

Mengeksplorasi Minat Dan Bakat Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukasi

Dasa Wisra Hidupi^{1*}, Eva Marliah Ningsih²

¹²STAI, Bumi Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

dasakayla@gmail.com, artikel.ilmiaheva@gmail.com

Article History

Received: 16-01-2025

Revised : 28-02-2025

Accepted: 12-3-2025

Keywords:

Interest and Talent;

Early Childhood;

Educational Games

Abstract

Early childhood is at a stage of rapid development that includes various aspects, such as physical, cognitive, emotional, and social. In this period of growth, their interests and talents become two fundamental elements that can be directed to maximize their potential. Interest refers to a child's propensity for a particular activity, while talent reflects an innate ability that can develop through practice and environmental support. One of the most efficient methods to optimize this exploration process is through educational games. Educational games in addition to acting as a means of entertainment, this game also functions as a learning tool that encourages creativity, critical thinking skills, social interaction, and the development of children's motor skills. The purpose of this article is to explore how educational games can be a medium for exploring early childhood interests and talents, based on theoretical analysis and the latest research studies. This study uses a qualitative method by reviewing relevant literature. This research resulted in the finding that educational play can provide great benefits in facilitating children's development by creating a fun, interactive, and holistic learning experience.

Abstrak

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan pesat yang mencakup berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Dalam masa

Kata Kunci:

Minat dan Bakat; Anak Usia Dini; Permainan Edukasi

pertumbuhan ini, minat dan bakat mereka menjadi dua elemen fundamental yang dapat diarahkan untuk memaksimalkan potensi mereka. Minat mengacu pada kecenderungan anak terhadap suatu aktivitas tertentu, sedangkan bakat mencerminkan kemampuan bawaan yang dapat berkembang melalui latihan dan dukungan lingkungan. Salah satu metode yang sangat efisien guna mengoptimalkan proses eksplorasi ini dilakukan melalui permainan edukasi. Permainan edukasi selain berperan sebagai sarana hiburan, permainan ini juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, interaksi sosial, serta pengembangan keterampilan motorik anak. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mendalami bagaimana permainan edukasi dapat menjadi media eksplorasi minat dan bakat anak usia dini, berdasarkan analisis teori dan kajian penelitian terkini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengkaji literatur yang relevan. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa bermain edukasi mampu memberikan manfaat besar dalam memfasilitasi perkembangan anak dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan holistik.

A. Pendahuluan

Pada periode usia dini, yakni antara usia 0 sampai 6 tahun, anak mengalami fase perkembangan yang sangat penting yang sering kali dikenal sebagai periode keemasan (*golden age*). Di tahap ini, perkembangan otak anak berlangsung dengan cepat, dan berdampak pada berbagai aspek kehidupan anak, seperti kecerdasan, kemampuan sosial, emosional, dan keterampilan fisik. Semua aspek ini saling berkaitan dan membentuk dasar bagi pembelajaran sepanjang hayat. Dengan demikian, pengalaman yang diperoleh anak selama masa ini sangat menentukan bagaimana mereka berkembang di masa depan. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan mereka sangat penting untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki anak, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

Pada masa ini, anak mulai menunjukkan berbagai minat yang dapat berkisar dari ketertarikan terhadap benda-benda atau aktivitas tertentu hingga minat dalam bidang-bidang yang lebih kompleks seperti seni, musik, atau olahraga. Minat ini cenderung terbentuk dari kegiatan sehari-hari dan interaksi mereka terhadap kondisi sekitar. Sementara itu, bakat merupakan kemampuan khusus yang dimiliki anak sejak lahir yang dapat berkembang lebih lanjut dengan pemberian stimulasi yang tepat. Hal ini tidak hanya berhubungan dengan keahlian akademik, namun juga melibatkan keterampilan publik, kreativitas, motorik, serta perasaan.

Menyadari dan memahami kedua aspek ini-minat dan bakat-merupakan langkah awal yang sangat penting bagi orang tua dan pendidik untuk merancang intervensi yang tepat dan efektif bagi anak.(Pratiwi & Fitroh, 1930)

Permainan edukasi adalah pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan minat dan bakat anak pada usia dini. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih fokus pada teori, permainan edukasi memberikan anak kesempatan untuk belajar lewat pengalaman langsung dan eksplorasi yang menyenangkan. Melalui permainan, anak-anak dapat mengasah keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka secara bersamaan. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan kerja sama kelompok dapat mengajarkan keterampilan sosial, sementara permainan yang menantang keterampilan motorik halus atau kasar dapat membantu perkembangan fisik anak.(Suharti et al., 2023)

Selain itu, permainan edukasi bisa dilakukan melalui berbagai metode yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak-anak. Berbagai jenis permainan seperti teka-teki, permainan peran, seni dan kerajinan, serta permainan fisik dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenali dan mengembangkan minat serta bakat anak. Dengan memilih permainan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, orang tua dan pendidik dapat memberikan stimulasi yang tepat pada waktu yang tepat, membantu anak mengembangkan potensi mereka secara optimal.(Ica Anggi Cahaya Asari et al., 2023)

Tujuan penelitian ini yaitu menyelidiki bagaimana permainan edukasi dapat menjadi alat yang ampuh dalam mengeksplorasi dan mengembangkan minat serta bakat anak usia dini. Tujuan lainnya adalah untuk memberikan wawasan mengenai jenis-jenis permainan edukasi yang paling relevan dan efektif untuk anak-anak pada tahap ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pola-pola tertentu yang menunjukkan bagaimana permainan edukasi dapat mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, mulai dari keterampilan motorik hingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Penelitian ini juga akan memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan permainan edukasi sebagai alat untuk mendukung perkembangan anak. Dengan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran permainan edukasi dalam pengembangan anak, orang tua dan pendidik dapat merancang aktivitas yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan mendukung pertumbuhan minat serta bakat anak-anak. Dengan demikian, melalui pemanfaatan permainan edukasi yang tepat, anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan cara yang holistik, mempersiapkan mereka untuk tantangan kehidupan yang lebih besar di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka, yang mengumpulkan data dari sumber sekunder seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, dan artikel terkait eksplorasi

minat dan bakat anak usia dini melalui permainan edukasi. Langkah-langkah penelitian meliputi: pertama, mengidentifikasi literatur yang membahas teori perkembangan anak usia dini, minat dan bakat, serta manfaat permainan edukasi, dan meninjau jenis permainan edukasi yang terbukti efektif; kedua, melakukan analisis konten untuk memahami hubungan permainan edukasi dengan eksplorasi minat dan bakat anak serta mengkategorikan data berdasarkan tema: (1) definisi dan manfaat eksplorasi, (2) peran permainan edukasi dalam pengembangan minat dan bakat, (3) jenis permainan edukasi yang efektif; ketiga, menyusun kesimpulan berdasarkan temuan yang relevan untuk memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik dalam mendukung perkembangan anak melalui permainan edukasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Definisi Eksplorasi

Eksplorasi adalah sebuah proses pencarian dan penemuan, di mana individu atau anak-anak menggali pengetahuan, informasi, atau pengalaman baru melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan tertentu. Dalam ranah pendidikan, eksplorasi berarti cara anak-anak mengekspresikan dan mengembangkan minat, bakat, atau kemampuan mereka melalui berbagai interaksi dengan lingkungan, eksperimen, serta berbagai pengalaman yang memungkinkan mereka memahami dan menemukan potensi mereka sendiri. (Suherman, 2020b)

Secara lebih umum, eksplorasi dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang memupuk rasa ingin tahu dan mendorong individu untuk melakukan penemuan yang lebih mendalam tentang dunia sekitar. Proses ini bisa diterapkan dalam banyak bidang, seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, dan psikologi perkembangan anak. Khususnya dalam konteks anak usia dini, eksplorasi memberi mereka kesempatan untuk mengenal lebih banyak tentang dunia dan diri mereka sendiri, melalui berbagai aktivitas yang tidak hanya melibatkan permainan dan seni, tetapi juga aktivitas lain yang mendukung perkembangan berbagai keterampilan dasar, baik kognitif, sosial, maupun emosional. (Aulia Rachmadewi et al., 2024)

Definisi Minat

Minat pada anak usia dini dapat diartikan sebagai bentuk ketertarikan alami terhadap suatu aktivitas tertentu yang memberikan rasa puas dan kesenangan. Minat ini cenderung berkembang berdasarkan pengalaman anak yang positif, pengaruh lingkungan, dan interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Misalnya, anak yang sering diperkenalkan dengan aktivitas menggambar mungkin menunjukkan minat pada seni visual. Minat bisa dibagi menjadi dua jenis yang mencakup minat pribadi (*personal interest*) dan minat yang dipengaruhi situasi. Minat pribadi adalah karakteristik individu yang cenderung tetap dan diarahkan pada aktivitas atau topik tertentu, seperti olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tari, atau teknologi komputer. Sementara itu, minat situasional muncul

akibat pengaruh keadaan atau elemen lingkungan, seperti pengaruh pendidikan formal, informasi yang didapatkan melalui buku, internet, atau media televisi. (Hariyanto, 2020)

Berikut adalah beberapa langkah yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik, *pertama*, mengenali minat anak dengan memberi mereka kesempatan untuk belajar dalam berbagai situasi, tempat, dan interaksi sosial yang bervariasi, serta memanfaatkan beragam alat dan metode dalam aktivitas yang menarik bagi mereka. *Kedua*, Orang tua bisa melibatkan anak dalam aktivitas sehari-hari di rumah, seperti berkontribusi dalam memasak atau merapikan tempat tidur, untuk membantu mereka mengasah berbagai keterampilan dan meningkatkan kemampuan mereka. *Ketiga*, Memberikan perhatian lebih pada aktivitas yang disukai anak dan memilih aktivitas tersebut dengan bijaksana. *Keempat*, Memberikan respons positif terhadap keterampilan dan kemampuan anak dalam aktivitas yang mereka pilih. *Kelima*, Memberikan apresiasi dan menjadi contoh dalam menghargai hasil yang dicapai melalui proses belajar.

Minat anak dapat teridentifikasi melalui sejumlah tanda atau indikator yaitu pertama, kegiatan yang menyenangkan, yang membuat anak merasa antusias dan menikmati prosesnya. Kedua, kegiatan yang paling umum dilakukan oleh anak. Ketiga, aktivitas yang membuat anak betah dan terlibat untuk waktu yang cukup lama. Keempat, alasan yang mendasari ketertarikan anak pada suatu kegiatan, seperti saat bermain mobil-mobilan, anak menunjukkan minat untuk memutar rodanya. Kelima, tindakan yang menjadi ciri khas muncul selama anak beraktivitas dan reaksi mereka setelahnya, seperti rasa puas atau rasa ingin tahu yang tinggi. (Hasbi et al., 2020)

Definisi Bakat

Bakat adalah kemampuan atau potensi alami yang dimiliki anak sejak lahir, seperti kemampuan berbahasa, bermain alat musik, atau keterampilan motorik. Bakat sering kali menjadi lebih jelas terlihat jika anak mendapatkan lingkungan yang mendukung eksplorasi kemampuan tersebut. Penting untuk dicatat bahwa meskipun bakat bersifat bawaan, perkembangan dan pengasahan bakat memerlukan dukungan dari orang tua, pendidik, dan fasilitas yang memadai. Keluarga memegang fungsi yang sangat krusial untuk menunjang pertumbuhan bakat kreatif anak agar dapat berkembang secara maksimal. Mereka perlu memberikan dukungan, motivasi, serta kebebasan kepada anak, namun tetap dalam pengawasan, dan memberikan penghargaan atas hasil karya anak untuk membangun keyakinan diri. Dengan cara ini, potensi kreatifitas anak dapat berkembang dengan baik. (Tiara et al., 2024)

Seseorang dianggap berbakat dalam suatu aktivitas tertentu ketika ia merasa nyaman, menikmati, serta antusias menjalani dan membahasnya. Selain itu, ia menunjukkan semangat yang didorong oleh keinginan pribadi untuk mengerahkan seluruh kemampuannya demi mencapai tujuan tersebut. Pengalaman memiliki peran penting dalam mengasah

bakat, yang juga dapat dikembangkan melalui proses belajar, baik dalam mata pelajaran, permainan, maupun melalui pemikiran kreatif dalam memecahkan teka-teki. (Hurlock, 1980)

Menurut C. Semiawan dan rekan-rekan, seperti yang dijelaskan dalam buku karya Yudrik Jahja, bakat didefinisikan sebagai kemampuan dasar yang merupakan kapasitas alami yang masih memerlukan peningkatan dan pembelajaran. Secara umum, setiap individu memiliki bakat di bidang tertentu dengan tingkat kualitas yang bervariasi. Bakat ini memungkinkan seseorang meraih prestasi dalam bidang tersebut. Untuk mengembangkannya, diperlukan latihan, pengetahuan, motivasi, serta dukungan sosial dan moral dari lingkungan sekitar.

Bakat dapat terbagi menjadi dua kategori, yaitu bakat akademik dan non-akademik. Bakat akademik terkait dengan mata pelajaran, sementara bakat non-akademik mencakup kemampuan di bidang sosial, kesenian, aktivitas jasmani, dan pengelolaan. (Setiawan Samhis, 2019) Karakteristik anak berbakat dapat dikenali melalui beberapa ciri berikut:

- a. Anak mampu tanpa kesulitan menguasai atau memahami sesuatu yang sesuai dengan potensinya tanpa perlu bantuan orang lain.
- b. Anak menikmati latihan atau eksperimen yang lebih menantang tanpa merasa terbebani. Misalnya, ketika bermain piano, ia akan senang mencoba improvisasi atau menggabungkan berbagai genre musik seperti pop, jazz, atau dangdut dengan lagu klasik.
- c. Anak memiliki ketertarikan pada kreasi dan menunjukkan apresiasi yang mempunyai pengetahuan mendalam mengenai hal-hal yang terkait dengan bakat dan minatnya. Sebagai contoh, jika ia gemar bermain piano, ia juga akan menikmati mendengarkan orang lain memainkan piano dan mampu mengamati serta menganalisis teknik bermain serta lagu yang dimainkan.
- d. Anak yang selalu tidak merasakan jenuh serta terus menggali aktivitas yang sesuai dengan bakatnya, mempunyai dorongan kekuatan internal.
- e. Anak sering menunjukkan kemampuan yang sangat menonjol di bidang bakat tersebut dibandingkan dengan kemampuannya di bidang lain.
- f. Tanpa adanya dorongan khusus, kemampuan anak dalam bidang tersebut sudah muncul dengan sendirinya.

Bakat dapat dipahami sebagai kemampuan alami yang merupakan bakat yang perlu diasah dan dilatih agar dapat terwujud secara maksimal. Bahkan bakat juga sering disebut sebagai pencapaian, kapasitas, atau kecakapan dalam suatu bidang tertentu. (Rusdiana, R & Oka, 2019) Bakat anak dalam bidang akademik dapat diidentifikasi melalui nilai rapor. Menurut Renzulli (dalam Gunarsa & Gunarsa, 1991), terdapat beberapa cara untuk menemukan bakat, yaitu pendekatan psikometri. Teknik untuk menilai dan mengukur aspek psikologis, Faktor-faktor perkembangan yang memengaruhi potensi, dan prestasi dan perilaku yang mencerminkan kemampuan,

a. Pendekatan sosiometri, yaitu cara informal yang melibatkan lingkungan sosial.(Saifudi, 2013)

Penting untuk mengidentifikasi bakat anak, karena setiap anak memerlukan program pendidikan yang disesuaikan dengan potensi mereka agar bisa mengembangkan dan mengoptimalkan bakat yang dimiliki. Dengan mengenali bakat sejak dini, orang tua bisa lebih mudah memberi arahan dan bimbingan anak supaya potensi itu dapat tumbuh optimal. Anak pun dapat mengeksplorasi bakatnya dan meningkatkan kemampuannya dengan lebih baik.(Anggraini et al., 2020)

Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini mengacu pada individu yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun, sering disebut juga sebagai masa kanak-kanak awal.(Desmita, 2017) Periode ini merupakan tahap perkembangan yang sangat penting, dikenal sebagai "usia emas" (golden age), tempat di mana anak mengalami perkembangan pesat dalam berbagai bidang, seperti jasmani, motorik, pengetahuan, interaksi sosial-emosional, bahasa, dan moral. Masa ini dianggap sebagai waktu yang krusial karena potensi anak bisa berkembang secara maksimal melalui pemberian rangsangan yang tepat dari lingkungan sekitarnya.(Nurmalitasari, 2015)

Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), usia dini mencakup rentang usia 0 hingga 8 tahun (dalam Priyanto, 2014). Anak usia dini merujuk pada kelompok anak yang belum memulai pendidikan formal, seperti sekolah dasar. Anak-anak pada tahap ini biasanya mendapatkan pendidikan dari orang tua di rumah atau melalui lembaga pra-sekolah, seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau tempat penitipan anak. Pendidikan pada masa ini berfungsi untuk mempersiapkan anak menghadapi pendidikan formal serta memberikan fondasi yang lebih kuat untuk perkembangan di masa mendatang.(Priyanto, 2014)

Tujuan utama dari PAUD adalah membangun dasar yang kokoh untuk pembelajaran anak pada tingkat pendidikan selanjutnya, seperti pendidikan dasar dan menengah. Melalui berbagai aktivitas dan pembelajaran yang dirancang secara menarik, anak-anak didorong untuk mengembangkan keterampilan sosial, kecerdasan emosional, kreativitas, serta berbagai aspek perkembangan lainnya.(Puncak Joyontono, 1)Subarno, 1)Reineta Puspitasari, 1)Tiara Handayani, 1)Asal Izmi, 1)Cut Ayu Tiara S, 1)M. Rifki Ghozali, 1)Ika Indah Karlina, 1)Muhammad Fitranata N, 1967)

Definisi Permainan Edukasi

Permainan edukasi merupakan kegiatan bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mendukung perkembangan berbagai aspek anak, seperti kemampuan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa, melalui aktivitas yang interaktif dan menarik. Dengan pendekatan bermain sambil belajar, permainan

edukasi berfungsi sebagai stimulus yang efektif untuk mengoptimalkan potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya. (Hajar, 2021)

Selain sebagai sarana hiburan, permainan edukasi juga dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, meningkatkan kreativitas, serta membangun keterampilan sosial anak. Beberapa contoh permainan edukasi meliputi permainan konstruksi, puzzle, permainan peran, serta permainan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan usia anak. Suherman (2020) menjelaskan bahwa permainan edukasi memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pendidikan modern yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan lebih efektif dalam mengembangkan potensi anak secara menyeluruh. (Suherman, 2020a)

Permainan Edukasi sebagai Media Eksplorasi

Permainan edukatif mengacu pada berbagai macam permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman yang mendidik atau mendukung proses pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Permainan ini menyenangkan sekaligus berfungsi sebagai metode atau sarana pendidikan yang mendidik. Alat permainan edukatif memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan fisik dan semua dimensi perkembangan anak, termasuk moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik, serta sosial-emosional. Penggunaan alat permainan edukatif dapat merangsang aktivitas bermain yang berkualitas dan membantu anak dalam menemukan bakat mereka. Selain itu, alat permainan edukatif tidak membebani anak dengan tanggung jawab yang berlebihan, melainkan memberikan kebebasan dalam batas yang jelas, memungkinkan anak bermain secara bebas namun tetap dalam kerangka kegiatan yang mendidik. (Ica Anggi Cahaya Asari et al., 2023)

Permainan edukasi dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran anak melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menghibur. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk hiburan, tetapi juga membantu anak dalam memahami konsep tertentu, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan motorik. (Syamsuardi, 2012)

Berikut adalah beberapa peran utama permainan edukasi dalam mengeksplorasi minat dan bakat anak usia dini diantaranya pertama, lingkungan belajar yang mendukung permainan edukasi menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan. Anak merasa nyaman untuk bereksperimen, mencoba hal baru, dan mengeksplorasi minat mereka tanpa rasa takut akan kegagalan. Kedua, eksplorasi Beragam Aktivitas Dengan berbagai bentuk permainan, anak dapat terpapar pada aktivitas yang berbeda-beda. Ini memungkinkan dapat mengeksplorasi dan menemukan apa yang mereka minati dan menunjukkan kemampuan unik yang para siswa miliki. Ketiga, pengembangan holistik. Permainan

edukasi tidak hanya fokus pada satu aspek perkembangan, tetapi mencakup perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik secara bersamaan. (Mulyati, 2019)

Jenis-Jenis Permainan Edukasi untuk Anak Usia Dini

Adapun Jenis permainan edukasi yang efektif untuk anak usia dini meliputi:

a. Permainan Puzzle

Permainan ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis anak, memecahkan masalah, dan mengenali pola. Anak-anak diminta untuk menyusun potongan-potongan menjadi gambar utuh, yang memerlukan konsentrasi dan keterampilan dalam menganalisis. (Bangbang Lismansyah, 2012) Menurut Soetjningsih (1995), puzzle membantu anak-anak untuk memahami keterkaitan antara bagian dan keseluruhan, serta melatih kemampuan mereka dalam berpikir dengan cara yang terstruktur. Contoh: puzzle berbentuk hewan atau angka.

b. Permainan Balok Bangunan

Mendorong kreativitas dan keterampilan motorik halus. Permainan ini merangsang kreativitas, kemampuan spasial, dan logika anak. Anak-anak diajak untuk membangun struktur menggunakan berbagai bentuk balok, yang melatih mereka untuk berpikir inovatif serta memahami konsep ruang. Contoh: balok kayu atau plastik.

c. Permainan Peran (Role Play)

Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berpura-pura menjadi berbagai tokoh, seperti dokter, guru, atau pedagang. Bermain peran membantu anak dalam memahami konsep-konsep abstrak dan simbolis, serta mengenalkan mereka pada fungsi sosial yang hadir dalam aktivitas sehari-hari. Menurut Worthington & Oers (2016), aktivitas bermain peran memberikan manfaat lebih dari sekadar mendukung perkembangan imajinasi anak, melainkan juga melatih keterampilan komunikasi dan bahasa mereka. Sebagai contoh, ketika anak bermain sebagai dokter, mereka belajar cara berinteraksi dengan "pasien," mengenal alat medis, dan memahami tanggung jawab yang ada dalam profesi tersebut.

d. Eksperimen Sains Sederhana

Eksperimen sains sederhana berfungsi untuk merangsang rasa ingin tahu anak serta meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah dasar melalui aktivitas yang menyenangkan dan praktis. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman langsung yang menghubungkan teori dengan praktik. Sebagai contoh, anak-anak dapat membuat gunung berapi mini menggunakan bahan dapur seperti soda kue, cuka, dan pewarna makanan, yang memungkinkan mereka untuk melihat reaksi kimia secara langsung dan memahami fenomena alam seperti letusan gunung berapi.

e. Permainan Musik

Permainan musik memainkan peran penting dalam mengembangkan apresiasi terhadap seni dan kemampuan ritme anak-anak. Melalui musik, anak-anak dapat belajar mengenal berbagai jenis suara dan alat musik, serta mengasah keterampilan mereka dalam mengatur tempo dan ritme. Misalnya, menggunakan alat musik mainan seperti drum, piano mini, atau marakas dapat membantu anak-anak melatih koordinasi tangan dan telinga mereka serta meningkatkan kreativitas. Aktivitas ini juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan membangun rasa percaya diri dalam seni.

f. Permainan Outdoor

Permainan luar ruangan memiliki banyak manfaat untuk melatih keterampilan motorik kasar anak-anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menjalin kolaborasi dengan anak-anak seusianya. Aktivitas fisik yang dilakukan di luar ruangan memfasilitasi anak untuk bergerak, berlari, melompat, serta bermain sambil mengembangkan keterampilan fisik mereka. Contoh permainan outdoor yang bisa dilakukan antara lain bermain bola, lompat tali, atau permainan tradisional seperti petak umpet. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga membangun komunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial antar anak.

g. Permainan Congklak

Permainan tradisional seperti congklak merupakan pilihan permainan yang edukatif sekaligus menghibur. Congklak dapat melatih kemampuan berhitung, berpikir strategis, dan kesabaran. Dalam permainan ini, anak-anak perlu memindahkan biji congklak ke lubang tertentu untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin. Heryanti (2014) menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan logika anak. Selain itu, permainan tradisional seperti congklak juga memperkenalkan anak pada nilai-nilai budaya yang kaya. (Aini et al., 2024)

Dengan memilih permainan yang tepat, anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga manfaat edukatif yang signifikan. Peran pendampingan orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa setiap jenis permainan memberikan manfaat maksimal sesuai dengan tahap perkembangan anak. (Ismail et al., 2023)

Manfaat Permainan Edukasi

Permainan edukatif memiliki kontribusi besar dalam menunjang perkembangan kognitif anak usia dini. Pertama, permainan ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis. Sebagai contoh, permainan seperti puzzle yang melibatkan anak dalam menyusun potongan gambar dapat melatih pola pikir sistematis serta kemampuan mengenali pola. Selain itu, permainan edukatif juga berfungsi untuk memperkuat memori dan melatih kemampuan anak dalam mengelompokkan serta mengklasifikasikan objek. Aktivitas

seperti mencocokkan gambar, warna, atau bentuk berperan dalam mengembangkan keterampilan kognitif dasar yang penting. (Khadijah, 2016)

Selanjutnya, permainan edukatif turut mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak, terutama melalui aktivitas seperti bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran, anak belajar memahami berbagai konsep sosial, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Anak juga diperkenalkan pada berbagai peran dalam kehidupan sehari-hari, yang membantu mereka memahami interaksi sosial serta cara berhubungan dengan orang lain. Selain itu, permainan ini merangsang imajinasi, yang berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan kemampuan berpikir abstrak. (Abdul Khobir, 2009)

Permainan edukatif juga berperan dalam melatih keterampilan motorik halus, seperti yang dilakukan dalam permainan manipulatif. Melalui aktivitas seperti menggenggam, menyusun, dan membentuk objek, anak mendapatkan stimulasi yang mendukung perkembangan kognitif sekaligus mengasah keterampilan yang bermanfaat untuk proses belajar di masa depan. Secara keseluruhan, permainan edukatif memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek perkembangan kognitif anak usia dini, seperti dalam hal pemecahan masalah, logika, kreativitas, keterampilan sosial, serta perkembangan motorik. (Damayanti et al., 2022)

Strategi Pelaksanaan Permainan Edukatif

Agar permainan edukatif dapat memberikan manfaat secara optimal, diperlukan strategi pelaksanaan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang cermat. Strategi ini membutuhkan keterlibatan aktif orang tua, pendidik, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan pengalaman bermain yang bermanfaat, menyenangkan, serta mendukung perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. (Aprilianto & Mariana, 2018)

Langkah awal adalah memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan tingkat perkembangan anak. Permainan yang dipilih harus memperhatikan aspek keamanan, media yang digunakan, serta tingkat kesulitannya. Jika permainan terlalu mudah, anak mungkin tidak cukup tertantang untuk mengembangkan kemampuannya. Sebaliknya, permainan yang terlalu sulit dapat menimbulkan frustrasi dan menurunkan minat anak. Dengan demikian, menjadi hal yang krusial untuk memastikan permainan tersebut sesuai dengan minat dan kemampuan anak. Sebagai contoh, anak berusia 2 hingga 7 tahun yang sedang berada dalam fase praoperasional dapat diberikan permainan seperti puzzle untuk melatih kemampuan berpikir logis, atau permainan peran yang mendukung imajinasi dan pengembangan kemampuan simbolik. (Suyadi, D & Hidayat, 2020)

Langkah berikutnya adalah memberikan pendampingan aktif selama anak bermain. Pendampingan bertujuan untuk membantu anak

memahami aturan permainan sekaligus memberikan bimbingan dan motivasi yang diperlukan. Interaksi antara anak dan orang dewasa saat bermain dapat memperkuat pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru. Sebagai contoh, dalam permainan puzzle, pendamping dapat membantu anak memahami bagaimana setiap potongan saling berkaitan hingga membentuk gambar utuh, sehingga anak belajar logika dan hubungan sebab-akibat.

Selain itu, pendampingan juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai sosial melalui permainan. Dalam permainan peran, misalnya, anak dapat belajar tentang tanggung jawab, kerja sama, dan empati melalui arahan dari orang tua atau pendidik. Worthington dan Oers (2016) mengungkapkan bahwa permainan peran bukan sekedar mendukung kemampuan representasi simbolik anak, sekaligus membantu mereka memahami peran sosial di kehidupan nyata, seperti menjadi dokter, guru, atau pedagang. (Situmorang & siregar, 2021)

Langkah terakhir adalah menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan mendukung eksplorasi. Lingkungan aman mencakup area yang bebas dari benda berbahaya, material yang tidak ramah anak, atau risiko cedera. Sementara itu, lingkungan yang nyaman meliputi pencahayaan yang memadai, sirkulasi udara yang baik, dan suasana yang kondusif untuk fokus anak selama bermain. Interaksi sosial dalam lingkungan bermain juga penting untuk menunjang perkembangan kognitif dan sosial anak.

Billett (2017) menyatakan bahwa berkumpul dengan rekan sebaya memberikan anak peluang agar dapat belajar berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara bersama. Aktivitas semacam ini tidak hanya memperbaiki keterampilan sosial anak namun juga memperkaya pembelajaran mereka melalui kolaborasi dan diskusi. Durasi bermain juga harus diperhatikan. Waktu yang cukup memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek permainan tanpa merasa tertekan oleh waktu. Namun, orang tua dan pendidik harus memastikan bahwa durasi bermain tidak mengganggu kebutuhan dasar anak seperti istirahat, makan, dan aktivitas lain yang menunjang pertumbuhannya secara keseluruhan.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, permainan edukatif bisa berfungsi sebagai media yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Permainan yang dirancang dengan baik tidak hanya melatih logika dan kreativitas, tetapi juga mempersiapkan anak menghadapi tantangan di dunia nyata. Oleh karena itu, peran orang tua dan pendidik sangatlah penting dalam memastikan bahwa pengalaman bermain memberikan dampak positif selama masa-masa emas perkembangan anak. (Astuti et al., 2024)

D. Simpulan

Permainan edukasi menjadi salah satu media yang sangat efektif untuk membantu eksplorasi sekaligus pengembangan minat dan bakat anak. Dengan pendekatan bermain yang disertai pembelajaran,

permainan edukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, membangun keterampilan sosial, dan mengasah kemampuan motorik anak.

Minat sebagai ketertarikan anak pada aktivitas tertentu dan bakat yang merupakan potensi alami yang dapat diasah melalui latihan dan dukungan lingkungan, dapat dikembangkan secara optimal melalui permainan edukasi. Beragam jenis permainan seperti puzzle, balok bangunan, permainan peran, musik, eksperimen sains, hingga permainan tradisional memiliki manfaat besar untuk mendukung perkembangan anak. Permainan-permainan ini membantu anak mengembangkan logika, kreativitas, kemampuan sosial, serta pemahaman terhadap dunia sekitarnya.

Tujuan permainan edukasi juga menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan penuh interaksi, sehingga anak dapat mempelajari hal-hal baru secara alami dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Untuk memaksimalkan manfaat permainan edukasi, peran pendampingan dari orang tua dan pendidik sangatlah penting. Dengan keterlibatan aktif, mereka dapat memastikan bahwa pengalaman bermain ini benar-benar memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak secara keseluruhan dan menjadi fondasi yang kuat untuk keberhasilan pembelajaran mereka di masa mendatang.

Daftar Pustaka

- Abdul Khobir. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Aini, L., Nasution, Z., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Penerapan Permainan Tradisional (Congklak) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas TembungKecamatan Percut Sei Tuan. 2.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, 2(1), 161–169. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570>
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). ANALISIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM Mendukung Perkembangan Kognitif ANAK USIA DINI. 4(2), 78–86.
- Aulia Rachmadewi, Z., Darmayanti, A., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., & Barat, J. (2024). Mengeksplorasi Potensi Anak dalam Mengembangkan Bakat. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), 132–136. <https://doi.org/10.62383/quwell.v1i2.329>
- Bangbang Lismansyah. (2012). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Pustaka Pelajar*, 3, 93–116.

- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Hajar, S. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Penerbit RajaGrafindo Persada.
- Hariyanto, A. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Andi.
- Hasbi, M., Fajria, A., Dewi, T. S., Maryana, Ngasmawi, M., Mangunwibawa, A. A., Nurhsanah, N., Wahyuni, M., & Murtiningsih. (2020). Menumbuhkembangkan minat anak sejak dini. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–36.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., & Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim / Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Nurmalitasari. (2015). *Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Mengembangkan Potensi Anak*.
- Pratiwi, S., & Fitroh, N. S. (1930). *Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok B*. 1–7.
- Priyanto. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Implementasi*. Andi Offset.
- Puncak Joyontono, 1)Subarno, 1)Reineta Puspitasari, 1)Tiara Handayani, 1)Asal Izmi, 1)Cut Ayu Tiara S, 1)M. Rifki Ghozali, 1)Ika Indah Karlina, 1)Muhammad Fitranata N, 2)Suprpto Dibyosaputro. (1967). *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rusdiana, R & Oka, I. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Penerbit Alfabeta.
- Situmorang & siregar. (2021). *Strategi Pembelajaran Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Penerbit PT. Rajawali.
- Suharti, S., Purnomo, M. E., & Karoma, K. (2023). Multimedia Pembelajaran Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Aspek Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

- 7(6), 7851–7862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5876>
- Suherman. (2020a). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana.
- Suherman. (2020b). *Pendiidkan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Suyadi, D & Hidayat, T. (2020). *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Permainan*. Penerbit Andi.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-KanakPAUD Polewali Kecamatan Tanete Riatung Barat Kabupaten Bone*. FIP UNM.
- Tiara, A., Nasution, A., Akmalia, A. N., & Mewangi, D. U. (2024). *Mengembangkan Tes Bakat untuk Mengenali Bakat dan Potensi Anak Usia Dini*. 2(4).