



Pendekatan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Arastamar Kids

Mei Mesrawati Zega*, Sandra Rosiana Tapilaha
Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta
Email Koresponden: meimesrawatizega@gmail.com

Submit:
06-11-2024

Review:
21,22-11-2024

Revisi:
03-02-2025

Terbit:
30-04-2025

Keywords:
cognitive
intelligence, early
childhood,
education, PAUD,
play methods

Kata Kunci:
anak usia dini,
kecerdasan kognitif,
metode bermain,
PAUD, pendidikan

p: ISSN: 2723-7036
e-ISSN: 2723-7028

© 2024. The Authors.
License: Open Journals
Publishing. This work is
licensed under the
Creative Commons
Attribution License.

<https://jurnal.sttsetia.ac.id/index.php/pkm/index>

Abstract

This research aims to improve the cognitive intelligence of early childhood at Arastamar Kids PAUD using a play method approach. Considering that children tend to spend much time playing from an early age and their cognitive abilities are still weak, it is important to apply the right approach to educating them. Early childhood education plays an important role in children's mental, emotional and social development, especially in the 0-8-year phase. The play method was chosen as the main strategy in learning because it is considered capable of providing a fun and effective experience for children's intellectual development. This service program is carried out at PAUD Arastamar Kids in Pekanbaru by involving teachers and students in a series of play activities designed to stimulate children's critical thinking and problem-solving skills. This activity is held every Monday to Saturday from 08.00 to 11.00 WIB, with play sessions held before and after formal learning. The evaluation results show a significant increase in students' cognitive intelligence, demonstrated through increased academic grades and ability to complete creative tasks. The play method approach has proven to be effective in creating a fun and interactive learning environment, as well as contributing positively to children's cognitive development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini di PAUD Arastamar Kids dengan pendekatan metode bermain. Mengingat anak-anak cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain sejak dini serta kemampuan kognitif yang masih lemah, penting untuk menerapkan pendekatan yang tepat dalam mendidik mereka. Pendidikan anak usia dini memegang peran penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak, terutama dalam fase usia 0-8 tahun. Metode bermain dipilih sebagai strategi utama dalam pembelajaran karena dianggap mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus efektif bagi perkembangan intelektual anak. Program pengabdian ini dilakukan di PAUD Arastamar Kids di Pekanbaru dengan melibatkan guru dan peserta didik dalam serangkaian kegiatan bermain yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis dan keterampilan problem solving anak. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Senin hingga Sabtu dari pukul 08.00 hingga 11.:00 WIB, dengan sesi bermain dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran formal. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan kognitif peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai akademik dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas kreatif. Pendekatan metode bermain terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan (Soraya 2021). Di tengah kehidupan sehari-hari, pendidikan telah menjadi bagian dari budaya dan kebiasaan yang penting bagi perkembangan manusia. Pentingnya pendidikan dalam masyarakat yang beragam, serta bagaimana pendidikan berfungsi membentuk karakter di tengah masyarakat. Pendidikan mencakup berbagai jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga perguruan tinggi. Perannya sangat krusial, karena melalui pendidikan, anak-anak mengembangkan mentalitas dan keterampilan adaptasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter serta meningkatkan kecerdasan dan akhlak mulia peserta didik. Pendidikan juga berperan sebagai pondasi pembentukan karakter, melengkapi nilai-nilai yang didapat dari rumah (Admin 2024). Proses pendidikan yang terstruktur ini dimulai dari jenjang PAUD, SD, SMP, hingga perguruan tinggi, melibatkan peran penting keluarga, guru, serta masyarakat dalam mendukung perkembangan anak. Pendidikan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan setiap individu dan telah mengakar dalam budaya masyarakat. Lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat lokal, tetapi juga mencakup peran penting di kancah global. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan sumber daya manusia yang cerdas, berdaya saing, dan mampu berkontribusi pada pembangunan bangsa. Kemajuan suatu negara seringkali tercermin dari mutu pendidikannya, yang secara langsung berdampak pada keberhasilan dalam membangun infrastruktur serta menciptakan inovasi. Dengan latar belakang pendidikan yang kuat, kesuksesan di berbagai bidang menjadi lebih mungkin tercapai.

Sekolah adalah lembaga formal yang berperan penting dalam membentuk intelektual dan karakter peserta didik. Di sini, para siswa tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai yang membentuk kepribadian mereka (Inanna 2018). Pemerintah menetapkan sekolah sebagai institusi resmi yang bertanggung jawab dalam mendidik generasi muda sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Di dalam lingkungan sekolah, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam dunia pendidikan, memungkinkan mereka belajar dengan lebih kreatif dan mendalam. Sementara itu, guru berperan sebagai pemandu yang tidak hanya memberikan materi, tetapi juga mengawasi serta memberikan arahan agar proses belajar mengajar berjalan optimal.

Kecerdasan seorang siswa tidak dapat dipisahkan dari dedikasi dan kerja keras guru dalam membimbing serta mengarahkan mereka menuju pencapaian impian (Halawa, Hestiningrum, and Iswahyudi 2021). Seorang guru harus mampu membaca dinamika proses pembelajaran untuk memahami tingkat kemampuan setiap peserta didik. Tidak hanya itu, guru juga perlu merancang metode pengajaran yang kreatif dan menarik agar siswa tetap antusias serta terhindar dari rasa bosan (Sunarti 2021). Ketika metode pembelajaran disesuaikan dengan minat siswa, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar, dan materi pun dapat diserap dengan lebih mudah dan efektif. Proses ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efisien bagi semua pihak.

Pendidikan, secara umum, memiliki tujuan utama dalam mengembangkan potensi peserta didik, membentuk karakter yang kuat, serta menanamkan pemahaman akan pentingnya menghargai keanekaragaman bangsa (Zajda 2020). Selain itu, pendidikan juga berperan dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat, membentuk individu yang mandiri, kreatif, dan mampu memahami serta menghormati satu sama lain. Semua ini sejalan dengan nilai-nilai luhur yang tertuang dalam Pancasila, yang menjadi fondasi bagi terciptanya bangsa yang lebih harmonis dan maju.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada rentang usia 5-6 tahun memainkan peran penting dalam menentukan kualitas hidup seseorang di masa depan (Sulaiman, Ardianti, and Selviana 2019). Keberhasilan individu seringkali berkaitan erat dengan latar belakang pendidikan awalnya. Tahap awal pendidikan ini membentuk perilaku, sikap, serta pondasi karakter anak. PAUD tidak hanya sekadar mengajarkan keterampilan dasar, tetapi juga bertujuan mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Melalui berbagai aktivitas yang dirancang dengan cermat, pendidikan di usia dini diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan mental dan intelektual anak, memberikan fondasi kuat untuk kesuksesan mereka di masa depan.

Proses pembelajaran di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat bergantung pada kemampuan anak untuk berpikir dan berkreasi sesuai dengan tingkat kecerdasannya (Anhusadar 2016). Salah satu fokus utama di jenjang ini adalah mengasah kemampuan anak dalam berpikir kritis, mempertimbangkan berbagai hal, dan membuat keputusan yang tepat. Keterampilan ini membantu mereka menghasilkan karya yang lebih baik dan memperkuat fondasi kreativitas serta kemandirian yang akan mereka bawa sepanjang hidup. Pembelajaran yang dirancang dengan baik di PAUD dapat memberikan dampak besar pada perkembangan intelektual dan kemampuan problem solving anak.

Pendidikan formal biasanya diatur oleh negara dan lembaga terkait, dengan sistem yang terstruktur mulai dari jenjang PAUD hingga perguruan tinggi. Setiap jenjang pendidikan tentu memiliki tantangan tersendiri, yang bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan siswa. Salah satu masalah umum yang dihadapi di berbagai tingkatan adalah kebosanan peserta didik dalam belajar, lambatnya pemahaman terhadap materi, serta pencapaian nilai yang tidak sesuai harapan. Tantangan-tantangan ini memerlukan pendekatan kreatif dari pendidik untuk menjaga semangat belajar dan memastikan materi dipahami dengan baik.

Masalah yang dihadapi siswa dalam suatu satuan pendidikan seringkali berkaitan erat dengan kepribadian mereka dan lingkungan sekolah (Evitasari 2024). Motivasi dan keinginan peserta didik memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana pencapaian yang dapat diraih. Sayangnya, fasilitas dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru seringkali kurang tepat, membuat siswa merasa bosan dan kehilangan semangat untuk bersekolah. Dalam situasi ini, sangat penting bagi guru untuk mengambil langkah proaktif dalam mengatasi permasalahan yang muncul, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung bagi semua siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat sangat memengaruhi minat dan kemampuan anak dalam berpikir serta menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mengingat anak-anak cenderung

menghabiskan banyak waktu untuk bermain sejak dini, penting untuk menerapkan pendekatan yang tepat dalam mendidik mereka. Di setiap jenjang pendidikan, mulai dari PAUD, guru diperkenankan untuk menggunakan berbagai cara dan strategi agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, mempertimbangkan berbagai pilihan, dan menyelesaikan masalah. Di PAUD ARASTAMAR KIDS, misalnya, para guru fokus pada pengembangan kecerdasan kognitif anak melalui metode bermain, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Di PAUD ARASTAMAR KIDS, pemilihan pendekatan dan metode yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak sejak dini menjadi tanggung jawab utama para guru. Mereka berperan penting dalam memahami dan memerhatikan kebutuhan pendidikan anak-anak, sehingga setiap individu dapat berkembang dengan optimal. Kecerdasan kognitif mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, memerhatikan perkembangan kecerdasan kognitif anak sejak dini sangatlah krusial, karena hal ini akan membentuk cara mereka mengambil sikap dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.

Meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui metode bermain bukan hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan, tetapi juga melatih anak untuk berpikir kritis dan menganalisis situasi (Karim and Wifroh 2014). Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat lebih mudah menghadapi dan menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru. Metode bermain sangat cocok diterapkan di tingkat PAUD, di mana anak-anak masih dalam fase eksplorasi dan lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan belajar secara formal (Nurhayati and Putro 2021). Meskipun jiwa bermain anak-anak tidak dapat dihilangkan, guru perlu mengambil sikap yang sesuai dengan minat dan perkembangan peserta didik. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan efektif untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD adalah melalui pendekatan metode bermain dalam proses pembelajaran (Kilburn and Mills 2018). Di PAUD ARASTAMAR KIDS, metode ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan yang merangsang kemampuan berpikir mereka. Dengan bermain, anak-anak dapat belajar untuk mengambil, mempertimbangkan, dan membuat keputusan dengan lebih baik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kecerdasan kognitif mereka, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan keterampilan di masa depan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan metode bermain digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak sejak dini di PAUD ARASTAMAR KIDS, yang berlokasi di Jalan Abdul Malik Perum Bukit Indah Permai Blok F1, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan (LN) Raya, Kota (LN)

Pekanbaru. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan kecerdasan kognitif anak-anak di usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Metode yang diterapkan dalam proses pengabdian masyarakat ini mencakup berbagai kegiatan kreatif dan edukatif yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan kemampuan problem solving anak. Metode yang dilakukan dalam proses pengabdian masyarakat ini sebagai berikut.

Tahap pertama adalah melakukan survei dan sosialisasi kepada siswa selama beberapa hari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui jumlah peserta didik, minat belajar, serta tingkat kemampuan mereka dalam memahami pelajaran. Dari hasil survei ini, guru dapat menentukan metode yang paling sesuai dengan usia, kemampuan, dan minat anak-anak, sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif. Tahap kedua adalah persiapan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, seperti alat tulis, ruangan, dan pendekatan yang tepat. Setiap siswa di PAUD ARASTAMAR KIDS diharuskan membawa perlengkapan belajar pribadi, serta kebutuhan lain seperti air minum dan makanan, agar proses belajar berjalan lancar. Tahap ketiga, fokus diberikan sepenuhnya pada anak-anak yang ada di PAUD ARASTAMAR KIDS, sementara tahap keempat adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan setiap Senin hingga Sabtu, mulai pukul 08.00 wib hingga 11.00 WIB.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pendekatan metode bermain dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak sejak dini melibatkan beberapa persiapan penting. Di antaranya, penyediaan ruang belajar yang nyaman, lapangan bermain, serta perlengkapan yang mendukung proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Selama proses ini, saya didampingi oleh para guru di PAUD ARASTAMAR KIDS. Kegiatan untuk mengasah kemampuan anak dilakukan setiap hari dari pukul 07.00 hingga 08.00 WIB, dan dilanjutkan lagi setelah pembelajaran formal pada pukul 11.00 hingga 11.30 WIB. Menariknya, seluruh peserta didik tidak dikenakan biaya dalam program pengabdian ini. Saya berharap program ini dapat berlanjut dengan melibatkan tenaga sarjana maupun mahasiswa di sekitar PAUD ARASTAMAR KIDS, sehingga manfaatnya semakin luas dirasakan.

Sasaran dan fokus dari pendekatan metode bermain dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak sejak dini di PAUD ARASTAMAR KIDS diarahkan khusus pada anak-anak usia dini. Program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir mereka dengan cara yang alami dan sesuai dengan usia mereka. Harapannya, program ini dapat terus berlangsung dengan dukungan dari para guru setempat, serta mahasiswa yang sedang magang di PAUD ARASTAMAR KIDS. Dengan kolaborasi yang kuat ini, metode bermain diharapkan menjadi bagian integral dari proses belajar, mendorong perkembangan anak yang lebih baik di masa depan.

Tahap evaluasi, penyusunan laporan ini tentu saja menyesuaikan tingkat keberhasilan anak dalam menyerap pembelajaran baik dari segi materi maupun sebuah karya selama pembelajar dalam rangka PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PAUD ARASTAMAR KIDS dilaksanakan pada tahun 2024. PAUD ini berlokasi di Jalan Abdul Malik, Perumahan Bukit Indah Permai Blok F1, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru. Program ini akan menggunakan pendekatan metode bermain yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak-anak sejak usia dini, dengan harapan memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka di masa mendatang.

Waktu pelaksanaan pembelajaran di PAUD ARASTAMAR KIDS berlangsung setiap hari Senin hingga Sabtu, dari pukul 08.00 hingga 11.00 WIB. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan dimulai pada 1 September hingga 31 November 2024. Kegiatan PKM sendiri dilakukan dua sesi, yaitu sebelum pembelajaran dimulai, dari pukul 07.00 hingga 08.00 WIB, dan setelah pembelajaran, dari pukul 10.00 hingga 11.30 WIB.

Pendekatan metode bermain diterapkan sebelum pembelajaran dimulai untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar, sehingga anak-anak merasa lebih antusias saat datang ke sekolah (Drieling 2011). Dengan bermain sebelum belajar, kemampuan kognitif anak-anak dapat berkembang secara optimal. Selain itu, sesi bermain juga dilakukan selama 30 menit setelah pembelajaran berakhir. Hal ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kecerdasan kognitif, tetapi juga membantu anak-anak merasa lebih bebas dan nyaman setelah melalui proses belajar, sehingga mereka lebih terbuka dan percaya diri.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak dilakukan dengan metode pendekatan bermain. teori perkembangan anak dengan penekanan pada bagaimana bermain berkontribusi pada perkembangan kognitif anak-anak usia dini (Nasution et al. 2024). Sebelum kegiatan dimulai, persiapan yang matang sangat diperlukan, termasuk memastikan ketersediaan fasilitas seperti ruangan yang nyaman, alat tulis, dan permainan edukatif yang mendukung perkembangan kognitif anak-anak. Sesi bermain dirancang untuk dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran, memberikan anak kesempatan belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Program ini akan berlangsung selama enam bulan penuh, dimulai dari 1 April hingga 31 November 2024, setiap hari Sabtu dan Minggu.

Penelitian ini difokuskan pada anak-anak di PAUD ARASTAMAR KIDS, dengan durasi pelaksanaan selama 6 bulan penuh. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengukur sejauh mana pendekatan metode bermain dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak dalam proses belajar. Hasil penelitian akan dievaluasi melalui penilaian akademik peserta didik. Diharapkan, peningkatan kecerdasan kognitif ini akan tercermin dalam perkembangan nilai mereka. Tabel di bawah ini akan menunjukkan peningkatan nilai yang dialami setiap peserta didik setelah diterapkannya metode bermain tersebut.

Tabel 1. Nilai sementara

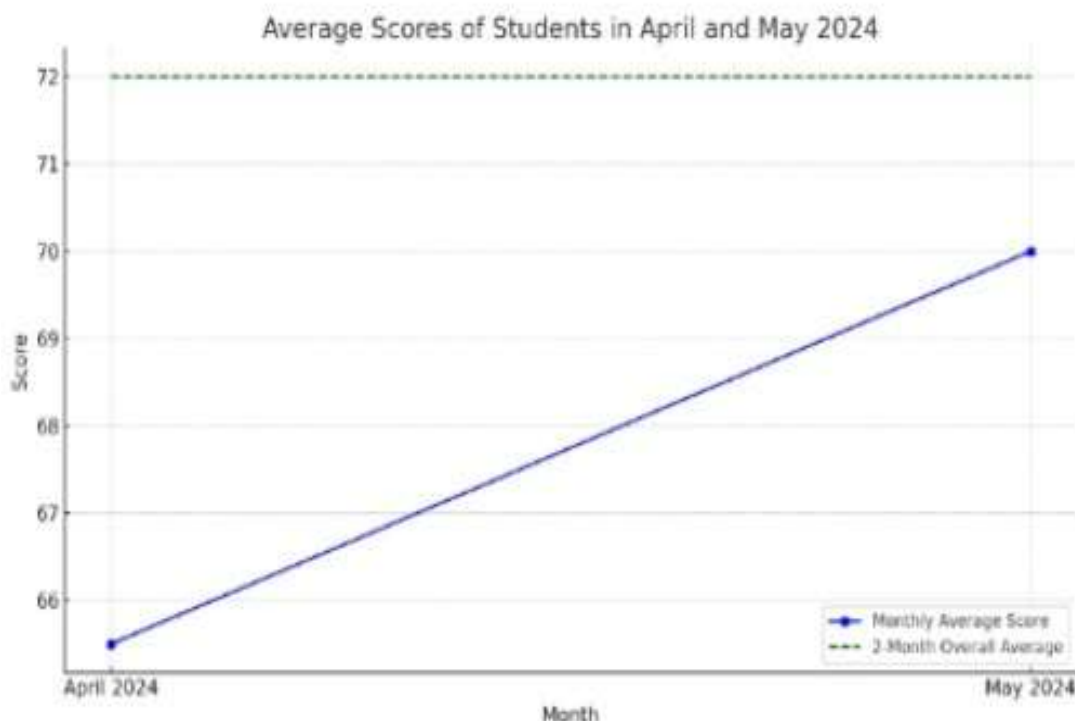


Diagram ini menunjukkan hasil sementara dari penilaian kecerdasan kognitif anak-anak di PAUD ARASTAMAR KIDS selama bulan April hingga Mei 2024. Kegiatan ini merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak melalui pendekatan metode bermain. Pada periode ini, pengaruh metode bermain belum sepenuhnya terlihat, meskipun ada sedikit peningkatan dalam nilai rata-rata peserta didik. Materi yang diujikan meliputi keterampilan dasar seperti matematika sederhana dan pengenalan warna melalui aktivitas bermain. Diagram hasil nilai rata-rata siswa selama bulan April dan Mei 2024. Diagram ini menunjukkan peningkatan nilai dari 65.5 di bulan April menjadi 70 di bulan Mei, serta garis rata-rata keseluruhan selama dua bulan yang berada di angka 72. Meskipun peningkatan belum signifikan, terlihat adanya sedikit kenaikan rata-rata nilai dari 65.5 di bulan April menjadi 70 di bulan Mei. Nilai-nilai ini diambil dari aktivitas yang melibatkan metode bermain, seperti pengenalan konsep matematika dan penyusunan warna pada lembar kerja yang dirancang khusus.



gambar 1. Peserta didik yang ada di PAUD ARASTAMAR KIDS

Gambar 1 menampilkan sekelompok peserta didik di PAUD ARASTAMAR KIDS yang tampak begitu bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Antusiasme mereka terlihat jelas saat mereka menyimak penjelasan guru dengan penuh perhatian. Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, setiap peserta didik ditempatkan pada meja yang telah ditentukan, sehingga mereka dapat lebih fokus dan terlibat dalam setiap aktivitas yang berlangsung. Atmosfer yang ceria dan interaktif ini menjadikan pengalaman belajar mereka semakin menyenangkan.



Gambar 2. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung

Gambar 2 memperlihatkan suasana pembelajaran yang dinamis melalui metode duduk di lantai. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan interaktif, sehingga siswa tidak merasa jenuh seperti saat duduk di kursi. Dengan metode ini, pembelajaran menjadi lebih berwarna dan menyenangkan, mengajak peserta didik untuk terlibat aktif. Dalam gambar ini, kita dapat melihat siswa yang antusias berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sebuah langkah yang tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kreativitas. Atmosfer yang ceria ini menjadikan proses belajar tak terlupakan.



Gambar 3. Menempel warna pada gambar

Gambar 3 menunjukkan kegiatan menempelkan warna pada gambar yang telah ditentukan, mengeksplorasi hubungan antara permainan dan pembelajaran, serta bagaimana aktivitas bermain dapat mendorong pertumbuhan kognitif anak usia dini (Zigler and Bishop-Josef 2006). Sebuah metode bermain yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Dalam aktivitas ini, setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk menghadapi tantangan kreatif yang mendorong mereka menggunakan imajinasi dan berinovasi. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Aktivitas seperti menempelkan warna dan eksplorasi kreatif lainnya mendorong pengembangan aspek kognitif, termasuk kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan (Fadlillah et al. 2016). Mereka belajar membuat keputusan yang tepat untuk menciptakan karya yang indah dan menarik, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Selama proses ini, anak-anak secara tidak langsung terlatih untuk berpikir

kritis dan mengasah keterampilan kognitif mereka, menjadikan pengalaman belajar semakin berarti dan penuh warna (Wulansari and Wathon 2020).



Gambar 4. Menyusun balok

Gambar 4 menampilkan kegiatan menyusun balok, yang merupakan metode bermain yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak. Praktik-praktik yang tepat dalam mendidik anak usia dini, termasuk penerapan metode bermain yang berfokus pada pengembangan kognitif dan sosial (Trehearne 2011). Aktivitas ini sangat populer di berbagai PAUD karena dapat mengasah kemampuan kreativitas dan pemecahan masalah anak. Saat bermain dengan balok, anak-anak mulai berpikir untuk membangun struktur sesuai dengan imajinasi mereka, melatih daya pikir dan keterampilan motorik halus. Dalam proses ini, mereka tidak hanya berusaha mencapai impian desain mereka, tetapi juga belajar untuk membuat keputusan strategis yang akan menentukan hasil akhir. Metode bermain seperti ini secara signifikan memengaruhi proses pembelajaran, sekaligus mendorong perkembangan kognitif yang menyenangkan dan bermanfaat (Fitriana 2022). Permainan balok ini dilakukan bukan di ruang belajar



pentingnya bermain di luar ruangan sebagai salah satu metode yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini (Cochran and New 2007). Berikut adalah diagram yang menunjukkan nilai rata-rata akhir pembelajaran dari bulan April hingga September 2024. Diagram ini menggambarkan perbandingan nilai rata-rata antara bulan April dan Mei yang mencapai 70 dari 100, dan bulan Juni sampai September yang meningkat menjadi 90 dari 100.

Setelah beberapa bulan menjalani proses pembelajaran, hasil akhir yang diperoleh menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pencapaian nilai siswa. Tabel perbandingan antara penilaian awal dan akhir jelas memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang menggembirakan. Keberhasilan ini tentunya merupakan buah dari kerja keras siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang didukung oleh penerapan metode bermain yang terbukti efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain dalam pendidikan memiliki dampak yang sangat positif dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak-anak di PAUD Arastamar Kids. Nilai yang diraih melalui metode ini tidak hanya memuaskan, tetapi juga memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan akademik mereka.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa penerapan metode bermain secara efektif mampu meningkatkan kecerdasan kognitif anak-anak di PAUD ARASTAMAR KIDS. Melalui pendekatan ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan, yang mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta keterampilan problem solving mereka. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai akademik siswa setelah beberapa bulan pelaksanaan, membuktikan bahwa metode bermain memberikan dampak positif terhadap proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, Admin. 2024. "Pendidikan Menurut Undang-Undang: Memahami UU No. 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya." *dpmptspbres*. <https://dpmptspbres.id/2024/12/pendidikan-menurut-undang-undang-memahami-uu-no-20-tahun-2003-dan-implikasinya/> (January 23, 2025).
- Anhusadar, Laode. 2016. "Kreativitas Pendidikan Di Lembaga PAUD." *Al-Ta'dib* 9(1): 76–93.
- Cochran, Moncrieff, and Rebecca S. New, eds. 2007. *Early Childhood Education: An International Encyclopedia [4 Volumes]*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Drieling, Claudia. 2011. *Constructs of "Home" in Gloria Naylor's Quartet*. 26th ed. Wurzburg: Königshausen & Neumann.
- Evitasari, Atika Dwi. 2024. "Karakteristik Dan Problematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan (JPI)* 10(2): 69–75.

- <https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/87052>.
- Fadlillah, Muhammad et al. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif Dan Menyenangkan*. 2nd ed. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitriana, Dina. 2022. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5(2): 580–89. <https://journal.fai.unisla.ac.id/index.php/jce/article/view/726>.
- Halawa, Carinamis, Peni Nurdiana Hestiningrum, and Iswahyudi Iswahyudi. 2021. "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah." *Didache: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 2(2): 133–45. <https://jurnal.moriah.ac.id/index.php/didache/article/view/44>.
- Inanna, Inanna. 2018. "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral." *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 1(1): 27–33.
- Karim, Muhammad Busyro, and Siti Herlinah Wifroh. 2014. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1(2): 106.
- Kilburn, Verna, and Kären Mills. 2018. "Play for Children with Special Educational Needs." In *Perspectives on Play: Learning for Life*, eds. Avril Brock, Pam Jarvis, and Yinka Olusoga. London: Routledge, 250–71.
- Nasution, Fauziah, Klara Putri Ningsih, Tania May Sabrina Nasution, and Desy Kartika Dewi. 2024. "Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2(1): 117–26. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/2490>.
- Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1): 1–13. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.
- Soraya, Siti Zazak. 2021. "Pendidikan Karakter Untuk Membangun Peradaban Bangsa." *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management* 12(1): 74–81.
- Sulaiman, Umar, Nur Ardianti, and Selviana Selviana. 2019. "Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2(1): 52.
- Sunarti, Sri. 2021. "Metode Mengajar Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan." *Jurnal Perspektif* 13(2): 129–37.
- Trehearne, Miriam P. 2011. *Learning to Write and Loving It! Preschool Kindergarten*. Corwin Press.
- Wulansari, Mesina, and A Wathon. 2020. "Implementasi Kegiatan 3 M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *OJS* 3(2): 195–217.
- Zajda, Joseph. 2020. *Globalisation, Ideology and Education Reforms: Emerging Paradigms*. ed. Joseph Zajda. Melbourne: Springer Nature.
- Zigler, Edward F., and Sandra J. Bishop-Josef. 2006. "The Cognitive Child Versus the Whole

Child: Lessons From 40 Years of Head Start.” In *Play= Learning: How Play Motivates and Enhances Children’s Cognitive and Social-Emotional Growth*, eds. Dorothy G. Singer, Roberta Michnick Golinkoff, and Kathy Hirsh-Pasek. Oxford: Oxford University Press.