



Pengaruh Jenis Permainan terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Literatur

Yuli Martuti

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tanggamus
yulimartuti@stittanggamus.ac.id

Abstract

Play plays a crucial role in supporting the cognitive development of early childhood. This study aims to analyze the impact of various types of play, including constructive, symbolic, physical, and educational digital games, on children's cognitive development. Using a literature review method, this research examines various scientific sources to understand the relationship between play activities and cognitive skills such as logical thinking, problem-solving, creativity, memory, and attention. The findings indicate that each type of play offers different benefits for children's cognitive growth. Constructive play enhances logical thinking and problem-solving skills, while symbolic play fosters creativity and language abilities. Physical play contributes to increased concentration and memory retention, whereas educational digital games provide interactive learning experiences that improve memory and attention. Factors such as age, gender, and social environment also influence the effectiveness of play in cognitive development. Therefore, selecting and combining appropriate types of play can maximize their benefits for early childhood development.

Keywords : play, cognitive skills, early childhood, child development

Abstrak

Permainan memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh berbagai jenis permainan, termasuk permainan konstruktif, simbolik, fisik, dan digital edukatif, terhadap perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan metode kajian literatur (literature review), penelitian ini mengkaji berbagai sumber ilmiah untuk memahami hubungan antara aktivitas bermain dan keterampilan kognitif seperti berpikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, serta memori dan perhatian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap jenis permainan memberikan manfaat yang berbeda terhadap perkembangan kognitif anak. Permainan konstruktif meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, sementara permainan simbolik memperkuat kreativitas dan keterampilan berbahasa. Permainan fisik berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi dan daya ingat, sedangkan permainan digital edukatif memberikan pengalaman belajar interaktif

yang dapat memperbaiki memori dan perhatian anak. Faktor seperti usia, jenis kelamin, dan lingkungan sosial turut mempengaruhi efektivitas permainan terhadap perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, pemilihan dan kombinasi permainan yang tepat dapat mengoptimalkan manfaatnya bagi perkembangan anak usia dini. Kata Kunci : permainan, keterampilan kognitif, anak usia dini, perkembangan anak

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting karena memainkan peran besar dalam kemampuan mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan keterampilan analitis. Kemampuan kognitif membantu anak untuk mengerti hubungan sebab akibat, mengenali kaitan antar gagasan, dan memperkuat kemampuan analisisnya. Jika perkembangan kognitif pada usia dini berjalan optimal, hal itu dapat mendukung kemampuan adaptasi sosial dan akademis mereka di masa depan.¹

Permainan edukatif memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Beberapa jenis permainan, seperti puzzle dan bermain peran, telah terbukti efektif dalam merangsang kemampuan kognitif anak. Puzzle misalnya, membantu anak melatih kemampuan berpikir logis dan menyelesaikan masalah, sementara bermain peran mengajarkan konsep-konsep abstrak serta simbolik, sekaligus melatih keterampilan komunikasi dan bahasa.² Sebuah penelitian menunjukkan bahwa puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun hingga 94,73%.³

Anak usia dini umumnya melakukan permainan seperti puzzle, bermain peran, dan berbagai jenis permainan yang melibatkan kreativitas serta pemecahan masalah. Permainan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial dan emosional mereka. Sebagai contoh, bermain peran memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan memahami berbagai peran dalam masyarakat. Penelitian lain menekankan bahwa bermain peran tidak hanya merangsang imajinasi, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi dan bahasa anak.⁴

Kajian literatur memiliki peran penting dalam memahami bagaimana jenis permainan dapat mempengaruhi keterampilan kognitif anak. Sebagai contoh, literatur harian dapat memperkaya kosakata anak dan memperluas pengetahuan

¹ Morinaga Indonesia. (2023). Pentingnya Kemampuan Kognitif Anak dan Cara Meningkatkan. Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39.

² 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).

³ Veronica, N., & Lutfiah, L. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle pada Anak TK B. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 19(3)

⁴ Miftahurrohmah, L., & Hasibuan, R. (2024). Urgensi Pengenalan Bahasa Ekspresif dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 11(2), 50-62.

mereka.⁵ Penelitian juga menunjukkan bahwa permainan edukatif pada anak usia dini berperan dalam meningkatkan berbagai aspek kognitif, seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan daya ingat.⁶ Oleh karena itu, kajian literatur dapat membantu orang tua dan pendidik merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

Topik ini penting untuk diketahui oleh pembaca karena memberikan wawasan mengenai cara meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan edukatif. Dalam konteks pendidikan, topik ini relevan untuk membantu pendidik dalam merancang kurikulum yang lebih efektif dan menarik. Dengan memahami bagaimana permainan dapat mendukung perkembangan kognitif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung pertumbuhan anak. Referensi yang digunakan dalam pembahasan ini mencakup penelitian yang membahas permainan edukatif, serta penelitian lainnya mengenai literatur harian dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis permainan yang dapat mempengaruhi keterampilan kognitif anak usia dini, serta untuk menyajikan bukti-bukti dari kajian literatur yang relevan mengenai pengaruh permainan terhadap keterampilan kognitif anak. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan kepada orang tua, pendidik, dan peneliti terkait pengaruh jenis permainan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini yang lebih efektif dan berbasis pada pengembangan kognitif anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kajian literatur (literature review) untuk menganalisis bagaimana permainan berpengaruh terhadap keterampilan kognitif anak usia dini. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari artikel jurnal, buku, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut. Sumber data yang dipilih mencakup studi yang telah dipublikasikan dalam rentang waktu 5 hingga 10 tahun terakhir dan membahas tentang jenis permainan serta perkembangan kognitif anak usia dini. Proses

⁵ Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Tematik*, 7(1), 17-23.

⁶ Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 111977.

Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).

⁷ 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.

Muliyana, M., & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 115-124.

pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur melalui database jurnal ilmiah seperti Google Scholar dan JSTOR, kemudian dilakukan seleksi terhadap artikel berdasarkan tingkat relevansi dan kualitas penelitian. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat menyajikan pemahaman yang komprehensif mengenai hubungan antara permainan dan perkembangan kognitif anak.⁸

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan metode analisis tematik. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi serta mengeksplorasi tema-tema utama yang berkaitan dengan pengaruh permainan terhadap keterampilan kognitif anak. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk menyusun dan menafsirkan informasi dari berbagai sumber secara sistematis, sehingga menghasilkan wawasan yang lebih mendalam terkait topik yang dikaji.⁹

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jenis-jenis Permainan yang Mempengaruhi Keterampilan Kognitif Anak

Berbagai jenis permainan terbukti memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan kognitif anak usia dini. Permainan konstruktif, seperti puzzle dan blok bangunan, diketahui dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis serta keterampilan pemecahan masalah. Studi menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam permainan konstruktif memiliki perkembangan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak melakukannya.¹⁰ Selain itu, permainan simbolik, seperti permainan peran, dapat membantu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbahasa. Vygotsky berpendapat bahwa melalui permainan simbolik, anak-anak belajar memahami konsep sosial serta mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.¹¹

Permainan fisik, terutama yang dilakukan di luar ruangan dan melibatkan koordinasi motorik, juga memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian yang dilakukan oleh Syväoja mengungkapkan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas fisik berkontribusi pada peningkatan konsentrasi dan memori.¹² Selain itu, dengan berkembangnya teknologi, permainan edukatif berbasis digital juga menjadi salah satu sarana yang efektif dalam meningkatkan

⁸ Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339.

⁹ Rozali, Y. A. (2022, January). Penggunaan analisis konten dan analisis tematik. In *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah* (Vol. 19, p. 68).

¹⁰ Bornstein, M. H., Rothenberg, W. A., & Putnick, D. L. (2022). Cognitive and socioemotional caregiving, national development, and early childhood development in 51 low-and middle-income countries. In *Parenting and child development in low-and middle-income countries* (pp. 79-127). Routledge.

¹¹ Vygotsky, L. (2011). Interaction between learning and development (pp. 79-91). Linköping, Sweden: Linköpings universitet.

¹² Syväoja, H. (2014). Physical activity and sedentary behaviour in association with academic performance and cognitive functions in school-aged children. *Liikunnan ja kansanterveyden julkaisu*, (292).

keterampilan kognitif anak. Studi lain menunjukkan bahwa permainan digital interaktif dapat membantu meningkatkan memori dan kemampuan perhatian anak dengan menyajikan konten edukatif secara menarik.¹³

Setiap jenis permainan memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dalam mendukung perkembangan kognitif anak, sehingga pemilihan permainan yang sesuai dengan usia dan minat anak sangatlah penting. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana kombinasi berbagai jenis permainan dapat memberikan dampak yang lebih optimal terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Pengaruh Permainan terhadap Keterampilan Kognitif

Permainan konstruktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir logis dan keterampilan pemecahan masalah anak, yang sangat diperlukan dalam persiapan menghadapi tantangan akademis dan sosial di masa mendatang. Zosh menemukan bahwa anak-anak yang sering bermain puzzle menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir logis yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat dalam permainan tersebut.¹⁴ Sementara itu, permainan simbolik, seperti permainan peran, memainkan peran penting dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berbahasa anak. Hal ini juga didukung oleh Smilansky yang menegaskan bahwa permainan peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan pemikiran kreatif dan memahami konsep sosial dengan lebih baik.¹⁵

Di sisi lain, permainan fisik tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan motorik tetapi juga memiliki dampak positif terhadap aspek kognitif anak. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat anak.¹⁶ Selain itu, penggunaan permainan digital edukatif telah terbukti menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif seperti memori dan perhatian. Kim mengungkapkan bahwa permainan digital yang dirancang secara edukatif mampu memperkuat kemampuan memori dan fokus anak melalui pengalaman belajar yang interaktif.¹⁷

Faktor-faktor lain seperti usia, jenis kelamin, dan lingkungan sosial juga mempengaruhi efektivitas permainan dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak. Novak menemukan bahwa anak-anak dari berbagai latar belakang sosial

¹³ Kim, Y. J., & Shute, V. J. (2015). Opportunities and challenges in assessing and supporting creativity in video games. *Video games and creativity*, 99-117.

¹⁴ Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., & Laurie, M. (2022). *Learning through play and the development of holistic skills across childhood*. Billund, Denmark: LEGO Foundation.

¹⁵ Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. John Wiley & Sons.

¹⁶ *ibid.*

¹⁷ *ibid.*

memiliki pengalaman bermain yang berbeda, yang berdampak pada perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, memahami bagaimana permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak sangatlah penting untuk mengoptimalkan manfaatnya.¹⁸

3. Pembahasan

Analisis mengenai pengaruh berbagai jenis permainan terhadap keterampilan kognitif anak menunjukkan bahwa setiap jenis permainan memiliki keunggulan tersendiri. Misalnya, permainan konstruktif lebih efektif dalam mengasah kemampuan berpikir logis, sedangkan permainan simbolik lebih banyak berkontribusi terhadap kreativitas dan keterampilan berbahasa. Vygotsky menekankan bahwa permainan simbolik dapat membantu anak mengembangkan pemikiran abstrak dan memahami konsep sosial dengan lebih baik.¹⁹ Selain itu, faktor usia, jenis kelamin, serta latar belakang sosial juga berpengaruh terhadap efektivitas permainan dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak. Bjorklund mengungkapkan bahwa pengalaman bermain anak sangat bervariasi tergantung pada lingkungan sosial mereka.²⁰

Untuk memahami lebih lanjut dampak permainan terhadap perkembangan kognitif, penting untuk mengeksplorasi bagaimana kombinasi berbagai jenis permainan dapat memberikan manfaat yang lebih besar. Bornstein dkk. menemukan bahwa kombinasi permainan konstruktif dan simbolik dapat memberikan peningkatan yang lebih signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.²¹ Selain itu, peran orang tua dan lingkungan sosial juga tidak bisa diabaikan. Keterlibatan orang tua dalam mendukung aktivitas bermain anak dapat memaksimalkan manfaat yang diperoleh anak-anak dari permainan yang mereka mainkan.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menggali bagaimana permainan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu anak serta bagaimana kombinasi berbagai jenis permainan dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Dengan memahami hubungan antara permainan dan keterampilan kognitif anak, pendidik dan orang tua dapat merancang strategi pendidikan yang lebih efektif dan interaktif untuk mendukung perkembangan anak secara optimal.

¹⁸ Novak, G. (2004). *Child and adolescent development: A behavioral systems approach*. Sage.

¹⁹ *ibid*

²⁰ *ibid*

²¹ Bornstein, M. H., Rothenberg, W. A., & Putnick, D. L. (2022). Cognitive and socioemotional caregiving, national development, and early childhood development in 51 low-and middle-income countries. In *Parenting and child development in low-and middle-income countries* (pp. 79-127). Routledge.

SIMPULAN

Permainan memiliki peran yang signifikan dalam mendukung perkembangan keterampilan kognitif anak usia dini. Berbagai jenis permainan memberikan manfaat yang berbeda-beda, tergantung pada karakteristik dan tujuan penggunaannya. Permainan konstruktif, seperti puzzle dan blok bangunan, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Sementara itu, permainan simbolik, seperti permainan peran, berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berbahasa anak. Permainan fisik yang melibatkan aktivitas motorik tidak hanya memperkuat koordinasi tubuh, tetapi juga meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Selain itu, permainan digital edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif, yang dapat membantu meningkatkan memori dan perhatian anak.

Efektivitas permainan dalam mendukung perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh faktor usia, jenis kelamin, serta lingkungan sosial dan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memilih dan mengombinasikan berbagai jenis permainan secara tepat agar manfaat yang diperoleh anak dapat lebih optimal. Penelitian lebih lanjut masih diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana interaksi antara berbagai jenis permainan dan faktor sosial dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan memahami peran permainan dalam proses belajar anak, strategi pendidikan yang lebih inovatif dan berbasis bermain dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni, Y. (2020). Penerapan strategi pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 31-39.
- 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).
- Bornstein, M. H., Rothenberg, W. A., & Putnick, D. L. (2022). Cognitive and socioemotional caregiving, national development, and early childhood development in 51 low-and middle-income countries. In *Parenting and child development in low-and middle-income countries* (pp. 79-127). Routledge.

- Kim, Y. J., & Shute, V. J. (2015). Opportunities and challenges in assessing and supporting creativity in video games. *Video games and creativity*, 99-117.
- Miftahurrohmah, L., & Hasibuan, R. (2024). Urgensi Pengenalan Bahasa Ekspresif dan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 11(2), 50-62.
- Morinaga Indonesia. (2023). Pentingnya Kemampuan Kognitif Anak dan Cara Meningkatkannya.
- Muliyana, M., & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa dengan bermain peran pada anak usia dini. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 115-124.
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 5(1), 111977.
- Munawwirah, B., Parwoto, P., & Ilyas, S. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Tematik*, 7(1), 17-23.
- Novak, G. (2004). *Child and adolescent development: A behavioral systems approach*. Sage.
- Rozali, Y. A. (2022, January). Penggunaan analisis konten dan analisis tematik. In *Penggunaan Analisis Konten Dan Analisis Tematik Forum Ilmiah (Vol. 19, p. 68)*.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. John Wiley & Sons.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of business research*, 104, 333-339.

- Syv oja, H. (2014). Physical activity and sedentary behaviour in association with academic performance and cognitive functions in school-aged children. *Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja*, (292).
- 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.
- Veronica, N., & Lutfiah, L. (2019). Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Puzzle pada Anak TK B. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 19(3)
- Vygotsky, L. (2011). Interaction between learning and development (pp. 79-91). Link ping, Sweden: Link pings universitet.
- Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., & Laurie, M. (2022). Learning through play and the development of holistic skills across childhood. Billund, Denmark: LEGO Foundation.