

**PENGARUH PEMAHAMAN ORANG TUA TENTANG DUNIA BERMAIN
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI RA MASYITHOH MERTASINGA**



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Oleh:

**AYUNI AGUSTINA KUNCORO
NIM. 1923241004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2025**

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemahaman Orang Tua

a. Definisi Orang tua

Berdasarkan pendapat Selo Soemartjan pada M. Syahrani Jailani (Jailani, 2014) menjelaskan bahwa keluarga merupakan kelompok inti dalam kehidupan sosial yang berperan sebagai lingkungan pendidikan pertama dan alami bagi anak. Di dalam keluarga, anak dipersiapkan untuk melalui setiap tahap perkembangan sebagai bekal menghadapi kehidupan dewasa. Selain itu, keluarga memiliki peran penting dalam mengenalkan bahasa, adat istiadat, serta berbagai aspek kebudayaan kepada anak. Tanggung jawab ini tidak hanya berada pada keluarga, tetapi juga masyarakat dalam menjaga serta mempertahankan nilai-nilai kehidupan. Sedangkan berdasarkan opini Zakiah Daradjat dalam bukunya *Ilmu Pendidikan Islam* dalam Wahidin (Wahidin, 2020), orang tua adalah pendidik utama dan pertama bagi anak mereka, karena dari merekalah anak pertama kali menerima pendidikan. Dengan demikian, pendidikan awal anak terjadi dalam lingkungan keluarga, di mana anak mulai mengenal nilai-nilai, kebiasaan, serta keterampilan dasar yang akan mendukung perkembangannya di tahap selanjutnya.

Ketika di kandungan seorang ibu, anak sudah merekam semua bunyi yang ada didekatnya, setelah anak lahir pengajaran orang tua sudah diterapkan, mulai dari mengajaknya berkomunikasi meskipun

belum pandai berbicara, melatih gerakan sederhana seperti mengekspresikan diri bila menginginkan sesuatu menggunakan cara memegang perut ketika merasa lapar, sampai mencontohkan aktivitas sederhana di rumah contohnya memperlihatkan tindakan didepannya cara membuang sampah pada tempatnya atau merapikan peralatan makan sesudah selesai makan. Anak dengan sendirinya akan memperhatikan semua yang dilakukan oleh orang tua mereka.

Tidak lupa setiap pengajaran harus disertai pengertian agar anak paham dengan seluruh yang dilakukannya misalnya memberikan penjelasan perihal alasan mengapa harus segera merapikan peralatan makan sesudah selesai makan, sebab bila tidak segera dirapikan maka sisa makanan akan didekati lalat pengganggu. Secara umum, pendidikan dalam rumah tangga tidak selalu didasarkan pada kesadaran dan pemahaman yang berasal dari pengetahuan mendidik. Namun, secara alami, suasana dan struktur keluarga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung proses pendidikan. Tugas utama keluarga ialah membangun lingkungan yang mendukung proses pendidikan secara berkelanjutan, sehingga dapat mencetak generasi penerus yang cerdas, berakhlak mulia, dan berperilaku baik.

Oleh karena itu, ketika anak sedang bermain, dia melihat ibu merapikan mainan yang tidak digunakan ke dalam wadah. Sehabis selesai bermain anak akan mempraktikkan apa yang telah ibu lakukan. Situasi pendidikan dalam keluarga terwujud melalui interaksi yang berlangsung secara alami antara orang tua dan anak. Interaksi ini

memungkinkan anak untuk belajar secara alami dari lingkungan sekitarnya. Secara tidak langsung, segala sesuatu yang dilihat dan didengar oleh anak akan menjadi bagian dari proses pembelajaran yang mereka diterima dari orang tua. Dengan demikian, peran orang tua sangat krusial dalam membentuk karakter dan mendukung perkembangan anak.

Sesuai uraian di atas, sebagai orang tua maupun anggota keluarga hendaknya memberikan contoh baik tindakan maupun ucapan yang baik ketika berada di sekitar anak, sebab mereka secara otomatis akan merekam seluruh yang mereka lihat serta dengar. Sebagai akibatnya terciptalah anak yang cerdas, berpengalaman, berpengetahuan, dan berperilaku yang baik.

b. Peran Orang tua

Orang tua, baik itu ibu maupun ayah, memiliki peran krusial dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam pendidikan anak-anak mereka. Sebagai pendidik utama dan pertama, yang memberikan landasan awal bagi perkembangan intelektual, emosional, dan moral anak. Berdasarkan opini Ngalim Purwanto pada Anis Pusitaningtyas (Pusitaningtyas, 2016) Pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak didasar oleh kasih sayang alami, yang merupakan bagian dari fitrah mereka sebagai pendidik utama bagi anak. Orang tua mempunyai tanggung jawab kodrati dalam membimbing, mendidik, dan mengarahkan anak menuju perkembangan yang optimal. Oleh sebab itu, kasih sayang yang diberikan orang tua hendaknya tulus dan

tanpa pamrih agar menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, serta mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Secara sederhana, peran orang tua dapat diartikan sebagai tanggung jawab mereka dalam memenuhi kebutuhan dan mendidik anak. Sesuai opini dari Hasbullah dalam Arsil (Arsil, 2022) menerangkan bahwa orang tua memiliki tanggung jawab untuk memenuhi hak-hak dasar anak, termasuk memberikan bimbingan dalam keterampilan dasar, seperti makan, buang air, berbicara, berjalan, serta berdoa. Pelatihan ini sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak, sebab berkaitan erat dengan perkembangannya sebagai individu. Selain itu, kesediaan orang tua buat menemani anak bermain tidak hanya membantu memenuhi kebahagiaan batin anak, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitifnya. Sikap orang tua dalam mendidik memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Sikap seperti menerima atau menolak, penuh kasih sayang atau acuh tak acuh, sabar atau tergesa-gesa, serta melindungi atau membiarkan akan membentuk respons emosional anak dan berdampak pada perkembangan psikologis serta sosial mereka. Oleh karena itu, pola asuh yang tepat dan penuh perhatian sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Sesuai opini dari Purnomo pada Dwi Murtiningsih (Murtiningsih, 2013) orang tua memiliki peran penting dalam mendukung dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak, sehingga

mereka dapat mencapai setiap tahap perkembangan dengan baik, salah satunya melalui kegiatan bermain. Dalam hal ini, ayah berperan sebagai figur penting yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan dan keberhasilan anak, baik dalam aspek kognitif, emosional, maupun sosial. Salah satu peran utama ayah yaitu merawat, membimbing, dan memperkenalkan anak pada dunia luar, sehingga anak dapat memahami cara berinteraksi dan beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat. Kehadiran ayah dalam mendampingi anak tidak hanya mempererat ikatan emosional, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan kemandirian, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan sosial anak.

Menurut opini dari Richard C. Halverson dalam Harmaini (Harmaini, 2015) menerangkan bahwa ayah mempunyai tiga tugas utama dalam mendidik anak, yaitu: 1) mengenalkan anak kepada Tuhan dan membimbing mereka dalam ajaran agama, sehingga memiliki dasar spiritual yang kuat, 2) menjadi pemimpin dalam keluarga, yang memberikan arahan, bimbingan, serta menjadi teladan yang baik bagi anak mereka, 3) bertanggung jawab dalam menanamkan disiplin, sehingga menjadi figur otoritatif yang membantu anak memahami aturan, tanggung jawab, dan konsekuensi dalam kehidupan.

Sementara itu, ibu juga memegang peranan krusial dalam kehidupan anak. Sejak lahir, ibu menjadi sosok yang paling dekat dengan anak, memberikan nutrisi, perawatan, serta kasih sayang.

Pendidikan yang diberikan oleh ibu menjadi fondasi utama dalam perkembangan anak, membentuk karakter, serta memberikan stimulasi awal yang berpengaruh pada tumbuh kembang mereka. Dengan demikian, seorang ibu perlu memiliki kebijaksanaan serta keterampilan dalam mendidik anak dengan baik, karena peran ibu tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga sebagai pengatur rumah tangga. Kedekatan emosional antara ibu dan anak sering kali menyebabkan anak lebih dekat dan lebih mencintai ibunya dibanding anggota keluarga lainnya. Inilah mengapa ibu sering disebut sebagai pendidik bangsa, karena peran dan didikannya akan sangat berpengaruh terhadap masa depan anak.

Dalam kebanyakan keluarga, fungsi dan tugas ayah serta ibu mempunyai perbedaan yang khas. Ibu lebih berorientasi pada pengasuhan, yaitu memberikan perhatian, kasih sayang, serta memenuhi kebutuhan emosional dan fisik anak. Sementara itu, ayah lebih berorientasi pada proteksi, yaitu melindungi, membimbing, dan mendisiplinkan anak agar siap siap menghadapi dunia luar. Namun, orientasi peran ini mengalami perubahan seiring waktu, baik pada substansi maupun implementasi. Saat ini, banyak ayah yang juga berperan aktif dalam pengasuhan, dan ibu turut serta dalam aspek proteksi serta mendisiplinkan anak. Kesetaraan dalam peran pengasuhan ini membantu anak tumbuh dalam lingkungan yang lebih seimbang, dengan memperoleh kasih sayang, bimbingan, perlindungan, dan disiplin dari kedua orang tua secara harmonis.

Menurut opini Elia dalam Harmaini (Harmaini, 2015) pada zaman dulu, substansi pengasuhan lebih menekankan bahwa ibu berada di rumah buat menjaga dan merawat anak sebagai bentuk pengasuhan. Ibu berperan dalam memenuhi kebutuhan batin anak, seperti kasih sayang, perhatian, dan pembelajaran dasar dalam keluarga. Sementara itu, substansi proteksi lebih banyak dijalankan oleh ayah yang berada di luar rumah buat mencari nafkah. Ayah bertanggung jawab atas pemenuhan nafkah lahir, seperti kebutuhan finansial dan keamanan keluarga, sehingga kehadiran fisiknya di rumah lebih terbatas dibanding ibu. Namun, seiring perkembangan zaman, peran pengasuhan dan proteksi semakin fleksibel, di mana baik ayah maupun ibu kini bisa berbagi peran dalam mengasuh, mendidik, serta memenuhi kebutuhan anak, baik secara lahir maupun batin.

Di zaman sekarang, substansi dan implementasi peran pengasuhan serta proteksi anak mengalami perubahan. Pergeseran ini dipengaruhi oleh adanya perubahan dalam struktur keluarga serta dinamika hubungan antar anggota keluarga. Saat ini, banyak keluarga di mana kedua orang tua mempunyai peran ganda, yaitu bekerja sekaligus membimbing anak mereka. Tidak hanya ayah yang bekerja dan membimbing anak, tetapi banyak ibu yang juga bekerja buat membantu perekonomian keluarga. Meskipun ibu bekerja secara permanen, mereka tetap menjalankan tanggung jawabnya dalam mendidik, membimbing, dan menemani anak dalam aktivitas di rumah. Dengan demikian, peran ayah dan ibu dalam keluarga menjadi

lebih fleksibel dan seimbang, di mana keduanya dapat berkontribusi dalam pengasuhan serta perlindungan anak sesuai dengan kondisi keluarga masing-masing.

Menurut opini dari Mudhahiri Husain dalam Fithriani Gade (Gade, 2012) Seorang ibu memikul tanggung jawab utama dalam pendidikan anak, tidak hanya dalam pembentukan akhlak, tetapi juga dalam membentuk kepribadian mereka. Ibu harus terus mengawasi perilaku anak dan secara konsisten menanamkan nilai-nilai luhur serta tujuan mulia. Misalnya, ketika anak mulai menunjukkan sikap negatif seperti kesombongan, ibu hendaknya segera mengambil tindakan buat mengatasi perilaku tersebut, sebab sifat negatif yang tertanam sejak dini akan semakin sulit diubah seiring waktu, seperti akar pohon yang sudah semakin mengakar dalam tanah. Mengingat anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama ibu, peran serta pengaruh ibu dalam keluarga sangatlah besar. Oleh sebab itu, penting bagi seorang ibu buat mempunyai karakter yang baik sehingga bisa dijadikan teladan bagi anak mereka, misalnya:

- 1) Ibu sebagai teladan dalam keluarga

Seorang ibu, sebagai madrasah pertama dalam keluarga, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kehidupan anak. Dalam kesehariannya, ibu berperan dalam menanamkan norma, memperkuat akidah, serta membimbing anak untuk mengamalkan perbuatan terpuji. Selain itu, ibu juga dituntut untuk bersikap adil terhadap anak-anaknya agar mereka

tumbuh dengan akidah yang kuat serta memiliki kepribadian yang baik.

2) Dampak bahasa dalam mendidik anak

Ibu ialah elemen fundamental dan landasan utama dalam keluarga, sehingga dia mempunyai tanggung jawab buat melakukan segala hal yang positif. Seorang anak yang dibesarkan dalam pelukan seorang ibu yang penuh perhatian, serta dididik dengan bahasa yang lembut dan sopan, akan tumbuh dengan rasa aman, percaya diri, dan memiliki karakter yang baik serta memperoleh pengalaman yang berharga. Sebagai contoh, ketika seorang ibu berkata, “Anakku, tolong jangan ribut, karena ibu sedang lelah dan ingin beristirahat. Jika ibu tidak istirahat, nanti ibu tidak bisa bekerja dengan baik,” anak yang merespons dengan baik terhadap ungkapan tadi akan semakin menghargai dan mengingat setiap nasihat yang disampaikan. Oleh sebab itu, penting bagi seorang ibu buat selalu mengungkapkan rasa terimakasih ketika mendapat respon positif dari anaknya, sebab dengan pemilihan bahasa yang tepat, kesan mendalam akan tertanam dalam benak anak mengenai setiap ajaran yang diberikan.

3) Dampak bercerita dalam menanamkan nilai-nilai kebaikan

Bercerita memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan berbasis akidah Islam serta membentuk akhlak mulia pada anak, dengan menyusun narasi yang disesuaikan buat

disampaikan kepada anak-anak sesuai dengan tingkat pemahaman mereka yang berkembang secara bertahap. Melalui bercerita, anak dapat memahami konsep moral, memperkuat keyakinan, mengembangkan karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta mengembangkan imajinasi dan empati, yang berkontribusi pada pembentukan karakter dan kepribadian mereka. Oleh sebab itu seorang ibu hendaknya tidak melalaikan efek dari bercerita konkret bagi pendidikan anaknya sebab ibu berkewajiban membiasakan buat menjalankan segenap nilai etika apa saja yang termasuk akhlak yang baik bagi anak, seperti memberikan pemahaman tentang artinya tabah, mementingkan orang lain, ketulusan, menepati janji, takwa, penyayang, serta berkata benar.

4) Pentingnya hiburan bagi anak-anak

Dari pendapat Abu Filza M. Sasaky dalam Fithriani Gade (Gade, 2012) Hiburan ialah suatu istilah yang sering digunakan buat menggambarkan aktivitas konstruktif yang dilakukan seseorang di waktu luang. Aktivitas ini tidak semata-mata buat mendapatkan materi, melainkan mencakup aspek fisik, mental, sosial, etika., maupun seni. Ragam hiburan mempunyai peran penting dan perlu dipahami oleh para ibu, di era modern berbagai permainan yang menarik perhatian anak-anak. Oleh karena itu, keterlibatan ahli pendidikan dalam mengawasi dan mengarahkan pembuatan mainan sangat diperlukan agar anak dapat memainkan

permainan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya dalam batas waktu yang wajar. Dalam hal ini, ibu berperan penting dengan meluangkan waktu untuk mendampingi serta memilih permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

5) Membacakan kisah-kisah dan syair (puisi dan sajak)

Salah satu cara yang dapat menenangkan jiwa adalah dengan membaca dan juga mendengarkan syair-syair. Ketika seorang ibu memanfaatkan metode ini dalam mendidik anak-anaknya, seperti dengan memutar rekaman syair-syair keagamaan, anak-anak akan terbiasa mendengarkannya. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat nilai-nilai keagamaan dalam diri anak, tetapi juga membantu menenangkan emosi serta menanamkan sikap-sikap terpuji yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, syair dan kisah-kisah tersebut berperan dalam pembentukan karakter dan moral anak.

Jadi sesuai uraian di atas bisa diartikan bahwa orang tua ialah seorang ayah dan ibu yang bekerja sama berperan dalam merawat, mengasuh, menemani setiap aktivitas anak dan bertanggung jawab buat menyediakan pendidikan serta memenuhi semua aspek kehidupan anak sejak masa kecil hingga mereka dewasa. Dimana ayah berperan melindungi dan memenuhi kebutuhan keluarga sedangkan ibu berperan mengasuh dan membimbing sekaligus menemani setiap kegiatan anak di rumah terutama dalam menemani anak bermain serta mencari

permainan yang baik bagi perkembangan anak.

c. Persepsi orang tua tentang dunia bermain anak

Menurut Backett, Millburn dan Harden dalam (Buahana, 2020) menjelaskan bahwa orang tua memainkan peran krusial dalam proses bermain anak dan dianggap sebagai faktor utama dalam membentuk sosialisasi anak mereka pada masa awal kanak-kanak. Oleh karena itu, kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi secara bebas serta merespons tantangan dari lingkungannya cenderung lebih jarang ditemukan dalam praktik kelembagaan, seperti pendidikan anak usia dini.

Persepsi orang tua untuk bermain terutama permainan yang berisiko bervariasi dilihat dari kekhawatiran orang tua tentang risiko yang terjadi ketika anak bermain dan penyediaan peluang bagi anak untuk mengeksplorasi dalam bermain. Beberapa persepsi orang tua dan pendidik terhadap bermain terutama pada permainan yang berisiko secara umum:

- 1) Usia, kebanyakan orang tua percaya bahwa anak-anak harus diizinkan untuk bermain secara langsung, tetapi itu tergantung pada jenis dan pengaturan bermain yang disesuaikan dengan usianya.
- 2) Gender, sebagian orang tua lebih percaya pada anak laki-laki daripada perempuan dalam memberikan kesempatan untuk bermain yang lebih berisiko. Seperti kegiatan memanjat, lari berkeliling.
- 3) Pengetahuan Orang Tua, banyak orang tua secara selektif memilih aktivitas bermain dengan risiko kecil seperti menjaga

keseimbangan di atas papan dan melompat. Kekhawatiran orang tua tentang dampak negatif dari bermain untuk terlalu melindungi sehingga membatasi anak saat bermain.

Adapun persepsi orang tua tentang bermain dalam (Hidayatulloh, 2023) dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Orang tua menyadari bahwa bermain tidak hanya sekadar hiburan bagi anak, tetapi juga memiliki peran penting dalam perkembangan berbagai aspek tumbuh kembangnya.
- 2) Orang tua memahami faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak. Mereka menyadari bahwa selain lingkungan, terdapat aspek lain yang berpengaruh, seperti kesehatan, jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan ketersediaan alat bermain.
- 3) Kesadaran ini juga mencakup pemahaman mengenai jenis permainan yang dapat merangsang perkembangan anak. Misalnya, mereka sering mengajak anak bermain lempar bola untuk melatih keterampilan motorik, serta mendorong aktivitas lain seperti lompat tali dan bermain balok.
- 4) Seiring dengan kemajuan teknologi, orang tua juga berusaha keras untuk memahami teknologi agar dapat memberikan bimbingan yang tepat kepada anak-anak mereka dalam penggunaannya.

d. Bentuk Kerjasama antara Orang Tua dan Guru dalam Proses Perkembangan Kognitif Anak

Orang tua yang paham akan pentingnya bermain bagi anak akan berusaha menciptakan suasana bermain mereka menyenangkan

dengan selalu membentuk kerjasama dengan guru dalam mengembangkan kognitif anak. Adapun bentuk kerjasama orang tua dengan guru dalam mengembangkan aspek kognitif anak menurut pengamatan Khadijah (Khadijah M. G., 2020):

1) Kerjasama sebagai fasilitator

Dalam proses bermain adakalanya orang tua berfungsi sebagai fasilitator. Guru memberikan kegiatan belajar untuk di rumah agar anak dapat berkomunikasi dengan orang tuanya. Orang tua dalam hal ini, membantu anak dalam memfasilitasi media belajar sesuai arahan dan instruksi dari guru. Orang tua yang mendampingi anak dalam bermain secara tidak langsung telah mengajarkan pembelajaran moral ketika berbicara kepada yang lebih dewasa, mempergunakan bahasa yang benar saat berkomunikasi, mengenal sosial emosional saat berhadapan dengan lawan bicara.

2) Kerjasama sebagai guru pendamping

Orang tua menjadi guru pendamping tatkala di rumah. Biasanya guru memberikan permainan yang sifatnya baru yang memerlukan adanya tutorial dan meminta anak untuk melakukan perintah permainan tersebut dan meminta orang tua untuk memberikan dampingan terhadap aktivitas bermain anak tersebut.

3) Kegiatan parenting

Untuk meningkatkan kerjasama guru dan orang tua, maka biasanya sekolah akan mengadakan kegiatan parenting. Kegiatan

ini bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi, juga meningkatkan pemahaman orang tua tentang bagaimana cara mengasuh dan mendidik anak dengan baik. Jika orang tua memiliki pemahaman akan hal itu maka akan dengan mudah untuk mengarahkan orang tua dalam kegiatan bermain yang dilakukan bersama anak saat rumah.

2. Dunia Bermain

a. Definisi Dunia Bermain

Bermain ialah aktivitas yang dijalani oleh semua anak, dan dikatakan bahwa aktivitas ini mendominasi sebagian besar kehidupan mereka. Sesuai opini dari Piaget pada Siti Nur Hayati (Hayati, 2021) yang dimaksud dengan bermain yaitu suatu aktivitas yang memberikan kesenangan bagi seseorang dan cenderung dilakukan secara berulang. Hal ini terjadi sebab dalam proses pertumbuhan, anak mempunyai energi berlebih. Energi yang dihasilkan dalam dirinya bahkan melampaui kebutuhan fisik dan emosionalnya.

Berdasarkan pendapat dari M. Hariwijaya dalam Fitasari Nur Kusuma Wardhani (Wardhani, 2018) bermain artinya aktivitas yang sering dilakukan anak secara berulang dengan tujuan utama buat mendapatkan kesenangan, tanpa adanya target atau hasil tertentu yang harus dicapai. Anak-anak di bawah usia enam tahun memiliki banyak waktu untuk bermain, di mana aktivitas yang mereka lakukan bisa memberikan rasa gembira. Hal ini terjadi sebab pada usia tersebut, keseharian mereka lebih banyak dihabiskan buat bermain dan

bersenang-senang bersama teman-teman.

Para pakar beropini bahwa mendefinisikan konsep bermain secara tepat bukanlah hal yang mudah. Dalam kehidupan sehari-hari, anak memerlukan kebebasan yang seimbang dari berbagai batasan yang ada di lingkungannya. Bermain salah satu cara bagi anak buat mengekspresikan emosi mereka dengan wajar setelah merasa lelah belajar di sekolah. Istilah “bermain” (*play*) sering digunakan secara luas, sehingga makna utamanya bisa menjadi kurang jelas. Namun, definisi yang paling sesuai adalah setiap aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa berfokus hasil akhir, bersifat spontan, menyenangkan, dan memberikan kebebasan bagi individu untuk mengekspresikan diri, terutama dalam konteks perkembangan anak-anak. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial tanpa adanya tekanan untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Karakteristik Bermain

Vygotsky (Utami, 2022) menyatakan bahwa bermain menjadi salah satu cara berpikir dan memecahkan persoalan. Saat bermain, anak dapat menyusun rencana secara mandiri, mengembangkan kontrol diri, menggunakan bahasa, meningkatkan daya ingat, serta membangun kerja sama dengan teman-temannya. Perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh ketertarikannya, terutama terhadap aspek simbolis dan juga imajinasi dalam permainan.

Misalnya, saat seorang anak menggunakan tongkat sebagai kuda dan berpura-pura mengendarainya, hal ini artinya dia sedang melatih kreativitas serta kemampuan berpikir abstraknya. Aktivitas semacam ini membantu anak dalam memahami konsep, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan keterampilan *problem-solving* yang mendukung perkembangan intelektualnya.

Dalam bermain, terdapat berbagai bentuk permainan, salah satunya adalah permainan konstruksi yang melibatkan pembuatan berbagai benda. Pada tahap awal permainan konstruksi, anak-anak mulai membentuk objek dari berbagai bahan seperti tanah, pasir bersih, balok kayu, tanah liat, kertas bekas, lilin, dan cat. Melalui aktivitas ini, mereka dapat mengekspresikan ide dan kreativitas secara bebas, sekaligus melatih keterampilan motorik dan kognitif. Misalnya, seorang anak mungkin membangun menara yang sedikit miring, sementara anak lainnya menciptakan jembatan. Setiap bentuk yang mereka buat mencerminkan cara unik mereka dalam mengeksplorasi, memahami konsep ruang, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan imajinatif.

Saat bermain, anak mempunyai kebebasan buat mengganti, mengubah, menambahkan, serta menciptakan sesuatu yang baru. Melalui permainan, mereka bisa mengekspresikan kreativitas, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta mengembangkan kemampuan berpikir inovatif. Proses ini membantu anak dalam memahami dunia di sekitarnya serta membangun keterampilan

problem-solving sejak dini. Menurut opini Tadkiroatun Musfiroh (Musfiroh, 2012) terdapat beberapa karakteristik dari bermain anak yakni:

1) Bermain adalah Sukarela

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela karena didorong oleh motivasi intrinsik. Anak akan bermain jika aktivitas tersebut memberikan kepuasan bagi dirinya, bukan berdasarkan iming-iming hadiah atau keinginan dari orang lain. Oleh karena itu, bermain bagi anak bukan sekadar kegiatan, tetapi juga bentuk ekspresi diri yang memberikan kebahagiaan serta kepuasan tersendiri, di mana mereka bebas menentukan peran dan aturan tanpa harus memnuhi tuntutan atau harapan dari luar.

2) Bermain adalah pilihan anak

Anak-anak memiliki kebebasan dalam menentukan aktivitas bermain sesuai dengan minat dan keinginannya. Jika mereka dipaksa buat bermain, meskipun dengan cara yang halus, maka kegiatan tersebut tidak lagi dianggap sebagai permainan sesungguhnya. Bermain harus dilakukan sesuai dengan keinginan anak itu sendiri, bukan karena paksaan dari orang lain buat melakukan permainan yang tidak diinginkannya. Dengan demikian, kebebasan dalam memilih aktivitas bermain adalah hal yang penting agar anak bisa merasakan kesenangan dan kepuasan dalam proses bermain.

3) Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan

Bermain memberikan rasa senang dan bahagia bagi anak-anak, bukan menimbulkan ketegangan dan stres. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk menikmati setiap momen tanpa tekanan, sehingga dapat mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif mereka secara optimal. Tujuan dari permainan adalah buat memberikan kesempatan kepada anak buat melepaskan penat setelah belajar atau sekedar mengisi waktu luang. Bermain yang membahagiakan menjadi syarat utama pada setiap kegiatan di Taman Kanak-kanak, karena melalui permainan yang menyenangkan, anak-anak bisa mengembangkan diri secara emosional, sosial, dan kognitif dengan cara yang alami dan bebas dari tekanan.

4) Bermain adalah simbolik

Melalui aktivitas bermain, anak bisa menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan saat ini. Misalnya, dalam permainan pura-pura, anak-anak akan meniru perilaku orang lain yang mereka perankan. Aktivitas ini membantu anak memahami berbagai peran sosial, mengembangkan empati, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi mereka dengan orang lain. Sebagai contoh, dalam permainan peran seperti jual beli, anak-anak bisa berperan sebagai penjual dan pembeli yang ada di pasar. Aktivitas ini memungkinkan mereka buat memahami dan

mengekspresikan berbagai peran dalam kehidupan nyata dengan cara yang menyenangkan dan kreatif.

5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Saat bermain, anak diajak buat aktif bergerak guna melancarkan proses jalannya suatu permainan. Secara tidak langsung akan tercipta sebuah pelatihan fisik motorik, yang berguna buat kesiapan anak ketika menulis nanti, sebab tidak hanya fisik motorik kasar yang dapat membantu kebugaran tubuh anak melainkan juga bermain bisa melatih otot tangan supaya tidak kaku waktu memegang alat tulis.

Selain itu opini dari Jeffree, McConkey, dan Hewson dalam (Hayati, 2021) juga menyatakan bahwa ada 6 karakteristik pada kegiatan bermain bagi anak yang harus dipahami dan distimulasi, antara lain:

1. Bermain timbul dalam diri anak

Kegiatan bermain seharusnya muncul secara alami dari hasrat anak, di mana mereka bisa menikmati dan melakukan permainan dengan cara mereka sendiri, secara sukarela, tanpa adanya paksaan dari siapapun. Hal ini penting agar anak merasa bebas dalam bereksplorasi, mengembangkan kreativitas, serta merasakan kesenangan tanpa tekanan eksternal. Kemandirian dalam bermain juga bisa mendukung perkembangan emosional, sosial, dan kognitif anak secara optimal.

2. Bermain harus bebas dari peraturan yang mengikat serta merupakan kegiatan yang dinikmati

Anak usia dini memiliki cara unik dalam menikmati permainan. Oleh karena itu, permainan yang mereka lakukan seharusnya menyenangkan, mengasyikkan, dan membebaskan. Kebebasan ini memberi kesempatan bagi anak untuk berkreasi, mengeksplorasi imajinasi mereka, dan belajar tanpa terikat oleh aturan yang kaku, sehingga proses bermain menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat. Jika permainan yang terlalu terstruktur dengan aturan yang ketat, anak bisa kehilangan kebebasan untuk bereksplorasi dan berekspresi. Bermain seharusnya memberi mereka ruang untuk berkreasi tanpa tekanan. Permainan yang dirancang dengan cara ini akan mendukung perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif mereka dengan lebih efektif, memberikan pengalaman yang positif dalam proses belajar dan berkreasi.

3. Bermain adalah aktivitas nyata

Saat bermain, anak terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman langsung. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, mencoba, dan memahami dunia di sekitarnya secara konkret. Misalnya, ketika anak bermain dengan air, mereka tidak hanya belajar tentang sifat air, tetapi juga mengembangkan pemahaman melalui interaksi fisik dan mental mereka. Bermain

melibatkan keterlibatan tubuh dan pikiran, sehingga anak bisa menyerap pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, serta mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan pemecahan persoalan.

4. Bermain lebih memfokuskan proses daripada hasil

Saat bermain, anak lebih menikmati proses daripada hasil akhirnya. Bermain memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, mencoba hal baru, dan mengembangkan keterampilan tanpa tekanan untuk mencapai hasil tertentu. Misalnya, saat menggambar, anak lebih fokus pada bagaimana mereka mencampur warna dan membuat garis daripada menghasilkan gambar yang sempurna. Melalui aktivitas bermain, anak bisa memperoleh keterampilan baru, seperti keterampilan motorik, sosial, dan kognitif. Bermain juga memberi mereka kesempatan buat mengasah kemampuan *problem-solving*, kreativitas, serta berinteraksi dengan teman sebaya, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan mereka secara keseluruhan.

5. Bermain wajib di dominasi oleh pemain

Permainan anak seharusnya tidak dikendalikan oleh orang dewasa, karena jika mereka lebih mengontrol permainan, anak akan kehilangan kesempatan buat belajar secara mandiri. Dalam permainan yang lebih bebas dan tidak dikendalikan, anak bisa mengeksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, serta emosional mereka. Dominasi orang dewasa

bisa mengurangi kebebasan anak dalam membuat keputusan sendiri dan mengekspresikan kreativitas mereka.

6. Bermain harus melibatkan peran aktif pemain

Dalam suatu permainan, anak haruskan berperan aktif agar dapat memperoleh pengalaman baru. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar hiburan, melainkan juga proses yang mirip dengan bekerja, di mana mereka memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru. Melalui aktivitas bermain, anak bisa mengembangkan kemampuan berpikir, motorik, sosial, dan emosional, yang semuanya memberikan dasar penting buat perkembangan mereka di masa depan.

Sesuai dengan karakteristik dari bermain di atas, orang tua serta orang yang lebih dewasa di sekitar anak disarankan untuk memberikan peluang dan lingkungan yang mendukung aktivitas bermain. Hal ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi sekitar, memperoleh wawasan, serta mengalami berbagai pengalaman baru. Dalam prosesnya, anak diberikan keleluasaan untuk mencoba menyelesaikan tantangan yang dihadapinya secara mandiri. Pendekatan ini, membantu anak mengembangkan berbagai aspek pertumbuhannya, baik secara fisik, emosional, sosial, maupun kognitif. Selain itu, pengalaman bermain yang optimal juga berkontribusi pada pembentukan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam beradaptasi di masa depan.

c. Permainan edukatif untuk peningkatan perkembangan kognitif

Schaller (Hayati, 2021) mengungkapkan bahwa sebuah permainan memberikan kesempatan bagi anak buat bersantai setelah menyelesaikan suatu tugas atau berfungsi sebagai penyegar pikiran. Schaller juga mengungkapkan bahwa permainan mempunyai makna yang berlawanan dengan bekerja. Selain itu, permainan bisa menjadi sarana buat mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui aktivitas bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan beragam kemampuan serta keterampilan yang diperlukan dalam kesehariannya. Dengan suasana yang lebih rileks dan menyenangkan, mereka dapat belajar serta mengasah berbagai aspek perkembangan secara alami. Dimana anak akan merasa bebas saat mengekspresikan imajinasinya melalui bermain. Dengan memanfaatkan barang yang terdapat di lingkungan sekitar sudah bisa membantu anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya misalnya bermain batu, dimana anak menyusun batu tersebut membuat suatu gambar atau menyusun batu sesuai pola lalu menghitung banyaknya batu yang diperlukan buat menyusun batu sesuai pola. Dengan begitu, anak akan mengenal bentuk yang muncul dari batu yang disusunnya serta nomor berapa yang dapat mendeskripsikan jumlah batu yang sudah disusunnya.

Permainan edukatif ialah segala jenis permainan yang dirancang buat mendukung proses belajar dan memberikan pengalaman pendidikan bagi para pemainnya, termasuk anak-anak. Menurut opini Khobir dalam Nina Veronica (Veronica, 2018) bahwa

permainan edukatif merupakan aktivitas yang menyenangkan sekaligus berfungsi sebagai alat pembelajaran yang bersifat mendidik. Permainan ini mempunyai unsur edukatif, termasuk aktivitas seperti membongkar dan rakit, mengelompokkan, mencocokkan, menyusun, merangkai, serta membentuk berbagai objek. Namun, dalam penerapannya di lingkungan sekolah, perlu mempertimbangkan media yang digunakan, kondisi lingkungan, kesesuaian dengan peserta didik, serta tingkat kesulitan dari permainan tersebut.

Permainan edukatif tidak terbatas pada permainan modern saja, tetapi juga mencakup permainan tradisional yang dapat melatih keterampilan motorik, kognitif, serta sosial anak. Permainan modern tidak harus mahal, yang terpenting bagi orang tua adalah memahami manfaat dan nilai edukatif yang terkandung dalam permainan tersebut. Di lihat pendapat dari Indrijati dalam Nina Veronica (Veronica, 2018) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan saat memilih permainan agar bermanfaat dan mempunyai nilai edukatif bagi anak. Pertama, permainan harus bisa merangsang aktivitas fisik buat menjaga kesehatan tubuh. Kedua, permainan harus aman bagi kesehatan serta fisik anak. Ketiga, permainan sebaiknya dirancang untuk mendukung anak dalam mengeksplorasi dan bereksperimen, sehingga mereka dapat mengembangkan rasa ingin tahu serta kreativitasnya. Keempat, permainan yang dapat dibongkar pasang juga menjadi pilihan yang baik karena melatih keterampilan motorik, logika, serta pemecahan masalah anak. Kelima, permainan sebaiknya memberikan motivasi

bagi anak buat meniru perilaku dan pola pikir orang dewasa. Sementara itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam perkembangan anak. Menurut Indrijati, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana menjaga warisan budaya, tetapi juga memperkenalkan anak pada beragam jenis permainan khas daerah yang mempunyai variasi unik dalam setiap bentuknya.

Berikut beberapa contoh permainan edukatif yang bisa membantu dalam peningkatan perkembangan kognitif anak:

1. Permainan Puzzle

Permainan puzzle ialah permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan suatu bentuk atau gambar hingga membentuk kesatuan yang utuh. Dari pendapat Soetjningsih (Veronica, 2018), salah satu permainan yang bisa merangsang perkembangan kognitif anak adalah puzzle. Permainan ini berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sebab saat bermain puzzle, mereka berlatih memecahkan masalah dengan menyusun potongan-potongan gambar hingga menjadi bentuk yang lengkap.

2. Bermain Peran

Bermain peran ialah aktivitas bermain yang melibatkan konsep pura-pura menjadi tokoh tertentu, seperti pedagang atau profesi lainnya. Dalam permainan ini, anak biasanya memanfaatkan benda-benda di sekitarnya sebagai perlengkapan pendukung. Kegiatan ini berperan penting dalam merangsang berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya ialah

kognitifnya, sebab anak akan belajar memakai benda-benda konkret serta belum bisa berfikir secara terarah.

3. Bermain Congklak

Permainan tradisional lainnya yang bisa mendukung peningkatan perkembangan kognitif anak yakni congklak. Permainan ini menggunakan alat berupa biji congklak dan papan yang memiliki 16 lubang buat menyimpan biji. Umumnya, congklak dimainkan oleh dua orang, di mana setiap pemain membagi biji congklak secara merata, lalu bergantian menempatkannya ke dalam lubang papan sesuai aturan permainan. Melalui permainan ini, anak bisa melatih keterampilan berpikir strategis, konsentrasi, serta pemecahan masalah. (Veronica, 2018)

Adapun aktivitas yang menyenangkan serta bisa diperagakan oleh ibu juga saat bermain dengan anak, menurut opini Jackie Silberg dalam Ida Muhyat (Muhyat, 2002) yang mengungkapkan beberapa permainan buat membantu dalam peningkatan perkembangan kognitif pada anak:

1. Bentuk-bentuk udara

- a. Ajaklah anak duduk bersama di teras depan rumah.
- b. Gambarlah sebuah lingkaran di udara dengan jari telunjuk.
- c. Tanyakan pada anak bentuk apa yang baru saja digambarkan di udara.

- d. Lanjutkanlah permainan dengan bentuk-bentuk lainnya dengan mengamati bentuk yang ada di sekitar rumah, misalnya awan, daun, batu, dsb.
 - e. Kemudian mintalah anak buat menggambarkan bentuk yang telah diamati tadi di udara.
2. Ukur benda dengan pensil
- a. Berikan pensil kepada anak, lebih baik lagi jika belum ditajamkan.
 - b. Perlihatkan pada anak bagaimana cara memakai pensil itu buat mengukur suatu benda.
 - c. Berjalanlah di sekeliling ruangan sembari menganjurkan anak buat mengukur benda-benda tertentu.
 - d. Tanyakan pada anak apakah benda yang dia ukur lebih kecil, lebih besar, atau sama dengan pensil yang di pegang.
 - e. Ajaklah anak buat mengukur beberapa anggota tubuh pada ibu dengan pensil misalnya panjang tangan ibu, dst.
 - f. Gunakan juga alat-alat lainnya sebagai alat ukur, misalnya mobil-mobilan, jengkal jari tangan, dll.
3. Permainan es batu
- a. Cobalah ajak anak mencairkan es batu dengan beberapa cara.
 - b. Letakkan tiga es batu pada tempat terpisah.
 - c. Biarkan es batu mencair sendiri pada tempat pertama, lalu gunakan pengering rambut pada tempat kedua, serta tuangkan air panas pada tempat ketiga.

- d. Lalu ajaklah anak buat memperhatikan dengan baik berapa lama waktu yang dibutuhkan setiap es batu buat mencair.
- e. Cobalah amati proses mencairnya es di bawah kaca pembesar.

Selain itu juga ada contoh kegiatan sederhana serta seringkali dijumpai setiap hari yang bisa membantu anak melatih perkembangan kognitif, konsentrasi, dan pemecahan persoalan:

1. Memasang kancing baju sendiri

Ibu akan menjelaskan cara memasukkan kancing baju ke dalam lubang kancing lalu mengajak anak untuk mempraktikkan sendiri cara memasangkan kancing baju sekaligus menghitung jumlah kancing yang berhasil terpasang pada satu baju. Kegiatan ini bisa membantu anak melatih gerakan otot tangan serta mengenal urutan angka.

2. Mengajak anak membuat berbagai macam makanan dan minuman dari olahan buah

Buah menjadi bahan makanan yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak selain sayuran. Ibu bisa mengajarkan cara mengupas buah, memotong buah, mengenal macam-macam jenis, warna, serta nama buah-buahan. Sebagai contoh makanan dan minuman dari olahan buah ada salad buah, jus buah, dan juga ada sate buah. Anak diajarkan mengenal jenis, warna, dan nama buah-buahan serta mengetahui cara menyiapkan buah berkulit hingga menjadi buah yang siap di olah.

Berdasarkan contoh kegiatan di atas bisa menambah kedekatan ibu dan anak dengan menemani anak bermain, menjalin komunikasi ketika bermain bersama. Kegiatan tadi juga bisa membantu anak melatih kemandirian ketika menghadapi persoalan di masa depan.

d. Bermain bagi Perkembangan Anak

Bermain menjadi aktivitas yang sangat dicintai oleh anak usia dini, yang terlihat dari banyaknya waktu yang mereka habiskan buat bermain, serta pengaruhnya yang besar terhadap perkembangan mereka. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu dalam (Pratiwi, 2017), bermain memiliki berbagai manfaat positif bagi perkembangan anak, antara lain: mendukung perkembangan fisik, meningkatkan kemampuan komunikasi, membantu menyalurkan energi emosional, memenuhi kebutuhan eksplorasi anak, menjadi sarana pembelajaran, merangsang kreativitas, membantu anak memahami dirinya sendiri, melatih keterampilan sosial, membentuk standar moral, mengenalkan peran gender, serta berkontribusi dalam pembentukan karakter dan kepribadian yang positif.

Bermain berperan sebagai sarana bagi anak untuk mengenal lingkungan sekitar sekaligus menjadi kebutuhan mendasar dalam proses tumbuh kembang mereka. Melalui bermain seluruh kebutuhan aspek perkembangan anak bisa terpenuhi misalnya kognitif, afektif, sosial emosional, motorik serta bahasa. Bermain dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas, merangsang kecerdasan otak, menyelesaikan konflik, melatih empati, mengasah panca indera,

berfungsi sebagai terapi, serta mendukung proses penemuan dan eksplorasi.

Sedangkan menurut opini Khobir dalam Siti Nur Hayati (Hayati, 2021) mengatakan bermain sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan motorik fisik anak, yang tercermin melalui aktivitas seperti berlari, melompat, dan menendang. Selama bermain, anak-anak bisa mempraktikkan gerakan motorik kasar mereka, meskipun terkadang tidak terstruktur dengan sempurna. Tujuan dari gerakan-gerakan ini adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar yang efektif. Sebagai contoh, saat bermain, anak-anak cenderung melakukan gerakan seperti mengangkat, membawa, berjalan, melompat, berputar, dan beradaptasi dengan irama yang mereka dengar.

Langkah-langkah tersebut dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar, di mana guru haruslah bersifat partisipatif, aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang melibatkan kegiatan-kegiatan tersebut bisa disebut sebagai Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan (PAKIEM). Metode bermain, dalam konteks ini, merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau jasmani anak untuk mengembangkan keterampilan motorik serta mendukung aspek perkembangan lainnya. Melalui ini, anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga berkembang dalam hal fisik, sosial, dan emosional.

e. Tahapan Perkembangan Bermain

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan yang dialami oleh individu atau organisme, baik dalam aspek kuantitatif maupun kualitatif. Perkembangan ini bisa dilihat melalui perkembangan bermain anak yang dimulai dari fase natal hingga dewasa, dengan karakteristik tertentu di setiap tahap perkembangannya. Tahapan perkembangan bermain pada anak bervariasi, dan penting untuk memahami setiap tahapan tersebut agar kita dapat memfasilitasi perkembangan anak dengan tepat. Menurut opini dari Montolalu dkk dalam (Pratiwi, 2017), tahapan perkembangan bermain bagi anak usia dini dapat diamati berdasarkan tingkatannya sebagai berikut:

1) Tahapan Manipulatif

Pada usia 2-3 tahun, perkembangan bermain anak dapat diamati melalui interaksi mereka dengan berbagai alat atau benda yang dapat digenggam. Pada tahap ini, anak cenderung melakukan berbagai aktivitas seperti membolak-balik, meraba-raba, menjatuhkan, melempar, serta memungut benda tersebut kembali, dan kegiatan serupa lainnya. Aktivitas ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kemampuan observasi mereka.

2) Tahapan Simbolis

Pada tahap ini, anak sering kali mengulang kegiatan yang sama seperti pada tahap manipulatif, namun perbedaannya adalah hasil kreasi anak pada tahap ini mulai menampilkan bentuk yang

lebih jelas, meskipun masih belum sepenuhnya terdefinisi. Anak juga cenderung berbicara sendiri tentang apa yang mereka buat, mengungkapkan imajinasi mereka, atau menggambarkan hal-hal yang pernah mereka lihat di lingkungan sekitarnya. Aktivitas ini menunjukkan perembangan kreativitas dan kemampuan berimajinasi anak.

3) Tahapan Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi, anak sering bermain secara mandiri dan masih menunjukkan keterbatasan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya selama bermain. Pada tahap ini, anak mulai membuat penemuan-penemuan penting mengenai sifat-sifat benda serta mengembangkan keterampilan manipulatif yang didapatkan melalui aktivitas yang mereka lakukan. Proses ini membantu anak memahami dunia di sekitar mereka secara lebih langsung dan praktis melalui pengalaman bermain.

4) Tahapan Eksperimen

Tahapan eksperimen mulai terlihat pada anak usia sekitar 4-5 tahun, di mana mereka mulai bereksplorasi melalui berbagai percobaan dan lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan bentuk serta ukuran. Anak mulai menyesuaikan bentuk dan ukuran, serta memilih bentuk tertentu yang akan dipakai. Sebagai contoh, anak mungkin akan mengelompokkan bola berdasarkan ukuran besar dan kecil ke dalam keranjang yang berbeda-beda. Kegiatan ini

membantu anak mengembangkan kemampuan logika, pemahaman tentang kategori, dan keterampilan dalam mengorganisasi objek.

5) Tahap dapat dikenal

Tahap dapat dikenal, anak usia sekitar 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai perkembangan bermain yang diharapkan, yaitu kemampuan untuk membentuk sesuatu yang lebih realistis. Kreasi yang mereka buat mulai menyerupai objek nyata dalam kesehariannya, sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami oleh orang lain. Sebagai contoh, ketika anak menyusun lego menjadi bentuk pesawat terbang, orang lain dapat dengan mudah mengenali hasil karya tersebut.

Menurut opini dari Mildred Parten dan Rogers pada (Atmajaya, 2017), tahapan bermain anak usia dini dapat dikategorikan menjadi enam, antara lain:

1) Bermain *Unoccupied*

Pada tahap ini, anak belum sepenuhnya aktif terlibat dalam aktivitas bermain, melainkan lebih banyak mengamati berbagai hal-hal yang menarik perhatiannya, baik itu permainan yang dilakukan oleh anak lain maupun kejadian-kejadian di sekitarnya. Jika anak tidak menemukan sesuatu yang menarik, ia cenderung akan bermain sendiri atau sibuk dengan aktivitas lain yang dapat menarik perhatiannya. Contoh perilaku pada tahap ini termasuk menyentuh bagian tubuhnya, bergerak tanpa tujuan yang jelas, atau melakukan kegiatan lain yang tidak terstruktur.

2) Bermain *Solitary*

Pada tahap ini, anak mulai bermain secara aktif, tetapi masih cenderung asyik dengan dirinya sendiri tanpa memperhatikan anak-anak lain di sekitarnya. Sifat egosentris sangat dominan, sehingga mereka lebih fokus pada diri sendiri dan belum menunjukkan keinginan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak baru akan menyadari kehadiran orang lain ketika merasa terganggu, misalnya, saat sedang bermain dengan suatu benda, lalu benda tersebut diambil oleh orang lain. Dalam situasi seperti itu, mereka akan bereaksi karena merasa terganggu, meskipun sebelumnya tidak memperhatikan kehadiran orang lain.

3) Bermain *Onlooker*

Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap lingkungan sekitar dan memperhatikan anak-anak lain yang sedang bermain. Perbedaan utama dibandingkan tahap *Unoccupied Play* adalah adanya dorongan yang lebih besar untuk memahami aktivitas yang diamatinya. Anak juga mulai menyadari keberadaannya sebagai bagian dari lingkungan sosial. Meskipun tertarik, anak belum bergabung dalam permainan yang sedang berlangsung. Sebagai akibatnya, anak pada tahap ini biasanya hanya berdiri atau duduk di dekat pusat aktivitas buat melihat, mengamati, dan mendengarkan anak lain yang sedang bermain.

4) Bermain *Paralel*

Pada tahap ini, anak mulai bermain berdampingan atau berdekatan dengan anak-anak lain. Namun, mereka masih belum terlibat dalam interaksi atau kerja sama dalam permainan. Meskipun anak-anak mungkin menggunakan mainan yang sama atau memainkan aktivitas serupa, mereka tetap fokus pada permainan dan benda masing-masing tanpa adanya interaksi, komunikasi, atau kerja sama dengan anak lain. Tahap ini menunjukkan perkembangan sosial anak yang mulai mengenali keberadaan teman sebaya, meskipun interaksi langsung masih terbatas.

Pada tahap ini, anak-anak bermain di lokasi dan waktu yang sama, tetapi belum ada keterlibatan sosial atau interaksi langsung di antara mereka. Mereka mungkin menggunakan mainan yang serupa atau berada dalam aktivitas yang sama, tetapi tetap fokus pada permainan mereka sendiri. Misalnya, tiga orang anak bermain mobil-mobilan di tempat yang sama, namun mereka tetap fokus pada mainan masing-masing tanpa interaksi atau bekerja sama. Tahap ini menunjukkan perkembangan awal dalam interaksi sosial, di mana anak mulai terbiasa berada di sekitar teman sebaya meskipun belum bermain bersama secara aktif.

5) Bermain *Asosiatif*

Pada tahap ini, anak-anak mulai bermain di tempat dan waktu yang sama dengan jenis permainan yang serupa, namun

kerja sama yang terstruktur belum terbentuk. Interaksi sosial mulai berkembang, tetapi masih sebatas percakapan sederhana atau berbagi peralatan bermain. Mereka belum menetapkan peran atau bekerja menuju tujuan bersama dalam permainan. Sebagai contoh, ketika beberapa anak sedang mewarnai bersama, mereka mungkin saling meminjam pensil warna, tetapi belum berkolaborasi untuk mewarnai satu objek yang sama. Tahap ini mencerminkan perkembangan sosial yang lebih lanjut dibandingkan bermain paralel, namun masih belum mencapai tingkat koordinasi dalam permainan kelompok.

6) Bermain *Kooperatif*

Pada tahap ini, anak sudah dapat menentukan cara bermainnya sendiri dan mulai mampu bekerja sama dengan anak lain dalam permainan. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami aturan, tujuan permainan, serta pentingnya kolaborasi dalam sebuah aktivitas bermain. Sebagai contoh, dalam permainan sepak bola sederhana, anak-anak bisa membentuk dua tim yang berlawanan, masing-masing dipimpin oleh seorang kapten. Pada permainan ini, mereka mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama, berbagi peran, dan mengikuti aturan yang telah disepakati bersama. Tahap ini mencerminkan perkembangan sosial yang lebih matang, di mana anak-anak belajar tentang koordinasi, komunikasi, dan kerja tim.

Sesuai tahapan bermain yang sudah dijelaskan, dapat dipahami

bahwa perkembangan bermain anak dimulai dari ketertarikan terhadap aktivitas bermain, kemudian berlanjut ke tahap pengamatan. Setelah itu, anak mulai menunjukkan ketertarikan dengan meniru permainan, meskipun masih dilakukan secara individual. Seiring bertambahnya usia dan perkembangan sosialnya, anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya dalam permainan yang lebih kompleks, melibatkan aturan, kerja sama, serta interaksi sosial dalam kelompok. Tahapan ini mencerminkan perkembangan bertahap dari bermain yang bersifat individual menuju permainan yang bersifat sosial dan kooperatif, yang penting bagi perkembangan kognitif, emosional, serta keterampilan sosial anak.

f. Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Anak

Bermain memungkinkan anak buat mengeksplorasi, bereksperimen, meneliti, serta mengajukan pertanyaan perihal manusia, benda, peristiwa, atau kejadian di sekitar mereka. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi aktivitas bermain anak (Handayani, 2015) diantaranya:

1) Motivasi

Agar aktivitas bermain dapat berlangsung optimal, diperlukan motivasi yang kuat dan muncul secara alami dari dalam diri anak, tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

2) Lingkungan yang menunjang

Lingkungan yang kurang memadai, tidak aman, dan kurang menyenangkan dapat menghambat anak dalam bereksplorasi dan

bermain. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar mereka dapat bermain dengan bebas dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Lingkungan yang aman, nyaman, dan menyenangkan akan memberi anak kesempatan untuk belajar, berkreasi, dan tumbuh secara optimal melalui permainan.

3) Perilaku anak dalam bermain

Ketika bermain memungkinkan anak untuk menyalurkan berbagai kebutuhan dan dorongan dalam dirinya yang mungkin sulit dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Lewat permainan, anak dapat melepaskan ketegangan, mengatasi stres, serta mengekspresikan emosinya, sehingga merasa lebih lega dan rileks. Selain itu, bermain juga dapat mengubah perilaku anak ke arah yang lebih positif, karena melalui aktivitas bermain, mereka belajar tentang hubungan sosial, mengatasi konflik, dan mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah.

Menurut opini dari Sudarna dalam Ahmad Zaini (Zaini, 2015) bermain mempunyai dampak signifikan terhadap perkembangan jiwa anak yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan bermain anak antara lain:

1) Kesehatan

Anak yang sehat biasanya memiliki energi lebih banyak untuk bermain daripada dengan anak yang sedang tidak sehat. Oleh

sebab itu, mereka bisa menghabiskan lebih banyak waktu dalam aktivitas bermain yang membutuhkan stamina dan ketahanan fisik.

2) Intelegensi

Anak dengan kecerdasan tinggi umumnya lebih aktif daripada dengan anak yang kurang cerdas. Mereka cenderung menyukai permainan yang merangsang pemikiran, seperti bermain peran, menonton film edukatif, atau membaca bahan yang mengandung informasi dan pengetahuan.

3) Jenis Kelamin

Anak perempuan cenderung lebih jarang terlibat dalam permainan yang membutuhkan energi lebih banyak, seperti memanjat, berlari, atau kegiatan fisik lainnya, daripada dengan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan disebabkan oleh kelemahan fisik, melainkan lebih dipengaruhi oleh norma sosial yang mendorong anak perempuan untuk bersikap lebih lembut dan berperilaku halus.

4) Lingkungan

Anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan keterbatasan peralatan, waktu, dan ruang untuk bermain cenderung mengalami hambatan dalam beraktivitas. Sebaliknya, lingkungan yang mendukung akan memungkinkan anak bermain dengan lebih leluasa.

5) Status Sosial Ekonomi

Anak yang tumbuh dalam keluarga dengan status ekonomi tinggi biasanya mempunyai lebih banyak akses terhadap peralatan bermain yang lengkap dibandingkan dengan anak dari keluarga dengan status ekonomi lebih rendah.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, dapat dipahami bahwa selain faktor internal dalam diri anak, seperti motivasi, intelegensi, kesehatan dan perilaku anak saat bermain, faktor lingkungan dan status sosial ekonomi keluarga yang perlu diperhatikan dan disesuaikan. Hal ini penting untuk diperhatikan oleh orang tua maupun pengajar dalam mendukung perkembangan bermain anak.

3. Perkembangan Kognitif

a. Definisi Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan rangkaian perubahan yang terjadi secara sistematis, di mana aspek fisik dan psikis saling berinteraksi serta memengaruhi satu sama lain, sehingga membentuk keselarasan. Dalam hal ini, perkembangan kognitif berperan sebagai landasan utama bagi kemampuan berpikir anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Ahmad Susanto dalam (Ashari, 2017), yang menjelaskan bahwa kognitif adalah proses berpikir yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam menghubungkan, mengevaluasi, serta mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian. Dengan demikian, proses kognitif memiliki hubungan erat dengan tingkat kecerdasan, yang mencerminkan ketertarikan seseorang dalam

mengembangkan ide-ide pembelajaran.

Perkembangan kognitif memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar anak, karena banyak aktivitas belajar yang terkait erat dengan proses berpikir. Perkembangan kognitif mencakup kemampuan berpikir dan bagaimana aktivitas berpikir tersebut berfungsi. Dalam kehidupan sehari-hari, anak mungkin akan menghadapi masalah yang memerlukan pemecahan. Kemampuan kognitif anak meliputi keterampilan berpikir kritis, bernalar, dan memecahkan masalah. Dalam hal ini, pemecahan masalah menjadi tahap yang lebih kompleks bagi anak. Sebelum mencapai tahap tersebut, anak perlu mengasah keterampilan dalam menemukan cara tepat untuk menghadapi berbagai tantangan. (Yusuf M. , 2005)

Perkembangan kognitif merujuk pada perkembangan kemampuan berpikir, yang melibatkan proses memahami, mengetahui, menalar, dan mengenali sesuatu. Proses ini mencakup kemampuan untuk menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan berbagai hal. Selain itu, perkembangan kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan karya yang memiliki nilai dalam suatu budaya.

Dalam perkembangan kognitif, bermain memiliki peran krusial dalam membantu anak berinteraksi dengan lingkungan, menyalurkan kreativitas, serta mendukung berbagai tugas perkembangan kognitif lainnya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memperoleh pengalaman baru, mengeksplorasi berbagai material dan alat,

berinteraksi secara sosial dengan orang lain, serta mulai memahami dunia di sekitarnya. Aktivitas bermain menjadi dasar bagi anak dalam mengenali diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Menurut opini dari Sujiono dalam (Desmariansi, 2019) bermain merupakan langkah awal bagi perkembangan semua fungsi kognitif di masa depan, sehingga memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak.

b. Teori Perkembangan Kognitif

Beberapa tokoh telah merumuskan teori perkembangan kognitif berdasarkan hasil penelitian mereka, di antaranya:

1) Jean Piaget

Menurut Jean Piaget dalam (Khotimah, 2023), beropini bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan berpikir pra-operasional. Pada fase ini, egosentrisme anak semakin terlihat, di mana mereka mulai memiliki sudut pandang yang berbeda dari orang-orang di sekitarnya. Banyak orang tua menganggap tahap ini cukup menantang, karena anak cenderung sulit diarahkan, sering membantah, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang ditunjukkan banyak bertanya.

Piaget menekankan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman kognitif mereka sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari lingkungan secara pasif. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bagaimana kecerdasan, pengetahuan, dan interaksi anak dengan lingkungan saling berkaitan. Kecerdasan dipandang sebagai proses yang terus

berkembang, membentuk struktur berpikir melalui interaksi berkelanjutan dengan lingkungan. Struktur kognitif ini bersifat subjektif pada masa bayi dan masa kanak-kanak awal, tetapi secara bertahap menjadi lebih objektif seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2) Lev Vygotsky

Lev Vygotsky dalam (Saputra, 2020) memberikan opini bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak tidak dapat berkembang secara optimal dalam lingkungan sosial yang terisolasi. Vygotsky sepakat dengan Piaget bahwa perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan ditandai oleh perubahan gaya berpikir. Namun, Vygotsky tidak setuju dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa anak secara mandiri menjelajahi dunia dan membangun pemahaman mereka sendiri. Teori Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya. Menurutnya, proses mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran berkembang melalui pembelajaran yang dipengaruhi oleh budaya, termasuk bahasa, sistem matematika, serta berbagai alat bantu kognitif.

Fokus utama Vygotsky adalah pentingnya peran budaya dan interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak, yang berbeda dari pandangan Piaget yang melihat anak sebagai ilmuwan kecil yang bekerja secara mandiri. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan anak sangat bergantung pada keterlibatan orang

dewasa serta interaksi dengan anak lain. Vygotsky menjelaskan bahwa sejak lahir, anak memiliki fungsi mental dasar, seperti kemampuan memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Namun, fungsi mental yang lebih tinggi, seperti ingatan, berfikir kritis, dan pemecahan masalah, berkembang melalui interaksi sosial dan bimbingan dari lingkungan sekitar.

3) Elizabeth B. Hurlock

Elizabeth B. Hurlock dalam (Nurhaliza, 2023) beropini bahwa agar anak kecil memahami konsep keagamaan, pembelajaran harus disampaikan dengan bahasa yang sehari-hari dan melalui contoh nyata dalam kehidupan. Pendekatan ini, membuat konsep keagamaan lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak. Pembelajaran yang terlalu teoritis atau tekstual cenderung sulit dimengerti oleh mereka. Oleh karena itu, anak perlu diberikan pemahaman melalui contoh nyata, peragaan langsung, serta metode cara yang menyenangkan, seperti bermain. Dengan cara ini, anak lebih mudah menerima dan memahami nilai-nilai yang diajarkan.

4) Montessorri

Montessori dalam (Rahmadhani, 2022) memberikan opini bahwa masa peka anak, terutama pada usia sekitar 3,5 tahun, merupakan periode sensitif di mana anak menunjukkan kesiapan untuk belajar dan berkembang. Periode ini dianggap sebagai tahap yang paling efektif bagi orang tua atau pendidik dalam

memberikan pemahaman serta pembelajaran kepada anak. Montessori menekankan pentingnya menggunakan contoh nyata atau peragaan mendidik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dianggap lebih mudah menyerap dan memahami informasi yang diberikan melalui pengalaman langsung.

5) Gessel dan Amatruda

Gessel dan Amatruda pada (Palupi, 2013) menyatakan bahwa anak usia 3-4 tahun mulai dapat berbicara dengan lebih jelas dan bermakna. Kalimat yang mereka ucapkan semakin terstruktur, menjadikan periode ini sebagai tahap penting dalam perkembangan kemampuan berbicara. Selanjutnya, saat mencapai usia 4-5 tahun, anak mulai memasuki tahap awal pembelajaran matematika. Pada tahap ini, anak mulai memahami konsep dasar matematika, seperti menyebutkan angka, menghitung urutan bilangan meskipun masih terdapat kesalahan, serta mengenali jumlah benda dalam kelompok kecil.

6) Alfred Binet

Alfred Binet dalam (Mulyati, 2019) berpendapat bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan pemahaman dan penalaran. Potensi ini tampak dalam proses berpikir dan perilaku kognitif dasar, terutama yang berkaitan dengan keterampilan menilai, memahami, serta aspek motorik.

c. Urgensi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif bertujuan agar anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui panca indera. Dengan pengetahuan yang diperoleh, anak diharapkan mampu menjalani kehidupan dan berkembang menjadi individu yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan. Ketika perkembangan kognitif berjalan dengan baik, anak dapat memanfaatkan berbagai sumber daya di sekitarnya untuk kepentingan pribadi maupun orang lain. Proses kognitif mencakup berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pemikiran, penggunaan simbol, penalaran, serta pemecahan masalah. Jean Piaget menekankan bahwa pendidik memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak (Khulusinniyah, 2016). Beberapa peran pendidik dalam mendukung perkembangan kognitif anak antara lain:

- 1) Membantu anak mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan komprehensif.
- 2) Melatih daya ingat anak terhadap berbagai peristiwa dan pengalaman yang telah mereka alami.
- 3) Mendorong anak untuk mengembangkan ide-ide dalam menghubungkan satu kejadian dengan kejadian lainnya.
- 4) Membantu anak memahami berbagai simbol yang ada di dunia sekitar mereka.
- 5) Mengajarkan anak berbagai jenis penalaran, baik yang muncul

secara alami maupun yang diperoleh melalui pendekatan ilmiah (percobaan).

- 6) Membantu anak dalam memecahkan masalah yang mereka dihadapi, sehingga tumbuh menjadi individu yang mandiri dan mampu menghadapi tantangan hidup mereka sendiri.

Pengembangan kognitif yang dilakukan dengan baik tentu mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak. Anak menjadi lebih aktif, kreatif, serta dapat menyelesaikan masalah secara mandiri dengan memanfaatkan pemikiran dan kemampuannya sendiri. Selain itu, pengembangan kognitif juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan selanjutnya, yang membantu membentuk individu yang cerdas, kritis, dan berpengetahuan luas. Menurut opini dari Indarwati dalam (Izzati, 2020) terdapat beberapa manfaat pengembangan kognitif bagi anak usia dini, di antaranya:

- 1) Anak dapat mengembangkan persepsi pribadi terhadap apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.
- 2) Anak dapat berlatih melakukan aktivitas penalaran, baik melalui percobaan maupun secara spontan.
- 3) Anak mampu menyelesaikan permasalahan hidupnya, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan dapat menolong dirinya sendiri.
- 4) Anak dapat menemukan solusi sendiri dalam mengatasi dan menyelesaikan berbagai permasalahan.

Dengan begitu, perkembangan kognitif memungkinkan anak

menggunakan fungsi pikir atau nalarnya secara cepat dan efektif dalam menghadapi berbagai situasi serta memecahkan berbagai persoalan.

d. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat dipahami melalui berbagai teori yang diajukan oleh para ahli, salah satunya adalah teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss. Piaget merupakan tokoh berpengaruh dalam bidang psikolog kognitif dan telah memberikan kontribusi besar terhadap pemikiran serta perkembangan teori kognitif yang digunakan oleh para pakar lainnya.

Menurut Piaget dalam (Khotimah, 2023), perkembangan kognitif adalah proses yang bersifat genetik, yang dipengaruhi oleh mekanisme biologis dalam pertumbuhan sistem saraf. Seiring bertambahnya usia, struktur dan fungsi sel saraf menjadi lebih kompleks, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Dalam proses menuju kedewasaan, individu mengalami adaptasi biologis terhadap lingkungan, yang dapat menyebabkan perubahan kualitatif dalam struktur kognitifnya. Jean Piaget tidak memandang perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang hanya dapat diukur secara kuantitatif. Piaget berpendapat kemampuan berpikir anak berbeda pada setiap tahap usia dalam aspek kualitatif. Pada tahap praoperasioanl (usia 2-7 tahun), yang juga dikenal sebagai tahap intuisi, anak cenderung berpikir secara intuitif. Artinya, tindakan yang dilakukan anak pada tahap ini belum sepenuhnya didasarkan pada

pemikiran logis, melainkan lebih dipengaruhi oleh naluri, perasaan, serta pola sikap yang terbentuk dari interaksi dengan orang-orang di sekitarnya dan lingkungan tempat ia tumbuh.

Piaget menjelaskan bahwa setelah anak melewati usia dua tahun, fungsi psikologisnya mulai berkembang. Tahap ini berlangsung sekitar dua hingga tujuh tahun, di mana pemikiran anak lebih berfokus pada penggunaan simbol dibandingkan tahap sensorimotor. Namun, tahap ini belum mencapai pemikiran operasional yang matang. Karakteristik utama pada fase ini adalah kecenderungan berpikir yang masih bersifat egosentris dan intuitif, bukan logis. (Khadijah, 2016) Ciri terpenting dalam perkembangan pada tahap ini adalah penggunaan simbol atau tanda bahasa serta munculnya konsep-konsep yang masih bersifat intuitif. Tahap ini selanjutnya dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu tahap preoperasional dan tahap intuitif.

1) Tahap preoperasional

Pada tahap Preoperasional (umur 2-4 tahun), anak mulai memanfaatkan bahasa sebagai alat untuk membangun konsep, meskipun masih dalam bentuk yang sederhana. Akibatnya, kesalahan dalam memahami suatu objek sering terjadi. Beberapa karakteristik utama pada tahap ini meliputi:

- a) Egosentrisme yang tinggi, di mana anak cenderung memahami dunia hanya dari sudut pandangnya sendiri.
- b) Kemampuan mengklasifikasikan objek, meskipun masih

terbatas dan hanya mempertimbangkan satu karakteristik yang paling menonjol.

- c) Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kriteria tertentu, termasuk kriteria yang lebih spesifik.
- d) Dapat menyusun benda dalam urutan tertentu, tetapi belum memiliki pemahaman yang jelas mengenai perbedaan spesifik antar benda dalam susunan tersebut.

2) Tahap intuitif

Pada tahap intuitif (sekitar usia 4-7 atau 8 tahun), anak mulai memperoleh pengetahuan berdasarkan kesan yang masih bersifat intuitif dan belum sepenuhnya jelas. Ketika menyusun kesimpulan, mereka sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkannya dengan kata-kata. Oleh karena itu, pada tahap ini, anak mulai dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya secara simbolik, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang lebih banyak. Beberapa ciri utama pada tahap ini antara lain:

- a) Kemampuan mengelompokkan atau mengategorikan objek, meskipun belum sepenuhnya disadari.
- b) Mulai memahami hubungan logis, terutama terhadap konsep yang lebih kompleks.
- c) Dapat memanipulasi atau menerapkan ide dalam berbagai situasi

Mampu memahami prinsip tertentu secara lebih akurat, termasuk mengenali keteraturan dalam suatu kumpulan objek serta cara mengelompokkannya.

e. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak

Karakteristik kognitif anak usia dini, terutama pada rentang usia 4-6 tahun, melibatkan beberapa aspek berikut (Mursid, 2015):

- a) Anak menunjukkan minat terhadap rasa serta perbedaan dalam aktivitas sensorimotor.
- b) Meningkatkan minat anak terhadap angka sederhana, jumlah dalam suatu kegiatan, serta aktivitas yang berkaitan dengan bahasa.
- c) Anak mulai melakukan aktivitas dengan tujuan yang lebih jelas dan dapat merencanakan suatu kegiatan dengan aktif.
- d) Anak menunjukkan ketertarikan anak dalam menyusun rencana, seperti menyelesaikan puzzle dan mengarahkan permainan.
- e) Anak turut berpartisipasi dalam pertunjukkan seni yang melibatkan lebih banyak aksi di atas panggung.
- f) Kesadaran terhadap objek nyata semakin meningkat, termasuk dalam berbagai bentuk, pakaian, permainan peran, serta aktivitas konstruksi.
- g) Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap alam, ilmu pengetahuan, hewan, konsep waktu, serta cara kerja berbagai benda.

Menurut opini dari Suyadi dalam Novita (Novita, 2018), karakteristik kemampuan kognitif anak sekitar usia 5-6 tahun mencakup beberapa aspek berikut:

1. Pengetahuan umum dan sains:
 - a. Anak mampu mengelompokkan berbagai benda sesuai dengan

fungsi yang dimilikinya.

- b. Anak menunjukkan perilaku eksploratif dan investigatif, seperti mencoba memahami fenomena terjadi, misalnya saat air ditumpahkan.
 - c. Anak bisa merencanakan kegiatan yang akan dilakukan.
 - d. Anak mulai mengenali hubungan sebab-akibat dalam lingkungannya, seperti memahami bahwa angin yang bertiup menyebabkan daun bergerak.
 - e. Anak dapat menunjukkan inisiatif dalam menentukan tema permainan, misalnya dengan mengajak teman untuk bermain pura-pura sebagai kelinci.
 - f. Anak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapi dalam kesehariannya.
2. Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola:
- a. Anak mulai memahami perbedaan bentuk berdasarkan ukuran, termasuk konsep seperti “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling”.
 - b. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dalam tiga kategori yang berbeda.
 - c. Anak dapat mengelompokkan benda dalam jumlah besar ke dalam kategori yang serupa atau sejenis, serta menyusun benda dalam pasangan dengan lebih dari dua variasi.
 - d. Anak mulai memahami pola sederhana seperti ABCD-ABCD.
 - e. Anak dapat menyusun benda berdasarkan ukuran, baik dari

yang terkecil ke yang terbesar maupun sebaliknya.

3. Konsep bilangan, lambang bilangan huruf:

- a. Anak sudah mampu menyebutkan angka dari 1 hingga 10.
- b. Anak dapat mencocokkan bilangan dengan benar.
- c. Anak mulai mengenal berbagai lambang baik vokal maupun konsonan.

Sesuai paparan di atas, karakteristik kemampuan kognitif anak usia dini merupakan tahap dalam mengembangkan potensi mereka. Pada fase ini, anak juga berada dalam masa egosentris, di mana mereka lebih cenderung berfokus pada keinginan untuk dipahami, tanpa selalu memperhatikan keinginan atau perspektif teman-temannya.

f. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor kognitif memainkan peran dalam kesuksesan belajar anak, karena sebagian besar kegiatan pembelajaran melibatkan proses berpikir dan mengingat (Santrock, 2007). Perkembangan kognitif bertujuan untuk memungkinkan anak mengeksplorasi dunia sekitar mereka melalui panca indera. Dengan pengetahuan yang didapat, anak akan lebih siap menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini mencerminkan perkembangan pola berpikir mereka, di mana anak mulai memahami dunia secara konkret. Perkembangan ini dipengaruhi oleh pertumbuhan dan koneksi antar sel otak. Selain itu, kondisi kesehatan serta asupan gizi yang diterima anak, bahkan sejak dalam kandungan, turut

memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kognitif mereka. Sesuai opini dari Susanto dalam (Desmariansi, 2019), terdapat beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada perkembangan kognitif anak, di antaranya:

1) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dikemukakan oleh filsuf Schopenhauer berpendapat bahwa manusia dilahirkan dengan potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan bahwa tingkat kecerdasan sudah ditentukan sejak kelahiran. Para ahli psikologi seperti Lehrin, Lindzey, dan Spuhier mengemukakan bahwa sekitar 75-80% tingkat kecerdasan berasal dari faktor keturunan.

2) Faktor Lingkungan

Teori mengenai lingkungan atau empirisme, yang dikemukakan oleh John Locke, menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan bersih, layaknya kertas putih yang belum terisi tulisan atau noda. Konsep ini dikenal dengan istilah teori *Tabula Rasa*. Locke menyatakan bahwa perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka dibesarkan. Dalam pandangannya, kecerdasan seseorang ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapat dari lingkungan sekitar.

3) Faktor kematangan

Kematangan mengacu pada kesiapan organ fisik dan psikologis dalam menjalankan fungsinya. Konsep ini berkaitan erat

dengan usia kronologis, yaitu usia berdasarkan perhitungan kalender yang mencerminkan perkembangan alami seseorang.

4) Faktor pembentukan

Faktor pembentukan mencakup berbagai pengaruh eksternal yang berperan dalam perkembangan kecerdasan individu. Proses ini dapat terjadi secara sengaja, misalnya melalui pendidikan formal di sekolah, maupun secara tidak sengaja melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Faktor ini berkontribusi dalam membantu individu mengembangkan kecerdasan, baik untuk bertahan hidup maupun beradaptasi dengan lingkungannya.

5) Faktor minat dan bakat

Minat berperan dalam mengarahkan individu untuk mencapai tujuan tertentu, sekaligus mendorong mereka agar lebih giat berusaha dan meraih prestasi. Sementara itu, bakat merupakan kemampuan bawaan yang memerlukan pengembangan serta latihan agar dapat dioptimalkan. Bakat yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap tingkat kecerdasannya, di mana individu dengan bakat tertentu cenderung lebih cepat dan mudah dalam mempelajari bidang terkait.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan mengacu pada kemampuan individu dalam berpikir secara divergen (menyebar), yaitu memilih pendekatan tertentu untuk memecahkan masalah serta menentukan permasalahan yang ingin dipecahkan sesuai kebutuhannya.

Kebebasan berpikir ini memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam mencari solusi.

Sesuai penjelasan di atas, perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan. Jika faktor-faktor tersebut terpenuhi, maka perkembangan kognitif anak dapat berjalan dengan optimal.

g. Tujuan Pengembangan Kognitif

Pemahaman tentang perkembangan kognitif memungkinkan orang dewasa untuk lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak. Dengan stimulasi yang tepat, anak dapat mencapai potensi optimalnya. Menurut opini dari Ahmad Susanto dalam (Khulusinniyah, 2016), tujuan pengembangan kognitif berfokus pada peningkatan kemampuan dalam bidang pendengaran (auditory), penglihatan (visual), perasaan sentuhan (taktil), gerakan (kinestetik), aritmatika, geometri, serta sains dasar.

1) Pengembangan Kemampuan Auditory

Kemampuan auditory berkaitan dengan kepekaan anak dalam mengenali dan merespons bunyi dari lingkungannya, beberapa aspek yang dikembangkan meliputi:

- a) Meniru suara yang sering didengar dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Mendengarkan dan menikmati lagu atau syair dengan seksama.
- c) Mengikuti instruksi lisan yang sederhana.

- d) Mendengarkan cerita dengan penuh perhatian.
- e) Menceritakan kembali kisah yang telah didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri.
- f) Mengenali serta mengapresiasi musik yang didengar.
- g) Mengikuti irama melalui tepukan tangan.
- h) Mengingat nama hari serta bulan dengan benar.
- i) Mengenali sumber suara yang didengar.
- j) Menyebut nama benda yang menghasilkan suara tertentu.

2) Pengembangan Kemampuan Visual

Kemampuan visual melibatkan pengamatan, perhatian, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Beberapa kemampuan yang dapat dikembangkan antara lain:

- a) Mengenali berbagai objek yang ada di sekitar.
- b) Membandingkan objek yang sederhana hingga yang lebih kompleks.
- c) mengidentifikasi objek berdasarkan bentuk, ukuran, atau warna.
- d) Menyadari jika ada objek yang hilang atau tampak berbeda.
- e) Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar atau ilustrasi.
- f) Menyusun potongan puzzle dari yang sederhana hingga lebih menantang.
- g) Mengenali namanya sendiri ketika tertulis di suatu tempat.
- h) Mengenali huruf dan angka.

3) Pengembangan Kemampuan Taktik

Kemampuan ini berkaitan dengan stimulasi indra peraba.

Beberapa aktivitas yang mendukung pengembangannya meliputi:

- a) Meningkatkan kepekaan terhadap berbagai tekstur melalui sentuhan.
- b) Membedakan permukaan kasar, halus, tebal, atau tipis.
- c) Menggunakan kosakata yang mendeskripsikan tekstur, seperti panas-dingin, atau lembut-kasar.
- d) Bermain pasir untuk menstimulasi indera peraba.
- e) Bermain air untuk merasakan variasi sensasi.
- f) Bermain plastisin guna melatih keterampilan motorik halus.
- g) Menebak benda atau bagian tubuh teman melalui sentuhan.
- h) Meremas kertas koran sebagai latihan sensorik.
- i) Meraup atau menggenggam biji-bijian guna meningkatkan kepekaan sentuhan.

4) Pengembangan Kemampuan Kinestetik

Kemampuan kinestetik melibatkan kelancaran gerakan tangan dan keterampilan motorik halus. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan meliputi:

- a) Melukis menggunakan jari dengan bahan dari tepung kanji.
- b) Menjiplak bentuk huruf atau pola geometri.
- c) Melukis dengan menggunakan cat air sebagai ekspresi kreativitas.
- d) Mewarnai gambar sederhana untuk melatih koordinasi tangan-mata.

- e) Belajar menjahit sederhana guna meningkatkan keterampilan tangan.
- f) Merobek kertas sebagai latihan motorik halus.
- g) Menyusun balok untuk membentuk struktur tertentu.
- h) Membuat gambar menggunakan berbagai media seni.
- i) Menjiplak berbagai bentuk, misalnya lingkaran, segitiga, atau persegi benda sekitar.
- j) Melatih keterampilan memegang serta mengontrol pensil.
- k) Menyusun potongan gambar atau puzzle.
- l) Menggunakan gunting secara aman dan terampil.
- m) Berlatih menulis untuk meningkatkan koordinasi tangan dan jari.

5) Pengembangan Kemampuan Aritmatika

Kemampuan ini melatih pemahaman dasar tentang bilangan dan operasi matematika sederhana. Beberapa aspek yang dikembangkan di sini antara lain:

- a) Mengenali serta menyebut angka dengan benar.
- b) Memahami serta menyebutkan urutan bilangan.
- c) Menghitung jumlah benda di sekitar.
- d) Memahami konsep himpunan dengan jumlah yang berbeda.
- e) Menghubungkan kelompok benda dengan bilangan yang sesuai.
- f) Menyelesaikan operasi matematika dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dengan pendekatan dari

konkret ke abstrak.

- g) Mengaitkan konsep bilangan dengan simbol angka.
- h) Mengenal konsep waktu dan mulai belajar membaca jam.
- i) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran tertentu.
- j) Memahami konsep penambahan serta pengurangan sederhana.

6) Pengembangan Konsep Geometri

Kemampuan ini berfokus pada pemahaman bentuk, ukuran, dan pola geometri dasar. Beberapa keterampilan dikembangkan meliputi:

- a) Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, serta ukuran.
- b) Menyesuaikan benda berdasarkan warna, bentuk, serta ukuran.
- c) Membandingkan ukuran benda, seperti tinggi-rendah, atau panjang-pendek.
- d) Melakukan pengukuran benda secara sederhana
- e) Menggunakan istilah, seperti besar-kecil atau panjang-pendek dengan tepat.
- f) Menyusun berbagai bentuk menggunakan potongan geometri.
- g) Mengenali benda-benda di lingkungan sekitar berdasarkan bentuknya.
- h) Memahami berbagai bentuk geometri dasar.
- i) Menyebutkan dan mengelompokkan bentuk segiempat.
- j) Membangun menara dari beberapa kubus.
- k) Mengenal konsep ukuran, seperti panjang, berat, dan volume.

l) Menirukan pola menggunakan balok atau kubus kecil.

7) Pengembangan Konsep Sains Dasar

Konsep ini berhubungan dengan eksplorasi lingkungan serta pemahaman ilmiah sederhana melalui eksperimen. Beberapa aktivitas yang mendukung pengembangan sains dasar meliputi:

- a) Mengeksplorasi berbagai benda dan fenomena di sekitar.
- b) Melakukan percobaan sederhana untuk memahami prinsip dasar sains.
- c) Menyampaikan hasil pengamatan serta mendiskusikannya.

Contoh kegiatan berbasis permainan yang dapat dilakukan:

1. Mengolah ubi dengan cara merebus dan menumbuknya menjadi jajanan seperti lobi-lobi.
2. Membuat jus dari buah-buahan.
3. Mencampurkan warna untuk melihat perubahan yang terjadi.
4. Mengenali asal-usul suatu benda atau kejadian.
5. Mengamati reaksi balon yang ditiup lalu dilepaskan
6. Melihat benda kecil menggunakan kaca pembesar.
7. Menguji daya tarik magnet dengan berbagai jenis benda.
8. Menanam biji dan mengamati pertumbuhannya.
9. Mengamati benda yang dimasukkan ke dalam air, apakah tenggelam atau mengapung.
10. Mempelajari sebab-akibat dari berbagai fenomena, seperti mengapa seseorang bisa sakit gigi atau merasa lapar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari studi-studi sebelumnya untuk dijadikan bahan perbandingan. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan serta keterbatasan yang telah ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Dengan cara ini, penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif serta memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pemahaman tentang topik yang dibahas. Selain itu, peneliti juga merujuk pada berbagai buku serta skripsi lain guna memperoleh informasi yang relevan terkait teori yang mendukung judul penelitian. Informasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam membangun landasan teori yang bersifat ilmiah.

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Alyasyarah Nici Putri Herinovita, mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada tahun 2019, membahas tentang “Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-kanak Bintang Kecil Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Penelitian yang dilakukan oleh Alyasyarah Nici Putri Herinovita menerapkan metode deskriptif kualitatif untuk menguraikan peran orang tua dalam mendidik anak dan pengaruhnya terhadap perkembangan mereka. Stimulasi yang diberikan oleh orang tua dengan tepat dapat mendukung kemajuan anak, termasuk dalam aspek kognitif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa di Taman Kanak-kanak Bintang Kecil Kota Semarang, keterlibatan orang tua sebagai mitra guru, pengawas, teman, serta fasilitator sudah berjalan dengan cukup baik. Hal ini berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak. Orang tua yang peduli terhadap pertumbuhan dan pendidikan anaknya akan berusaha berperan secara maksimal serta menyediakan segala kebutuhan pendidikan mereka. Harapannya, di masa depan, anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki akhlak mulia, berbudi pekerti luhur, serta bermanfaat bagi nusa dan bangsa. (Herinovita, 2019).

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu membahas pengaruh peran orang tua dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Sementara itu, perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Selain itu, perbedaan lainnya terdapat pada subjek penelitian, di mana penelitian sebelumnya melibatkan anak usia 4-5 tahun, sedangkan dalam penelitian ini subjeknya adalah anak usia 5-6 tahun.

2. Jurnal yang ditulis oleh Dwi Murtiningsih, seorang pengamat pendidikan dalam Program Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Bandung pada tahun 2014, berjudul “Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Di Rumah”.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Murtiningsih menerapkan metode deskriptif kualitatif. Jurnal ini membahas beberapa aspek utama, yaitu (Murtiningsih, 2013):

- a. Menggambarkan serta menganalisis berbagai upaya yang dilakukan orang tua dalam mendukung setiap kegiatan bermain anak usia dini di lingkungan rumah.
- b. Menguraikan serta menganalisis bentuk keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak di rumah.
- c. Menganalisis serta menjelaskan keterlibatan anggota keluarga lainnya dalam mendukung aktivitas bermain anak di rumah.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa:

- a. Upaya orang tua dalam mendukung aktivitas bermain anak usia dini di rumah cenderung serupa, baik bagi orang tua yang bekerja maupun yang tidak bekerja. Hal ini dapat dilihat dari status ekonomi menengah, di mana upaya memfasilitasi kegiatan bermain berada dalam kategori cukup. Namun, bagi orang tua dengan status ekonomi rendah, fasilitas yang diberikan cenderung kurang.
- b. Tingkat keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain bersama anak berbeda-beda tergantung pada tingkat pendidikan mereka. Orang tua dengan pendidikan lebih tinggi cenderung lebih aktif dan beragam dalam berpartisipasi, sedangkan orang tua dengan tingkat pendidikan lebih rendah sering kali kurang terlibat dalam proses bermain.
- c. Keterlibatan anggota keluarga dalam aktivitas bermain anak dipengaruhi oleh jumlah anggota keluarga yang ada. Pada keluarga

kecil yang hanya terdiri dari ayah, ibu, dan anak, partisipasi dalam bermain biasanya terbatas pada kedua orang tua. Sebaliknya, dalam keluarga yang memiliki lebih banyak anggota, seperti kakak, adik, kakek, nenek, atau kerabat lainnya, interaksi dalam bermain menjadi lebih beragam. Semakin banyak anggota keluarga yang terlibat, semakin beragam pula stimulasi yang diterima anak, yang pada akhirnya dapat mendukung perkembangannya secara lebih optimal.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat ditemukan pada variabel bebas yang digunakan sebagai fokus utama dalam analisis, serta pembahasan mengenai keterlibatan anggota keluarga dalam memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan aspek kognitif anak. Semakin banyak komunikasi yang terjalin antara anak dengan anggota keluarga maupun teman sebaya, semakin baik pula daya pikir anak dalam merespons suatu permasalahan saat bermain bersama. Selain itu, interaksi tersebut juga membantu anak dalam melatih kemampuan mereka menemukan solusi untuk memecahkan masalah.

Perbedaan antara penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada metode yang diterapkan. Penelitian terdahulu menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif, sementara penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Selain itu, perbedaan juga ditemukan pada variabel terikat yang dikaji. Penelitian sebelumnya menyoroti aktivitas bermain anak usia dini, sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan kognitif anak usia dini.

4. Jurnal yang ditulis oleh Anggria Novita, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2018, berjudul “Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”.

Anggria Novita pada penelitiannya menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Jurnal tersebut menyoroti pentingnya kesadaran orang tua dalam memahami proses tumbuh kembang anak. Hasil penelitian yang dipublikasikan menunjukkan bahwa (Novita, 2018):

- a. Peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak meliputi berbagai aspek, yaitu sebagai pengamat (*observer*), pemberi motivasi (*motivator*), penyedia fasilitas (*fasilitator*), pendidik utama (*madrasah*), serta pemecah masalah (*problem solver*).
- b. Peran orang tua memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, di antaranya:
 - 1) Meningkatkan motivasi anak untuk belajar di lingkungan rumah.
 - 2) Mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis.
 - 3) Membantu anak menjadi lebih aktif dalam berbagai aktivitas.
 - 4) Terdapat peningkatan dalam pencapaian hasil belajar anak.
 - 5) Anak mampu mengungkapkan cita-citanya dengan lebih jelas.
 - 6) Anak mengembangkan karakter tanggung jawab dan rasa percaya diri.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

terletak pada variabel yang dikaji serta fokus utama yang membahas pentingnya kesadaran orang tua dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak melalui stimulasi perkembangan kognitif. Namun, terdapat beberapa perbedaan, salah satunya adalah metode penelitian yang diterapkan. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sementara penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Selain itu, perbedaan lainnya juga terlihat pada aspek fokus pembahasan yang dikaji dalam penelitian ini. Jurnal sebelumnya menyoroti dampak positif dari peran orang tua dalam mengembangkan aspek kognitif anak, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada dampak negatif dari kurangnya keterlibatan orang tua dalam perkembangan kognitif anak.

5. Jurnal yang ditulis oleh Astrid L Mandas, Mariana L M Lausan, dan Seltina V Dampi, mahasiswa dari Institut Agama Kristen Negeri Manado pada tahun 2021, berjudul “Hambatan Perkembangan pada Anak TK”.

Penelitian yang dilakukan oleh Astrid L Mandas, Mariana L M Lausan, dan Seltina V Dampi menerapkan metode single-case experiment. Jurnal ini membahas berbagai tantangan dalam perkembangan anak serta efektivitas intervensi seperti *Flashcard* dan *Writing Via Making Letter-Like Forms* dalam mengatasi hambatan perkembangan. Selain itu, penelitian ini menyoroti pentingnya edukasi

psikologis bagi orang tua dalam menerapkan pola asuh yang lebih tepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (Mandas, 2021):

- a. Keterlambatan perkembangan anak, khususnya dalam aspek kemampuan kognitif dan motorik halus, dipengaruhi oleh pola asuh yang kurang optimal.
- b. Tahun pertama kehidupan anak merupakan periode kritis di mana stimulasi perkembangan sangat dibutuhkan untuk mencegah hambatan pertumbuhan.
- c. Kurangnya kesadaran dari orang tua serta pihak lain yang berperan dalam perkembangan anak dapat menyebabkan gangguan dalam aspek motorik, bahasa, emosi, dan perilaku.
- d. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan anak:
 - 1) Faktor internal, mencakup aspek biologis dan psikologis anak.
 - 2) Faktor eksternal, meliputi lingkungan keluarga yang menjadi fondasi utama dalam perkembangan anak. Pola asuh yang diterapkan keluarga sangat memengaruhi proses tumbuh kembang anak.
- e. Penerapan intervensi dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan positif, baik pada perkembangan anak maupun pemahaman orang tua mengenai pola asuh yang lebih sesuai.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokusnya terhadap perkembangan kognitif anak dan dampak pola asuh yang kurang tepat terhadap tumbuh kembang

mereka. Namun, terdapat perbedaan pada metode yang digunakan. Penelitian sebelumnya menerapkan metode *single-case experiment*, yang menitikberatkan pada intervensi terhadap individu tertentu. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk menganalisis hubungan antara pola asuh orang tua dan perkembangan kognitif anak secara lebih luas.

6. Jurnal yang ditulis oleh Tabita Herentina dan Maria Anita Yusiana, mahasiswa dari STIKES RS Baptis Kediri pada tahun 2012, berjudul “Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun)”.

Penelitian yang dilakukan oleh Tabita Herentina dan Maria Anita Yusiana menggunakan metode *cross sectional* untuk menganalisis mengenai keterkaitan antara keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah (5-6 tahun) menunjukkan beberapa temuan penting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (Herentina, 2012):

- a. Keterlibatan orang tua dalam permainan berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.
- b. Para ahli psikologi juga menegaskan bahwa terdapat hubungan antara perkembangan anak, kreativitas, dan aspek kognitifnya.
- c. Orang tua yang sering melarang anak bermain dapat berdampak negatif, seperti (Budiman, 2006):
 - 1) Menurunnya keceriaan serta rasa percaya diri anak.

- 2) Kesulitan dalam bersosialisasi dan meningkatnya rasa takut terhadap teman sebaya.
 - 3) Berkurangnya kreativitas.
- d. Orang tua yang mendukung aktivitas bermain dengan memberikan motivasi, pengawasan, dan menjadi mitra dalam bermain, akan berdampak positif pada perkembangan kognitif anak prasekolah.
 - e. Anak membutuhkan stimulasi yang memadai melalui permainan edukatif. Jenis permainan ini tidak hanya memberikan rasa senang, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan fisik, keterampilan bahasa, kemampuan kognitif, serta aspek sosial anak.

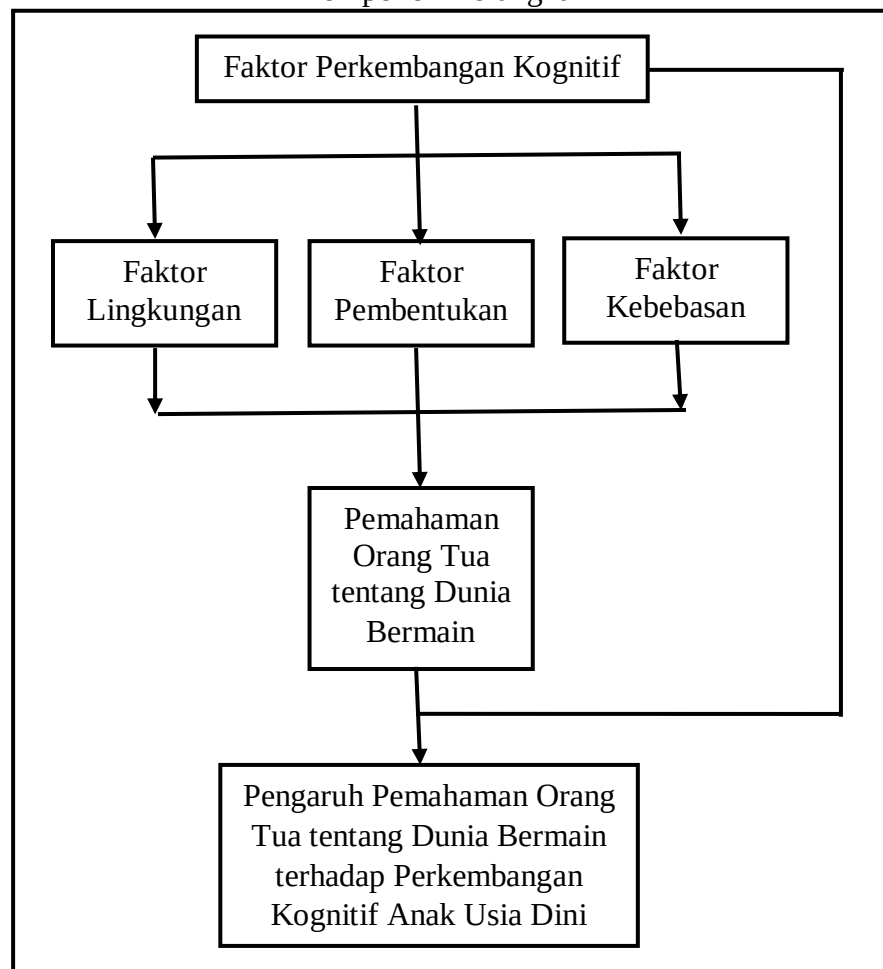
Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu ada pada pembahasan mengenai pengaruh peran orang tua terhadap perkembangan kognitif anak dan menekankan pentingnya stimulasi melalui aktivitas bermain dalam mendukung perkembangan anak. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada metode yang digunakan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Tabita dan Maria menerapkan *cross sectional* untuk mengamati keterlibatan antara orang tua dalam bermain dan perkembangan kognitif anak pada satu titik waktu tertentu. Sementara itu, penelitian ini menerapkan metode korelasional dengan tujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel secara mendalam dan dalam rentang waktu yang lebih panjang. Perbedaan lainnya terletak pada fokus penelitian yang dilakukan. Jurnal Tabita dan Maria menekankan pada peran orang tua dalam aktivitas bermain edukatif, sedangkan pada penelitian ini

lebih fokus pada pengaruh kurangnya keterlibatan orang tua terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini berperan sebagai pedoman sistematis yang membantu peneliti dalam memahami keterkaitan antara variabel yang diteliti. Dengan adanya kerangka pikir, penelitian menjadi lebih terarah, tujuan penelitian lebih jelas, dan analisis dapat dilakukan secara sistematis.

Gambar 2.1
Komponen Kerangka Pikir



Kerangka pikir pada penelitian ini ialah orang tua sebagai partisipan dalam proses terbentuknya perkembangan kognitif anak. Berdasarkan bagan diatas terdapat enam faktor perkembangan pada anak yakni faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan. Tiga faktor yang melekat pada diri anak sejak lahir meliputi faktor keturunan, kematangan, serta minat dan bakat. Sementara itu, tiga faktor lainnya meliputi faktor lingkungan, pembentukan, dan kebebasan berperan besar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pertama, faktor lingkungan menjadi faktor penting, di mana lingkungan dengan orang-orang yang baik pada tutur kata dan perilaku yang akan menjadi pedoman bagi anak ketika bertutur kata dan berperilaku baik terhadap orang lain. Kedua, faktor pembentukan dapat diciptakan orang tua di rumah melalui kebersamaan saat bermain dan berkomunikasi bersama anak, sehingga secara tidak langsung karakter dan pola pikir anak akan terbentuk dengan melakukan pembiasaan yang diajarkan orang tua di rumah seperti mampu merencanakan suatu kegiatan secara aktif dalam mengintruksikan dunia permainan dan mampu merapikan mainan setelah selesai bermain. Ketiga, faktor kebebasan dalam bermain akan memberikan kesempatan anak untuk menuangkan ide atau pendapat mereka dalam memilih kegiatan dan alat main sesuai keinginannya.

Selanjutnya adalah orang tua yang paham tentang pentingnya dunia bermain anak sesuai beberapa faktor penting perkembangan kognitif akan

mempengaruhi peningkatan kognitif anak, dimana anak mampu menuangkan ide/pikiran mereka dengan menunjukkan peningkatan minat dalam merencanakan rancangan sebuah kegiatan bermain yang aktif, berkenan berkomunikasi dengan teman, mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi di rumah maupun di sekolah, dan anak akan lebih tertarik serta berkonsentrasi saat menerima pelajaran di sekolah.

D. Pertanyaan Penelitian

Guna mengarahkan penelitian yang dilakukan supaya memperoleh hasil yang optimal, maka perlu diadakan pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Sejauh mana tingkat pemahaman orang tua dalam dunia bermain anak?
2. Bagaimana dampak perkembangan kognitif yang terbentuk melalui bermain terhadap kehidupan sehari-hari anak?
3. Seberapa besar tingkat dari pengaruh pemahaman orang tua tentang dunia bermain berpengaruh perkembangan kognitif anak usia dini di RA Masyithoh Mertasinga?