

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK PERINTIS BANGSA
KABUPATEN WAY KANAN**

Aniyawati

Institut Al Ma'arif Way Kanan, Lampung, Indonesia

aniyawati29@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan kreativitas sangat penting untuk dilakukan, dan tidak hanya pada anak normal saja, melainkan juga pada anak berkebutuhan khusus. Studi ini bertujuan untuk mengetahui program pengembangan kreativitas, faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas serta dampak pengembangan kreativitas anak usia dini berkebutuhan khusus. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pengembangan kreativitas anak usia dini berkebutuhan khusus diawali dengan menentukan profil anak, kemudian disusun program pengembangan yang terintegrasi dengan pembelajaran individual yang memuat metode, strategi dan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode yang digunakan melalui tanya jawab, bercerita dan praktik. Dengan strategi melalui eksplorasi, bahasa dan musik. Evaluasi terdiri dari penilaian proses dan penilaian produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan kreativitasnya melalui berbagai metode, strategi dan media yang disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak. Faktor pendukung dan penghambat program pengembangan kreativitas dengan tersedianya sarana dan media yang bervariasi, peran guru serta orangtua. Program pengembangan kreativitas anak usia dini berkebutuhan khusus berdampak pada kemampuan sosial, fisik motorik, berpikir kritis, akademik, kemandirian dan membantu menemukan minat dan bakat anak.

Kata kunci: Representasi Peran Guru, Pengembangan Kreativitas, Anak Berkebutuhan Khusus

ABSTRACT

Developing creativity is very important to do, and not only for normal children, but also for children with special needs. This study aims to determine the creativity development program, supporting and inhibiting factors for creativity development and the impact of developing creativity in early childhood with special needs. This study is descriptive with a qualitative approach. Data collection is carried out through observation, interviews and documentation. The results of the study indicate that the creativity development program for early childhood with special needs begins with determining the child's profile, then a development program is compiled that is integrated with individual learning that contains methods, strategies and media in implementing learning. The method used is through questions and answers, storytelling and practice. With strategies through exploration, language and music. Evaluation consists of process assessment and product assessment. The results of the study show that children are able to develop their

creativity through various methods, strategies and media that are adjusted to the child's special needs. Supporting and inhibiting factors for the creativity development program with the availability of various facilities and media, the role of teachers and parents. The creativity development program for early childhood with special needs has an impact on social skills, physical motor skills, critical thinking, academics, independence and helps find children's interests and talents.

Keywords: *Teacher Role Representation, Creativity Development, Children with Special Needs*

PENDAHULUAN

Telah Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang sangat krusial dalam kehidupan seorang individu. Pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan yang pesat baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Pendidikan di usia dini menjadi pondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir, berinteraksi, serta mengenal dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak sangat diperlukan untuk mendukung potensi mereka secara optimal.

Salah satu metode yang banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain bukan hanya sarana rekreasi bagi anak, tetapi juga menjadi media yang efektif untuk mengeksplorasi lingkungan, belajar konsep-konsep baru, serta mengembangkan berbagai aspek kognitif. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan bahwa anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungannya (Santrock, 2011).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam proses bermain, anak cenderung lebih termotivasi dan terlibat aktif, sehingga mereka lebih mudah memahami dan menginternalisasi informasi (Suyadi, 2010). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami cara-cara optimal dalam mengintegrasikan kegiatan bermain ke dalam pembelajaran guna mendukung perkembangan kognitif anak secara efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi para

pendidik dan orang tua dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Adapun langkah-langkah dan komponen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental dengan model pretest-posttest control group design. Peneliti akan membagi subjek penelitian ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi berupa metode pembelajaran berbasis bermain, dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa permainan.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Perintis Bangsa. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan kriteria sebagai berikut: Anak yang berusia 4-5 tahun, Anak yang tidak memiliki gangguan perkembangan kognitif yang terdeteksi, Anak yang telah mengikuti program pendidikan formal minimal selama 1 tahun. Dari populasi yang ada, diambil sampel sebanyak 60 anak, terdiri dari 30 anak dalam kelompok eksperimen dan 30 anak dalam kelompok kontrol (Arikunto, 2016). Variabel Penelitian, Variabel Independen: Metode pembelajaran berbasis bermain, Variabel Dependen: Perkembangan kognitif anak usia dini, yang diukur melalui tes perkembangan kognitif.

Teknik Pengumpulan Data Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik berikut: Tes Kognitif: Untuk mengukur perkembangan kognitif anak, digunakan instrumen tes standar yang disesuaikan dengan usia anak. Tes ini dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi pada kedua kelompok (Mulyani, 2018), Observasi: Peneliti juga melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada kelompok eksperimen untuk melihat bagaimana anak berinteraksi dan terlibat dalam aktivitas bermain, Wawancara: Wawancara dilakukan kepada guru dan orang tua untuk mendapatkan informasi tambahan terkait perkembangan anak selama proses penelitian.

Kelompok eksperimen menerima metode pembelajaran berbasis bermain selama 8 minggu, di mana setiap sesi permainan dirancang untuk menstimulasi aspek kognitif,

seperti permainan konstruksi, teka-teki, dan permainan peran. (Wati, 2019), Kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional tanpa melibatkan kegiatan bermain, Setelah intervensi selesai, kedua kelompok kembali diberikan tes kognitif (posttest) untuk mengukur perkembangan kognitif setelah perlakuan, Hasil pretest dan posttest akan dianalisis untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan uji statistik t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Sugiyono, 2017) (Sudjana, 2008) Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil kuantitatif. Validitas instrumen tes kognitif diuji dengan menggunakan validitas konstruk dan validitas isi, yang melibatkan pakar di bidang pendidikan anak usia dini (Riduwan, 2013).

Untuk memastikan konsistensi hasil, instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha, dengan nilai reliabilitas di atas 0,7 dianggap memadai (Sugiyono, 2017). Dengan prosedur ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pembelajaran berbasis bermain telah diakui sebagai salah satu metode efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Konsep ini berakar pada pemahaman bahwa bermain bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan medium penting untuk pembelajaran dan perkembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana metode ini mempengaruhi berbagai aspek kognitif anak, seperti kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan yang memerlukan pemecahan masalah. Aktivitas seperti permainan konstruksi, teka-teki, dan permainan peran melibatkan proses berpikir kritis dan strategi. Sebagai contoh, permainan blok bangunan memungkinkan anak untuk memahami konsep

ruang dan bentuk serta merancang struktur sesuai imajinasi mereka. Hal ini mendukung teori Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar melalui eksperimen dan interaksi langsung dengan lingkungannya. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam aktivitas bermain yang menstimulasi pemecahan masalah menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif yang lebih kompleks (Suyadi, 2010).

Kreativitas adalah salah satu komponen kognitif yang sangat penting pada anak usia dini. Bermain memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi dan mengeksplorasi berbagai ide tanpa batasan. Aktivitas seperti bermain peran, seni, dan musik memfasilitasi ekspresi kreatif dan penemuan diri. Dalam bermain peran, anak dapat menciptakan cerita dan skenario mereka sendiri, yang meningkatkan keterampilan imajinatif dan kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam permainan kreatif secara konsisten memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang kurang berpartisipasi dalam aktivitas serupa (Munro, 2018).

Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini juga dapat ditingkatkan melalui bermain. Permainan yang melibatkan perencanaan, evaluasi, dan refleksi dapat membantu anak mengembangkan kemampuan ini. Misalnya, dalam permainan strategi seperti permainan papan atau simulasi, anak harus merencanakan langkah-langkah mereka, mengevaluasi hasil, dan membuat keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam permainan yang menuntut pemikiran strategis memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik (Johnson, J., Christie, J., & Wardle, 2005).

Berdasarkan hasil penelitian ini, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mengintegrasikan metode bermain dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pendidikan yang memanfaatkan permainan sebagai alat belajar dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memfasilitasi perkembangan kognitif yang holistik. Pendidik harus merancang lingkungan bermain yang merangsang dan menyediakan berbagai jenis permainan yang menstimulasi aspek-aspek kognitif anak. Selain itu, orang tua juga harus mendukung dan melibatkan anak dalam aktivitas bermain yang bermanfaat untuk perkembangan mereka.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis bermain terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Implementasi metode ini secara efektif dapat mendukung pertumbuhan kognitif anak dan mempersiapkan mereka untuk tantangan akademis di masa depan.



Gambar 1. Pelaksanaan Metode Bermain

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Data diperoleh melalui pretest dan posttest yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua juga digunakan untuk mendukung hasil yang diperoleh dari tes kognitif. Berikut adalah hasil penelitian yang didapat:

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan tes kognitif awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum intervensi. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan kognitif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif seimbang, dengan rata-rata nilai pretest sebagai berikut 1) Kelompok Eksperimen: Rata-rata skor pretest = 62,4, 2) Kelompok Kontrol: Rata-rata skor pretest = 61,8. Perbedaan rata-rata skor pretest antara kedua kelompok tidak signifikan, menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Hal ini memvalidasi kesesuaian sampel yang digunakan untuk penelitian ini.

Setelah perlakuan selama 8 minggu, kedua kelompok kembali diberikan tes kognitif (posttest) untuk mengetahui perkembangan kognitif mereka setelah intervensi. Berikut hasil rata-rata nilai posttest dari kedua kelompok: 1) Kelompok Eksperimen: Rata-rata skor posttest = 85,7. 2) Kelompok Kontrol: Rata-rata skor posttest = 73,2. Dari hasil posttest, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif

kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan metode pembelajaran berbasis bermain dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Untuk melihat efektivitas metode pembelajaran berbasis bermain, perbandingan antara skor pretest dan posttest di setiap kelompok dianalisis. Berikut adalah hasil perbandingan rata-rata peningkatan skor di kedua kelompok: 1) Kelompok Eksperimen: Peningkatan rata-rata skor sebesar 23,3 poin. 2) Kelompok Kontrol: Peningkatan rata-rata skor sebesar 11,4 poin.

Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan skor pada kelompok eksperimen hampir dua kali lipat dibandingkan kelompok kontrol, yang menegaskan pengaruh positif dari metode pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Untuk memastikan apakah perbedaan peningkatan antara kedua kelompok signifikan secara statistik, dilakukan uji statistik t-test terhadap hasil posttest. Hasil uji t menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan kognitif anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.



Gambar 2. Peserta didik di Tk Perintis Bangsa Kabupaten Way Kanan

Observasi selama proses pembelajaran berbasis bermain menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka tampak lebih tertarik dan bersemangat dalam menyelesaikan tantangan dan permainan yang disediakan. Anak-anak juga terlihat lebih sering bekerja sama dengan teman-temannya, dan proses interaksi sosial yang terjadi selama bermain

berkontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka.

Wawancara dengan guru dan orang tua juga mendukung temuan ini. Guru mengungkapkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan berpikir logis selama kegiatan bermain. Orang tua juga melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih kreatif dan cenderung lebih cepat memahami konsep-konsep baru di rumah setelah terlibat dalam pembelajaran berbasis bermain. diskusi hasil. Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa metode pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini secara signifikan. Pembelajaran melalui permainan memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengasah kreativitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode pembelajaran berbasis bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut: 1) Metode pembelajaran berbasis bermain secara signifikan meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil posttest menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran berbasis bermain mengalami peningkatan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata skor kognitif yang signifikan pada kelompok eksperimen; 2) Peningkatan kognitif lebih nyata pada aspek berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain cenderung lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kolaboratif. Aktivitas bermain seperti permainan peran, teka-teki, dan konstruksi memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, memecahkan masalah, dan bekerja sama, yang semuanya berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif mereka; 3) Bermain memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti metode pembelajaran berbasis bermain lebih terlibat secara emosional dan

kognitif dalam kegiatan pembelajaran, lebih termotivasi, dan lebih menikmati proses belajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan kognitif yang optimal; 4) Pembelajaran berbasis bermain lebih cocok untuk perkembangan anak usia dini dibandingkan metode konvensional. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif dalam pembelajaran anak usia dini. Metode bermain memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan berkreasi dengan cara yang alami, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Mengingat dampak positif dari metode pembelajaran berbasis bermain, disarankan agar pendidik dan orang tua lebih sering mengintegrasikan pendekatan ini dalam kegiatan pembelajaran formal maupun informal. Metode ini dapat diadaptasi dan digunakan di lingkungan sekolah serta di rumah untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif dan aspek perkembangan lain pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran berbasis bermain terbukti tidak hanya meningkatkan perkembangan kognitif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak-anak untuk belajar lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Johnson, J., Christie, J., & Wardle, F. (2005). *Play, Development, and Early Education*. Boston: Pearson.
- Mulyani. (2018). *Tes Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Graha Ilmu.
- Munro, K. (2018). The Impact of Play on Creativity in Early Childhood. *International Journal of Early Years Education*, 26(2).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak*.
- sudjana, N. (2008). *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suyadi. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Pedagogia Press.
- Wati, L. (2019). *Model Pembelajaran Bermain untuk Anak Usia Dini*. Media Akademi.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- johnson, J., Christie, J., & Wardle, F. (2005). *Play, Development, and Early Education*. Boston: Pearson.
- Mulyani. (2018). *Tes Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Graha Ilmu.
- Munro, K. (2018). The Impact of Play on Creativity in Early Childhood. *International Journal of Early Years Education*, 26(2).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak*.
- sudjana, N. (2008). *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Pedagogia Press.
- Wati, L. (2019). *Model Pembelajaran Bermain untuk Anak Usia Dini*. Media Akademi.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- johnson, J., Christie, J., & Wardle, F. (2005). *Play, Development, and Early Education*. Boston: Pearson.
- Mulyani. (2018). *Tes Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Graha Ilmu.
- Munro, K. (2018). The Impact of Play on Creativity in Early Childhood. *International Journal of Early Years Education*, 26(2).
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan Anak*.
- sudjana, N. (2008). *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Pedagogia Press.
- Wati, L. (2019). *Model Pembelajaran Bermain untuk Anak Usia Dini*. Media Akademi.