semangat dan mendorong anak untuk berkembang (Sujiono,Y.N,2009:150).

Gagasan ini sejalan dengan pandangan Bandura bahwa anak-anak mengamati perilaku orang dewasa dan menirunya. Teori kognitif sosial Bandura lebih lanjut menekankan bahwa perilaku, lingkungan, serta faktor kognitif menjadi krusial dalam perkembangan individu. Perilaku dapat pentingnya keteladanan, yang disebutnya sebagai Ing Ngarsa Sung Tulada, di mana guru harus menjadi teladan bagi anak didiknya.

Dalam konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara, tujuan utama adalah mencapai kemandirian fisik, mental, dan kerohanian bagi individu, dengan batasan kehidupan yang sangat damai bersama. Pendidikan juga bertujuan agar manusia merdeka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya, dengan mendukung nilai-nilai seperti keselarasan, kekeluargaan, musyawarah, toleransi, kebersamaan, demokrasi, tanggung jawab, dan disiplin. Selain itu, Ki Hajar Dewantara mengusulkan memengaruhi individu, dan sebaliknya, individu juga dapat memengaruhi lingkungan. Ki Hajar Dewantara menyoroti konsep tri pusat pendidikan, yang melibatkan keluarga sebagai lingkungan pertama yang suci dan murni dalam dasar-dasar sosial. Sekolah kemudian menjadi penerus pendidikan keluarga, memberikan pengetahuan yang tidak diberikan oleh keluarga. Sementara dalam masyarakat, terdapat nilai-nilai sosial budaya dan peraturan yang dijunjung tinggi, yang selalu berubah dan berkembang sesuai dengan keadaan lingkungan (Umi,H&Khamin,Z,2022:88).

Pemikiran pendidikan anak usia dini oleh Ki Hajar Dewantara mencakup pemberian pendidikan pada anak usia 0-7 tahun, dengan fokus pada unsur alami anak. Melibatkan materi pelatihan panca indera, metode lahiriah, dan batiniah, pendidikan ini dilakukan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuannya adalah mengembangkan cipta, rasa, dan karsa pada anak. Konsep ini mengandung makna filosofis, budaya, dan religius, dengan implementasi bertujuan mengingatkan bahwa anak usia dini memiliki fitrah dan daya jiwa (ciptanya, karsa, dan karya). Pendidikan ini mengupayakan pengembangan seimbang, memperhatikan kemandirian anak, dan memerdekakan mereka dalam berpikir dan mengambil keputusan. Fokusnya mencakup nilai agama, moral, kognitif, Bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni, dengan pendekatan tematik, holistik, dan integritas (Marisyah, F. & Rusdinal, 2019:3-6).

Implementasi tujuan pendidikan Ki Hajar Dewantara menitikberatkan pada pengembangan anak sesuai kodratnya, dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak dalam aspek fisik, ruhani, dan otonomi berpikir. Pendidikan ini mencapai keseimbangan melalui pembelajaran tematik, holistik, dan integratif yang mendekatkan anak pada nilai agama, moral, sosial, emosional, fisik motorik, dan seni. Tri Pusat Pendidikan yang dicetuskan Ki Hajar Dewantara tekanan peran tak terpisahkan keluarga, sekolah, dan lingkungan dalam mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Kolaborasi sinergis antara orang tua dan pendidik diharapkan dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (Nurkholida, 2015:67).

Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara.

Ki Hajar menjelaskan bahwa pada dasarnya, dalam rentang usia 0-3 tahun, pendidikan lebih difokuskan pada pemeliharaan dan pengembangan aspek fisik dan sensorik. Dalam tulisannya, Ki Hajar juga mengulas tema khusus yang membicarakan permainan anak-anak. Beliau menekankan pentingnya permainan atau aktivitas bermain bagi anak-anak, bahkan menyatakan bahwa kurangnya minat anak-anak dalam bermain dapat menjadi indikasi kurang baiknya kondisi jasmani dan rohani mereka (Diana, D.J., 2018:232-234). Oleh karena itu, pendidikan pada anak usia dini sekarang ini dilakukan dengan metode belajar sambil bermain. Salah satu caranya adalah menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tidak hanya dapat mengasah kemampuan anak baik dalam pengembangan fisik dan sensorik tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak.

Permainan edukatif adalah segala jenis permainan yang didesain untuk memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pembelajaran kepada pemainnya, khususnya anak-anak. Ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan berfungsi sebagai metode atau sarana pendidikan yang bersifat mendidik (Khobir, A., 2009:195-208). Terlebih lagi, Alat Permainan Edukatif memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan fisik serta seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik, dan sosial-emosional. Penggunaan alat permainan edukatif dapat merangsang kegiatan bermain yang berkualitas dan membantu menemukan bakat yang dimiliki oleh anak. Selain itu dalam menggunakan alat permainan edukatif ini bersifat tidak mendesak anak dengan rasa tanggung jawab yang berlebihan, memberikan kebebasan tetapi pada batas, yang artinya memberikan kebebasan anak untuk bermain dengan alat edukatif namun masih dalam kegiatan dengan tujuan yang mendidik.

Hal ini sejalan dengan gagasan Ki Hajar Dewantara bahwa proses pembelajaran pada anak usia dini berlangsung secara alami dan memberikan kebebasan. Meskipun dalam kebebasannya, anak tetap mendapatkan panduan dan arahan dari pendidik yang bersumber dari kebudayaan sekitar anak. Nilai-nilai budi pekerti, seni, budaya, kecerdasan, keterampilan, dan agama menjadi pendorong perkembangan anak melalui pengalaman panca inderanya.

Kebudayaan yang dimaksud mencakup aspek sehari-hari seperti nyanyian, permainan, dongeng, serta interaksi dengan alam sekitar (Magta Mutiara,2013:226).

Ki Hadjar Dewantara memberikan panduan untuk membentuk budaya positif seorang pendidik. Semboyan Trilogi pendidikan mencakup partisipasi seluruh pelaku pendidikan; guru dan peserta didik diwujudkan dalam tut wuri handayani, di mana guru memberikan dorongan dari belakang. Ing madya mangun karsa menekankan inovasi guru di tengah peserta didik, menciptakan prakarsa dan ide. Ing ngarsa sung tulada mengandung arti bahwa guru, ketika berada di depan, harus menjadi teladan melalui tindakan positif. Dewantara juga menyoroti bahwa dalam proses pendidikan, pendidik perlu memahami bahwa manusia sebagai makhluk berbudi memiliki jiwa yang melampaui batas kecerdasan tertentu, membedakannya secara jelas dengan jiwa hewan. Manusia diakui sebagai individu yang memiliki cipta, rasa, dan karsa, mampu mengatur, menentukan, dan menguasai dirinya, serta memiliki dorongan untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik dan lebih sempurna (Marisyah,F.&Rusdinal,2019:35).

Sesuai dengan semboyan *Ing madya mangun kersa* bahwa guru harus menjadi seorang pendidik yang kreatif dan inovatif dengan menciptakan media pembelajaran permainan edukatif yang menarik dan mendidik serta sesuai dengan tingkat perkembangan, situasi, kondisi anak usia dini. Hal ini sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka yang sudah digunakan pada pendidikan saat ini dengan menekankan pemanfaatan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pendidikan anak usia dini disebut sebagai Merdeka Bermain, merupakan konsep pembelajaran untuk memastikan anak memandang kegiatan belajar sebagai sesuatu yang menghibur, bukan sebagai beban. Dalam Pendidikan anak usia dini, Merdeka Belajar dapat diartikan sebagai kebebasan untuk bermain, karena pada dasarnya bermain adalah bentuk pembelajaran.

Tetapi kenyataannya, pendidikan anak usia dini saat ini cenderung difokuskan pada pengembangan kemampuan kognitif saja, dengan sedikit perhatian terhadap aspek budaya di sekitarnya. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini menekankan belajar menulis, membaca, dan berhitung sebagai kegiatan utama, sehingga orang tua dan guru terkadang menempatkan harapan akademik tinggi, mengabaikan proses tumbuh dan berkembang alami anak. Berbeda dengan pandangan Ki Hajar Dewantara, yang menyatakan bahwa memberikan kebebasan belajar kepada anak usia dini bukan sekadar memberikan kebebasan bermain tanpa batas, melainkan sebuah strategi untuk memberikan kebebasan bermain yang tetap terpantau dan diarahkan (Wiyani,N.A.,2022:79-98). Selain menitikberatkan pada kemerdekaan anak dalam hal pengetahuan dan keterampilan, juga ditekankan pengembangan karakter yang sesuai dengan cita-cita yang melekat pada negara Indonesia (Ainia,D.K.,2020:95-101).

Pekembangan kognitif anak dapat diasah melalui berbagai cara,dalam hal ini salah satunya dengan cara bermain.Karena bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik dari fisik, emosi, mental, intelektual , kreativitas dan sosialnya. Bermain dalam hal ini adalah bermain yang bersifat mendidik anak seperti menggunakan permainan-permainan yang mengedukasi bagi anak.Dalam pemikirannya Ki Hajar menggunakan permainan tradisional sebagai bahan pembelajaran untuk mengasah kemampuan anak usia dini di berbagai bidang. Dikarenakan anak-anak pada usia dini belum mampu serius belajar mengenai angka dan bilangan, maka menggunakan permainan tradisional seperti dakon dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mempersiapkan mereka dalam memahami konsep-konsep tersebut. Saat bermain, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada dunia bilangan, melainkan juga melatih kemampuan penglihatan mereka. Permainan dakon tradisional memiliki minimal 12 lubang, dan menggunakan biji dakon, seperti biji sawo, sehingga dalam proses bermain, anak-anak diharapkan dapat fokus memasukkan biji-bijian dan secara bersamaan melakukan perhitungan dengan teliti (Soeratman&Darsiti,1989:103). Sama halnya melalui aktivitas bermain balok, koordinasi antara mata dan tangan anak dapat terlatih. Keterampilan matematikanya juga ditingkatkan karena ia perlu menghitung, menambahkan, mengurangi

jumlah balok, menyusun balok sesuai bentuk, dan memperkirakan tinggi serta luas konstruksinya. Hal ini menyebabkan bakat aritmatika anak muncul dengan cepat.

Berdasarkan pemaparan diatas, pengembangan Taman Indrya di Taman Siswa yang dilakukan Ki Hadjar Dewantara melibatkan integrasi pelatihan sensorik ke dalam kurikulum, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk anak usia dini. Dengan menekankan masa sensitif yang krusial, terutama pada anak-anak di bawah usia tujuh tahun, Dewantara menyoroti kompleksitas perkembangan yang mencapai keterkaitan antara pikiran, emosi, dan kemauan sejak lahir hingga usia tiga hingga empat tahun. Landasan utama sistem pembelajaran Taman Indrya adalah memanfaatkan kepekaan anak usia dini. Pada rentang usia tiga hingga empat tahun, anak mulai merespons pengaruh luar dengan menggunakan inderanya, termasuk gerak, suara, dan warna, seperti yang diungkapkan Dewantara secara optimal. Pengamatan harian mengungkapkan antusiasme anak usia tiga hingga empat tahun terhadap gambar dan warna yang menawan, serta minat mereka terhadap musik, lagu, dan cerita. Selain perkembangan sensorik, anak-anak pada usia ini menunjukkan kemajuan dalam keterampilan motorik, khususnya dalam menari dan gerakan berirama. Perkembangan bahasa menjadi signifikan ketika mereka aktif berbicara, meniru suara, dan mengembangkan keterampilan matematika dengan menghitung benda di sekitar.

Pembelajaran di Taman Indrya mencakup norma-norma sosial dalam interaksi anak-anak dengan orang tua dan teman-teman sebaya, strategi untuk mengakomodasi keinginan anak-anak saat sendirian atau bermain, permainan di sekitar rumah atau lingkungan, keterhubungan anak-anak dengan alam dan masyarakat sekitar, serta unsur-unsur pendidikan dalam kegiatan bermain. Pada zaman ini, lingkungan dan pertemanan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Berdasarkan pemaparan tersebut, konsep permainan edukatif pada anak usia dini sejalan dengan konsep pendidikan anak usia dini dari Ki Hajar Dewantara yakni sama-sama menganggap bahwa pembelajaran panca indera dan permainan anak tidak bisa dipisahkan. Sebagai contoh yang diterapkan di taman indrya adalah permainan anak tradisional jawa. Permainan tradisional yang dipakai antara lain dakon, cublak-cublak suweng, dan lain sebagainya merupakan contoh permainan tradisional yang mengasah kemampuan anak. Sedangkan pada konsep permainan edukatif di era sekarang ini dapat menggunakan segala macam bentuk permainan edukatif seperti puzzle, balok, kotak alfabet, kartu lambang bilangan dan sebagainya (Ath-Thufail, 2023:21-22).

KESIMPULAN

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan perangkat khusus yang diciptakan untuk mendukung proses pembelajaran dan merangsang pertumbuhan anak sesuai usia dan perkembangannya. Penggunaan APE dalam pembelajaran dapat membantu anak mempertahankan konsentrasi karena mereka tertarik dengan alat peraga yang digunakan. APE bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian dan kecerdasan anak, juga mendukung pertumbuhan aspek fisik. Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang alat permainan dan sarana untuk meningkatkan motivasi hasil belajar anak. Kreativitas guru juga diperlukan dalam menciptakan konsep pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam proses belajar. Permainan edukatif sendiri berperan sebagai media anak dalam belajar dan bermain yang menekankan aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik.

Aspek kognitif anak berkembang saat bermain, di mana anak dapat mengembangkan kepedulian, perhatian, dan fokus. Selama bermain, anak juga dapat menunjukkan kreativitas, berpikir lebih luas, serta meningkatkan perspektifnya. Penggunaan permainan edukatif yang melibatkan konsep abstrak mendukung perkembangan kognitif anak, memungkinkan konsep tersebut meresap dalam kehidupan mereka dan memperkuat kemampuan memperhatikan lingkungan sekitar. Dalam pertumbuhan kognitif anak usia dini, interaksi, baik melalui

permainan maupun eksplorasi benda-benda di sekitar, dapat meningkatkan pengembangan tersebut. Perkembangan kognitif anak pada usia dini memiliki perbedaan dengan anak pada tahap usia berikutnya. Menurut teori Piaget, anak usia 0-2 tahun berada dalam tahap sensorimotor, di mana mereka memahami dunia melalui tindakan fisik dan respons terhadap rangsangan luar. Pada periode ini, terjadi progres perkembangan dari refleks sederhana menuju skema terorganisasi. Sementara itu, anak usia 2-7 tahun berada dalam tahap praoperasional, yang ditandai oleh kemampuan pemikiran simbolik dan perkembangan bahasa.

Usia dini merupakan fase berharga di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini dianggap sensitif dalam berbagai aspek perkembangan, termasuk fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan kognitif. Karakteristik anak usia dini melibatkan respons yang cepat terhadap perkembangan dari berbagai aspek. Mereka cenderung egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat sosial, unik, kreatif, dan memiliki daya konsentrasi yang pendek. Menurut Ki Hajar Dewantara fase pendidikan anak usia dini merupakan periode krusial dalam kehidupan anak yang sangat peka. Pada masa ini, jiwa anak terbuka lebar, dan setiap pengalaman di bawah usia tujuh tahun akan membentuk dasar jiwa yang langgeng. Oleh karena itu, pendidikan di masa peka memiliki tujuan untuk memperkaya isi jiwa tanpa mengubah dasar jiwa. Selain itu pendidikan untuk anak usia dini seharusnya memberikan kebebasan selama tidak membawa risiko yang membahayakan.

Permainan edukatif berperan dalam mendidik anak melalui alat khusus yang dirancang sesudengan tahapan perkembangannya. Prinsip-prinsipnya meliputi aspek kesenangan, tingkat kesulitan yang sesuai, pertimbangan perkembangan anak, dan keamanan. Alat permainan tersebut mencakup karakteristik spesifik untuk anak TK, mempengaruhi aspek fisik, emosional, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif ini bersifat tidak mendesak anak dengan rasa tanggung jawab yang berlebih, memberikan kebebasan tetapi pada batas, yang artinya memberikan kebebasan anak untuk bermain dengan alat edukatif namun masih dalam kegiatan dengan tujuan yang mendidik. Proses kognitif terkait dengan kecerdasan individu dan berkembang melalui tahapan sesuai usia anak, terutama saat mereka bermain. Konsep abstrak juga perlu ditanamkan melalui permainan edukatif untuk mempengaruhi persepsi anak terhadap lingkungan sekitar. Tujuan pengembangan kognitif pada anak usia dini adalah meningkatkan kemampuan berpikir, solusi masalah, logika matematis, dan pemahaman tentang ruang dan waktu. Konsep pendidikan menggunakan permainan edukatif pada anak usia dini sejalan dengan konsep pendidikan anak usia dini dari Ki Hajar Dewantara yakni sama-sama menganggap bahwa pembelajaran panca indera dan permainan anak tidak bisa dipisahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar & Baillargeon. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ainia, D. K. 2020. *Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 3(3), 95–101.
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aqib. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: Yrama Widya.
- Augusta. 2012. *Pengertian Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Erlangga.
- Ath-Thufail. 2023. *Taman Indriya: Implementasi Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Ki Hadjar Dewantara*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1(1), 21-22.

- Billet, S. 2003. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, *European Educational Research Journal*, Vol 2(1).68.
- Depdiknas . 2010. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Diana, D.J. 2018. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Pemikiran Ki Hadjar Dewantara*. *Journal of Childhood Education (JCE)*, Vol.2.No2, 232-234.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana : 2010.
- 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 (IJIGAEd)*, Vol 2(1), 67.
- Halimah, dkk. 2021. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak*. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, Vol 3(2), 116.
- Hasnida. 2014. *MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Ismail. 2017. *Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang: UB Media.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khobir, A. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. *Jurnal Forum Tarbiyah*, Vol 7 (2), 195-208.
- Konjojo. 2010. *Psikologi Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kuswanto, A.V. 2020. *Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4(2), 119.
- Magta, Mutiara. 2013. *Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol 7(2), 222-226.
- Marisyah, F. & Rusdinal. 2019. *Pemikiran ki Hajar Dewantara tentang Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, Vol 3, 3-35.
- Nurkholida. 2015. *Berfikir Positif Untuk Menurunkan Stres Psikologi*. *Jurnal Psikologi*, Vol 39 (1), 67.
- Pahendra, P. 2021. *Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67-74.
- Penney Upton. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Peraturan Pemerintah. 2007. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Salkind, N J. 2009. *Teori-teori Perkembangan Manusia*. Bandung: Nusa Media.
- Sigit Purnama, dkk. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slamet Suyanto. 2003. *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Soeratman, Darsiti. *Ki Hadjar Dewantara, Departemen pendidikan dan Kebudayaan Dikrektorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Secara Nasional*, 1989.
- Sujiono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Suyadi & Dahlia. 2014. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013: Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Umi, H & Khamim, Z. 2022. *Peran Pendidik Anak Usia Dini dalam Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara*. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, Vol 4(1), 88.
- Wiyani. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Arruz Media.

- Wiyani,N.A.2022.*Konsep Merdeka Belajar bagi Anak Usia Dini Menurut Ki Hajar Dewantara*.*Al Mudarris:Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*,Vol.5(1),79–98.
- Wong, R K S.2017.*Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development?. Early Mathematics Learning and Development*. 2,165-178.