

JUDUL: PENERAPAN PLAY-BASED LEARNING DALAM PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK A DI TK KIPINA KIDS BEKASI

Monica Dwi Lestari, Nina Yuminar Priyanti, Lily Yuntina

Universitas Panca Sakti

monicadwilestari88@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pendekatan Pembelajaran Berbasis Bermain atau *Play-Based Learning* di TK Kipina Kids Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan kepala sekolah, guru, orang tua murid serta analisis dokumen terkait kurikulum dan kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Interaksi dalam penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi berlangsung dengan baik. 2) Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan permainan seperti *Puzzle*, *Playdough*, lego dan *Large Moveable Alphabet (LMA)* sangat menarik, efektif dan disenangi anak, sehingga anak dapat memahami, mengerti, mengingat dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Pembelajaran Berbasis Bermain oleh TK Kipina Kids Bekasi dapat meningkatkan hasil belajar anak karena pendekatannya yang terintegrasi dengan baik dengan aspek-aspek lain dalam pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang efisien dan produktif. Tujuan utamanya adalah untuk membangun proses belajar-mengajar yang efisien dan efektif di lingkungan PAUD dan TK.

Kata Kunci: *Play-Based Learning; Perkembangan Kognitif; Pendidikan Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Play-Based Learning approach at TK Kipina Kids Bekasi. The research method used is a case study with a qualitative approach. Data were collected through classroom observations, interviews with the principal, teachers, parents, and analysis of curriculum documents and learning activities.

The results of the study indicate that: 1) Interaction in the implementation of Play-Based Learning in the cognitive development of children in group A at TK Kipina Kids Bekasi went well. 2) Learning activities using instructional media and games such as Puzzles, playdough, blocks, and Large Moveable Alphabet (LMA) are very engaging, effective, and liked by children, enabling them to understand, comprehend, remember, and participate in learning activities to the fullest extent.

Findings from this study suggest that the implementation of the Play-Based Learning method by TK Kipina Kids Bekasi can enhance children's learning outcomes due to its well-integrated approach with other aspects of education, creating efficient and productive learning experiences.

Article History

Received: Oktober 2024

Reviewed: Oktober 2024

Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

The main goal is to build an efficient and effective teaching-learning process in early childhood education environments.

Keywords: Play-Based Learning; Cognitive Development; Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (Suryana, 2014) adalah proses pendidikan yang dimulai sejak lahir hingga usia enam tahun. Anak-anak pada periode ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, memainkan peran penting dalam pembentukan kehidupan selanjutnya. Mereka mengalami perkembangan unik dalam hal pola pertumbuhan, kecerdasan, keterampilan sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi, yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Kualitas pertumbuhan anak di masa depan sangat dipengaruhi oleh rangsangan yang diterimanya sejak dini. Memberikan pendidikan awal merupakan hal yang krusial karena sebagian besar perkembangan otak terjadi pada usia dini, dengan elastisitasnya yang paling besar dari lahir hingga sebelum usia 8 tahun. Oleh karena itu, penting untuk memberikan rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Khadijah, 2016). Perkembangan otak yang cepat pada anak usia dini memiliki dampak signifikan pada berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik (Sutisna, dkk, 2020).

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan belajar untuk memahami dan menyelesaikan masalah, serta kemampuan menggunakan daya ingat (Dhiu, dkk, 2021). (Khadijah, 2016) menyatakan bahwa kemampuan kognitif meliputi kemampuan berfikir kompleks, melakukan penalaran, dan menyelesaikan masalah, yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan yang luas dan berfungsi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sternberg *Cognitive Ability / Intelligence: " Adaptive behavior of the individual usually characterized by some element of problem solving and directed by cognitive processes and operations"*. Tingkah laku adaptif dari individu yang umumnya didasari oleh beberapa elemen pemecahan masalah dan diarahkan oleh proses kognitif dan pengoperasiannya.

Sedangkan menurut Vygotsky dalam Wilma, Pauline and Irina "*Human development cannot be separated from its social context*". perkembangan manusia yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya. Piaget berpandangan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.

Maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses perubahan dari kondisi yang seimbang kedalam bentuk keseimbangan yang baru sebagai fungsi untuk memecahkan masalah, kemampuan daya ingat dan perubahan dari bentuk penalaran yang sederhana menjadi penalaran yang lebih kompleks hingga memungkinkan anak memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mencapai keadaan terakhir dalam bentuk kematangan cara berpikir yang dewasa serta dapat berguna dalam kehidupannya sehari-hari.

Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat dalam lembaga PAUD untuk merangsang perkembangan anak-anak dengan cara yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur. Melalui berbagai permainan dinamis, anak-anak dapat terlibat dalam lingkungan yang aman dengan tujuan pengembangan penuh potensi mereka. Pendekatan berbasis permainan atau *Play-Based Learning* ini sesuai dengan pendekatan yang diterapkan di institusi

PAUD, yang bertujuan untuk merangsang perkembangan holistik anak-anak melalui kegiatan yang menginspirasi dan merangsang mereka.

Definisi *Play-Based Learning* harus mencakup penelitian terbaru tentang pengalaman bermain anak-anak, menyoroti peran anak-anak dan orang dewasa, serta hasil pembelajaran yang diharapkan dari pendekatan ini. Penelitian telah mengidentifikasi lima karakteristik utama yang menciptakan pengalaman bermain yang mendidik, termasuk kebermaknaan, keterlibatan aktif, kesenangan, keberulangan, dan interaksi sosial. Pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis fasilitasi *Play-Based Learning* dapat membantu guru untuk merenungkan praktik mereka dengan memahami jenis dan keseimbangan yang tepat dalam konteks pembelajaran, serta dampak dari pendekatan ini terhadap pengalaman dan hasil belajar anak usia dini. Di negara maju dengan sistem pendidikan yang berkualitas, Finlandia merupakan salah satu contoh yang diakui dunia. Guru-guru di Finlandia menggabungkan permainan dengan pembelajaran terpadu untuk membantu perkembangan holistik anak-anak, menghargai kemampuan dan minat individu sambil membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal. TK Kipina Kids Bekasi juga menerapkan *Play-Based Learning* dengan tujuan yang sama, memastikan pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui kurikulum yang seimbang antara permainan dan pembelajaran terfokus, dalam lingkungan pembelajaran yang terinspirasi dan terorganisir dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam manfaat dari penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi serta bagaimana caranya agar kurikulum *Play-Based Learning* tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Jenis penelitian deskriptif ini merupakan suatu strategi di mana peneliti menyelidiki kejadian atau fenomena dalam kehidupan individu atau kelompok individu, dan mengumpulkan cerita atau narasi tentang pengalaman mereka. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk deskripsi kronologis. Deskriptif kualitatif merujuk pada penelitian kualitatif yang menggambarkan suatu fenomena secara mendetail. Penelitian jenis ini sering digunakan dalam fenomenologi sosial (Polit, dkk, 2014). Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan analitis. Deskriptif dalam konteks ini berarti menjelaskan dan menguraikan peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang sedang diteliti. Sedangkan analitis berarti memaknai, menginterpretasi, dan membandingkan data hasil penelitian.

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa, apa, di mana, dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi. Penelitian ini dilakukan dengan cara mendalam untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul dalam peristiwa tersebut (Kim, dkk, 2016).

Sebagaimana dikutip oleh Murdiyanto (2020), mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian kualitatif juga didefinisikan sebagai strategi pencarian makna, pemahaman, konsep, karakteristik, gejala, simbol, serta deskripsi tentang suatu fenomena. Penelitian ini bersifat alami dan holistik, mengedepankan kualitas, menggunakan beberapa pendekatan, dan disajikan secara naratif dalam konteks penelitian ilmiah (Sidiq, dkk, 2019).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mencerminkan upaya untuk memahami makna dan karakteristik dari suatu kejadian pada suatu kelompok atau individu dengan cara mengumpulkan cerita atau narasi tentang pengalaman, kemudian menganalisisnya, dan menyajikannya dalam bentuk deskripsi kronologis.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyediakan data atau dokumen secara komprehensif, terstruktur, berkelanjutan, dan bertahap, sehingga mampu memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya, otentik, dan bisa dibuktikan kebenarannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup perencanaan, pelaksanaan dan observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi.

Melalui pendekatan kualitatif-deskriptif ini, peneliti dapat menyusun informasi dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana manfaat dari penerapan *Play-Based Learning* dalam upaya peningkatan kognisi pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan fokus penelitian yaitu untuk mengobservasi dan efektivitas penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok belajar A di TK Kipina Kids Bekasi yang dijabarkan menjadi subfokus dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang menarik dalam penerapan *Play-Based Learning* untuk perkembangan kognitif anak di kelompok A TK Kipina Kids Bekasi seperti; *Puzzle*, *lego*, *Playdough*, dan *Large Moveable Alphabet (LMA)*.

Untuk mengetahui efektivitas penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi, guru tidak langsung mempraktikkan pengelolaan pembelajaran, tetapi harus merencanakan terlebih dahulu dengan membuat RPPH, membuat media pembelajaran, mengobservasi, wawancara dan mengevaluasi. Adapun indikator yang harus tercapai dari perkembangan kognitif adalah: anak mampu mengingat kegiatan pembelajaran, anak mengerti kegiatan pembelajaran, dan anak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di dalam proses perencanaan, penulis melakukan beberapa beberapa Langkah yang dilakukan yaitu; membuat surat permohonan ijin penelitian kepada sekolah Kipina Bekasi, menetapkan kelas dan kelompok belajar yang ingin diteliti, menetapkan berapa lama penelitian akan berlangsung. Sama halnya dalam proses pelaksanaan, penulis pun melakukan beberapa tahapan kegiatan yaitu; meminta contoh RPPH dari guru kelompok belajar yang akan di observasi, melakukan observasi terhadap kelompok belajar yang sesuai dengan judul skripsi penulis, mengumpulkan semua bukti observasi melalui dokumentasi dan pencatatan. Tidak hanya sampai disitu saja, untuk memperkuat hasil dari observasi yang telah dilakukan penulis.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis di dalam catatan lampiran (CO 1) pada kegiatan anak membentuk huruf S dengan lego, dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kognitif pengenalan simbol, karena anak-anak mampu memenuhi semua indikator kognitif seperti: anak mampu memecahkan masalah, anak mampu berpikir kreatif dengan memikirkan berbagai cara kombinasi untuk menyusun lego, anak mampu mengenali bentuk, ukuran dan proporsi lego, anak mampu berpikir abstrak untuk memahami huruf S dengan lego, dan anak mampu mempertahankan konsentrasinya secara mandiri dan konsisten hingga selesai membentuk huruf S dengan lego. Sama halnya yang terjadi di dalam hasil observasi dalam Catatan Observasi (CO1) lampiran pada aktivitas menyusun *LMA (Large Moveable Alphabet)*, dapat dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada indikator kognitif pengenalan symbol dan huruf, dengan indikator; anak mampu mengidentifikasi dan memahami suara huruf, anak mampu menyusun huruf untuk membentuk angka, anak mampu tetap fokus dan konsisten secara mandiri hingga aktivitas tersebut selesai.

Pada hasil Catatan Observasi 2 (CO2) di kegiatan anak menyusun puzzle 1-50 yang dibagi menjadi beberapa dimensi, anak dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB) pada indikator kognitif pengenalan bentuk dan angka. Dengan indikator; anak mampu mengenali dan menyusun beberapa angka, anak masih harus dibantu dan diingatkan pada saat melakukan kegiatan. Sedangkan pada hasil Catatan Observasi 3 (CO3), untuk kegiatan membentuk serangga dengan *Playdough*, dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kognitif pengenalan *sains* dengan indikator kognitif; anak mampu mengenali bentuk dan warna dalam membuat serangga, anak mampu menciptakan bentuk sesuai dengan yang diinginkan, anak mampu memahami konsep ruang dan hubungan pada saat Menyusun bentuk serangga, dan mampu menyelesaikan aktivitas tersebut secara mandiri dan konsisten hingga akhir. Begitu juga

yang terjadi pada observasi yang terdapat di Catatan Observasi 3 (CO3) pada aktivitas Menyusun balok lego besar untuk mengukur tinggi. Anak dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada indikator kognitif pengenalan bentuk dan ukuran, dengan indikator; anak mampu menghitung jumlah balok yang digunakan untuk mengukur tinggi dari temannya dengan baik, anak mampu memahami konsep tinggi dan ukuran, anak mampu menyusun balok tanpa terjatuh dan anak mampu mengatur balok untuk menciptakan ukuran yang akurat secara mandiri dan konsisten. Pada observasi di Catatan Observasi 3 (CO3) kegiatan menyusun *Large Moveable Alphabet (LMA)* dapat dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada indikator kognitif pengenalan bentuk dan huruf dengan indikator; anak mampu memahami suara huruf dan mengidentifikasinya, anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata, namun masih ada beberapa anak yang butuh untuk dibantu dan diingatkan dalam melakukan aktivitas tersebut.

Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara yang pada penulisan ini dicatat dengan Catatan Wawancara (CW) dengan pihak – pihak yang terkait dengan sekolah seperti Kepala Sekolah, Guru, dan juga orang tua murid di TK Kipina Kids Bekasi. Penulis membuat pertanyaan – pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, kemudian melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua murid, untuk kemudian di ketik kembali secara layak. Setelah semua proses dilakukan, tidak lupa pula penulis mengevaluasi kembali semua hasil observasi yang telah dilakukan dengan menyajikannya dalam bentuk skripsi ini.

Pada Catatan Wawancara 1 (CW1), tanggal 8 Maret 2024, yang dilakukan kepada Ibu Ezra Yulita selaku Kepala Sekolah TK Kipina Kids Bekasi, menyatakan bahwa seluruh pengajar di TK Kipina Kids Bekasi telah dilatih dan didukung dengan konsep pembelajaran *Play Based Learning* melalui pelatihan berkelanjutan, observasi dan evaluasi, kerjasama dan diskusi antar guru juga fasilitas yang baik. Beliau juga mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan di TK Kipina Kids Bekasi adalah kurikulum yang mengedepankan kebutuhan perkembangan anak dengan mengintegrasikan permainan dan eksplorasi untuk menstimulasi anak berpikir kritis dengan permainan konstruktif seperti lego dan lingkungan belajar yang sangat mendukung untuk mendorong anak agar aktif bergerak dan bereksplorasi dalam berekspresi dan bereksperimen. Juga adanya beberapa pencapaian yang dapat dikatakan berhasil untuk penerapan *Play Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak yaitu; anak mampu berpikir secara kreatif, anak mampu terlibat secara aktif dan berkolaborasi Bersama guru, anak mampu bersosialisasi dengan baik, anak mampu memecahkan masalah dan mandiri.

Pada Catatan Wawancara 2 (CW2), tanggal 15 Maret 2024 kepada Ibu Skolastika selaku Guru di kelompok A TK Kipina Kids Bekasi menyampaikan pendapatnya bahwa penerapan *Play Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan cara pengulangan materi, meminta anak menceritakan ulang kegiatan yang dilakukan, dan melakukan tanya jawab. Segala sesuatu yang ada di sekolah baik permainan yang disediakan maupun alat tulis bahkan barang-barang bekas yang mereka bawa ke sekolah dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kognitif anak. Dengan bermain anak terstimulasi secara menyenangkan sehingga anak dapat merespon and berinteraksi sesuai dengan capaian pembelajaran.

Pada Catatan Wawancara 3 (CW3), tanggal 22 Maret 2024 kepada Ibu Bella selaku Guru di kelompok A TK Kipina Kids Bekasi menyampaikan pendapatnya bahwa dengan menggunakan metode permainan kedalam kegiatan pembelajaran, contohnya dengan permainan konstruksi untuk mengajarkan konsep matematika dasar seperti bentuk dan ukuran, pemahaman konsep spasial, dan kreativitas. *Puzzle* juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang sangat berguna untuk perkembangan kognitif anak. Dengan bermain dan eksplorasi yang aktif anak dapat menjelajah kepada kreativitas dan imajinasi yang tak terbatas.

Pada Catatan Wawancara 4 (CW4) tanggal 5 April 2024 kepada Ibu Shinta selaku orang tua murid kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi mengemukakan pendapatnya bahwa beliau sudah mengetahui konsep dari *Play Based Learning* dan hubungannya dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Ibu Shinta, metode *Play Based Learning* dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan, sehingga anak-anak merasa termotivasi untuk belajar sehingga kemampuan

kognitif anak pun dapat terbentuk. Beliau mengatakan bahwa kemampuan kognitif anaknya memiliki kemajuan yang pesat sejak bersekolah di Kipina, beliau sendiri pun mengatakan bahwa banyak belajar dari Kipina tentang cara belajar yang unik dan berbeda dari TK pada umumnya.

Pada Catatan Wawancara 5 (CW5) tanggal 19 April 2024 kepada Ibu Illona selaku orang tua murid kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi mengemukakan pendapatnya bahwa beliau juga sudah mengetahui tentang konsep *Play Based Learning* yaitu bermain yang mencakup pembelajaran. Menurut Ibu Illona, bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak karena dengan bermain anak mampu belajar tentang warna, bentuk, memecahkan masalah. Anaknya menjadi lebih ingin tahu tentang banyak hal, selalu bertanya kritis dan hal yang dipelajari di sekolah juga menjadi lebih senang ke sekolah karena memiliki waktu bermain yang banyak.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber terlihat bahwasanya hampir 90% guru memahami dan menguasai cara – cara menerapkan *Play-Based Learning* untuk perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi. Dan hampir 80% dari orang tua murid di TK Kipina Kids Bekasi pun memahami tentang konsep *Play-Based Learning* dan merasa senang menyekolahkan anak – anak mereka di TK Kipina Kids Bekasi.

Pada hasil wawancara dengan narasumber, observasi, kajian dokumen, dan dianalisis sesuai dengan pokok penyajian data. Temuan penelitian diawali dengan penyajian data, dilanjutkan ke fokus penelitian. Langkah penelitian dimulai dengan fokus penelitian yaitu untuk mengobservasi dan efektivitas penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok belajar A di TK Kipina Kids Bekasi yang dijabarkan menjadi subfokus dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang menarik dalam penerapan *Play-Based Learning* untuk perkembangan kognitif anak di kelompok A TK Kipina Kids Bekasi seperti; *Puzzle*, *lego*, *playdough*, dan *Large Moveable Alphabet (LMA)*. Kemudian berlanjut kepada pertanyaan penelitian tentang bagaimana penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi dan apakah manfaat dari penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi. Dari uraian penelitian diatas diperoleh teori:

1. Interaksi dalam penerapan *Play-Based Learning* dalam perkembangan kognitif anak pada kelompok A di TK Kipina Kids Bekasi berlangsung dengan baik. Anak – anak pada kelompok A terlihat sangat antusias dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Anak – anak sangat menikmati waktu belajar mereka terutama Ketika mereka menggunakan *Hands-On Material* yang disediakan di kelas. Semua bahan ajar yang tersedia di TK Kipina Kids Bekasi diciptakan sungguh – sungguh untuk membuat anak merasa bebas untuk bereksplorasi, bermain, memecahkan masalah, dan bersosialisasi dengan baik. Semua ruangan yang setiap sudut yang dimiliki oleh TK Kipina Kids Bekasi juga telah didesain ramah dan aman bagi anak – anak usia dini. Mulai dari semua ruangan yang bersih, rapih, tidak ada sudut – sudut tajam, dan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran anak. Terlebih untuk *Outdoor Playground*, *Soft Play Area*, dan *Imaginary Room* yang membuat anak benar – benar merasa nyaman dan bebas bereksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka juga menstimulasi *Gross Motor Skills* serta *Social Skills* yang dimiliki anak secara lebih maksimal. Karena dengan bermain, anak – anak menjadi senang, dan Ketika anak merasa senang, maka anak akan lebih cepat dalam mengingat, memahami dan mengikuti pembelajaran.

2. Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan permainan seperti *Puzzle*, *Playdough*, *lego* dan *Large Moveable Alphabet (LMA)* sangat menarik, efektif dan disenangi anak. *Puzzle* adalah media bermain yang dapat mendorong anak untuk mencari solusi, menyelesaikan tantangan, serta memperkuat anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. *Puzzle* juga dapat meningkatkan koordinasi mata dengan tangan anak. Karena dengan memasukkan potongan *Puzzle* ke tempat yang tepat memerlukan koordinasi antara mata dengan tangan, yang mendukung perkembangan motorik halus anak. Dengan bermain *Puzzle* juga akan meningkatkan kemampuan memori, memperkuat konsentrasi, serta meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Demikian juga halnya yang terjadi pada saat anak bermain dengan *Playdough* dan lego. Pada saat anak bermain *Playdough* dan lego anak akan mengeksplorasi dan mengekspresikan imajinasi mereka dengan berbagai bentuk yang dapat memperkuat kemampuan kreativitas anak. Ketika anak bermain *Playdough* dan lego, anak melakukan kegiatan menggulung, meremas, membentuk, dan Menyusun. Hal ini yang membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan serta mata, memberikan stimulasi sensorik karena anak dapat merasakan berbagai tekstur. Anak – anak juga belajar mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka saat mereka bermain *Playdough* dan lego secara kelompok, mereka berbagi, menceritakan ide, hal ini dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi mereka secara tidak langsung.

Media *LMA (Large Moveable Alphabet)* yang dimiliki dan digunakan oleh TK Kipina Kids Bekasi pun memberikan dampak yang positif bagi anak. Dengan menggunakan *LMA*, anak dapat lebih mudah mengenal bentuk huruf karena dapat melihat dan memegangnya secara langsung, anak dapat mulai mengenal hubungan antara huruf dan suara dari huruf tersebut. Selain itu, kemampuan spasial anak akan terstimulasi dengan menggunakan *LMA*, karena pada saat anak menggunakan *LMA* dan menggabungkannya dengan huruf lain, maka anak dapat memanipulasi dan memosisikan huruf -huruf tersebut hingga membentuk kata. Dengan menggunakan *LMA*, maka anak akan belajar memecahkan masalah dan memperoleh dasar yang kuat untuk membaca

DAFTAR PUSTAKA

- Yuntina, L. (2023). *Pengembangan Buku Cerita Tema Hewan dengan Aplikasi Book Creator Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B di TKIT Nurul Ilmi Bekasi*, 7(3), 21060 – 21066.
- Robert J. Sternberg, *Handbook of Human Intelligence*, (Cambridge university press, 1982) ,171
- Wilma vialle, dkk, *Handbook of children development*, (New South Wales, Social Science Press, 2002)
- Aisri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta, Rineka Cipta, 2004), 36.
- Suryana, S. (2014). *Pendidikan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Fatimah, I. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, 3(1).
- Sofyan, dkk. (2022). *Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa: Pendekatan Bermain*, 8(2), 438-448.
- Veronica, N. (2018). *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 4(2).
- Retnaningrum, W. & Umam, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf*, 5(1).
- Izzati, L. & Yulsyofriend. (2020).
- Fauziah, W. (2022). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Suryana, D. (2014). *Hakikat anak usia dini. Dasar-dasar pendidikan TK*, 1, 5-10
- Nova ardy Miani, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Eleanor Soutelle, John Jattie, Daniel N Arifin. 2015. *Personality, Resilience, Self-Regulation*
- Maulida Saras Melati Soeprajitno, 2015. *Pengaruh Mind Mapping Board Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B*. Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas
- Dewi, Puspitasari. 2018. *“Play based learning Bagi Anak Usia Dini dalam Perspektif Filsafat Pendidikan William Heard Kilpatrick”*.
- Wahjusaputri, dkk. (2024). *Penerapan Play Based Learning Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, 4(1).
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, 3(1).
- Pratiwi, I. & Meilani, R. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 3(2).
- Permadi, S & Dewi, A. (2022). *Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*, (3)1.

Mubarok, Al & Almini, (2020). *Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka*, (4)1.