



Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Dila Adilah¹, Edi Hendri Mulyana², Gilar Gandana³

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dadaha Nomor 18, Kota Tasikmalaya 46115

Email: dilaadilah3@upi.edu

Abstrak: Salah satu aspek dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir logis. Berdasarkan hal tersebut, pengoptimalan perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dari sudut pandang pendidikan, kegiatan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik, yang biasa disebut sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan atau studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE yang tepat dan terarah dapat memberikan stimulus yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini serta membantu membangun dasar yang kuat untuk proses kognitif yang lebih kompleks di masa depan.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Kemampuan, Berpikir Logis*

Abstract: *One aspect of cognitive development is the ability to think logically. Based on this, optimizing cognitive development in logical thinking can be carried out through learning while playing activities. From an educational perspective, play activities require educational play tools, commonly referred to as Educational Play Tools (APE). The purpose of this study is to examine the role of educational play tools in enhancing the logical thinking abilities of children aged 5–6 years. This study uses a qualitative approach with a literature review or library research method. The results indicate that the proper and targeted use of APE can provide effective stimulation to improve young children's logical thinking abilities and help build a strong foundation for more complex cognitive processes in the future.*

Keywords: *Educational Game Tools, Skills, Logical Thinking*

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia di bawah 6 tahun. Tumbuh kembang pada usia ini terjadi pada tingkatan yang sangat mendasar, sehingga segala kemampuan yang diperoleh pada masa ini akan menjadi landasan untuk mempelajari kemampuan lainnya di masa depan. Oleh sebab itu, pendidikan dasar pada usia ini sangat penting karena dapat memengaruhi perkembangan dan masa depan anak. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena menurut (Kurniawan et al., 2023), pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan membimbing anak melalui kegiatan bermain sambil belajar, dengan tujuan merangsang perkembangan anak agar siap melanjutkan studi ke jenjang berikutnya.

Pendidikan tidak lepas dari masalah pertumbuhan dan perkembangan sebagai keluaran dari hasil pendidikan itu sendiri. Terdapat enam aspek perkembangan pada

anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, dan seni. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang dapat dikembangkan secara optimal melalui pendidikan. Perkembangan kognitif menunjukkan kemajuan dalam cara berpikir, kemampuan mengkoordinasi berbagai pola berpikir untuk menyelesaikan masalah, yang dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Khadijah dalam Sari & Jannah, 2023). Dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD, perkembangan kognitif pada anak mencakup tiga hal, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Salah satu aspek perkembangan kognitif adalah berpikir logis. Berpikir logis menurut (Monika et al., 2023) merupakan proses menalar dengan menghubungkan informasi yang diperoleh dengan pengetahuan yang dimiliki untuk menarik sebuah kesimpulan. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang. Pada tahap ini, anak diharapkan mampu mengurutkan benda, mengklasifikasikan benda, mengenal pola, membedakan ukuran, serta memiliki pemikiran membangun (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Berdasarkan hal tersebut, pengoptimalan perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis dapat dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar, karena kegiatan bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan senang hati, tanpa melihat hasil akhir, dilakukan secara sukarela, dan bebas dari tekanan pihak lain (Mutiah, 2015).

Dalam kegiatan bermain, anak membutuhkan alat bermain untuk mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat dan dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Dari sudut pandang pendidikan, kegiatan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik, yang biasa disebut sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). Bermain menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Saat anak merasa senang, pertumbuhan otak akan meningkat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah (Aslindah, 2018). Berdasarkan pembahasan tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana peran Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Logis

Kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Rahakbaw & Martini, 2021). Menurut teori Piaget, pembelajaran anak-anak tidak terbatas pada pengajaran tradisional, melainkan berkembang melalui keterlibatan aktif dan eksperimen dengan beragam rangsangan, yang didorong oleh mekanisme asimilasi dan akomodasi dalam proses kognitif (Imjai et al., 2024). Piaget juga menyatakan bahwa setiap individu, sejak bayi yang baru lahir hingga dewasa, mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0–2 tahun), tahap pra-operasional (2–7 tahun), tahap operasional konkret (7–9 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun).

Berdasarkan teori kognitif Piaget, ketika anak memasuki usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, seharusnya anak sudah mulai memiliki pengetahuan tentang berpikir logis. Berpikir logis menurut Piaget merupakan kesadaran individu dalam membentuk kata atau konsep dalam proses berpikir. Namun, anak kerap mengalami kesulitan dalam memahami proses berpikirnya sendiri. Oleh karena itu, kemampuan yang dimiliki anak perlu diberikan stimulus agar dapat terus berkembang dan digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi selanjutnya (Irham & Wiyani dalam Irmaida, 2020). Adapun indikator berpikir logis menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Permendikbud No. 137 Tahun 2013) pada anak usia 5–6 tahun adalah:

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter".
 - b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermain pura-pura seperti burung").
 - c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
 - d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
 - e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
 - f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
 - g. Mengenal pola ABCD-ABCD.
 - h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
2. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Yasbiati & Gandana, 2022). Menurut (Hasanah, 2019), APE merupakan alat permainan yang dibuat secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan sekaligus membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. APE yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik, bermakna, dan menyenangkan. Fungsi APE antara lain: menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri serta membentuk citra diri yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya (Zaman, dalam Haryani & Qalbu, 2021).

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan atau studi literatur. Studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai kajian kepustakaan yang relevan untuk penelitian (Nazir,

dalam Nurjanah & Mukaromah, 2021). Tujuan penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini adalah sebagai langkah awal dalam perencanaan penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data lapangan tanpa perlu terjun langsung. Sumber data yang menjadi referensi dalam penelitian ini terdiri dari sumber pustaka primer, seperti hasil penelitian, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan sebagainya, serta sumber pustaka sekunder, seperti peraturan hukum pemerintah, buku, dan lain-lain. Setelah sumber data diperoleh, langkah selanjutnya adalah analisis data kajian pustaka menggunakan analisis isi, di mana teks dikaji secara objektif untuk memperoleh gambaran isi apa adanya tanpa campur tangan peneliti.

D. Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun

Belajar melalui bermain merupakan salah satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Bermain berfungsi sebagai pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan memanfaatkan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik sehingga mudah diikuti. Beberapa ahli psikologi menyatakan bahwa bermain memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan jiwa anak (Tesy & Listiana, 2021). Berdasarkan hal tersebut, peningkatan perkembangan anak dapat dilakukan melalui Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan alat permainan yang dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar anak usia dini untuk memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman ini berguna dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek fisik/motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya (Tesy & Listiana, 2021). Selain itu, APE juga diartikan sebagai perlengkapan bermain yang digunakan untuk tujuan mendidik serta meningkatkan kemampuan anak (Sulastri dalam Mustika & Suyadi, 2022).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dirancang sebagai media belajar bagi anak usia dini untuk mengoptimalkan aspek perkembangannya. Berdasarkan teori kognitif Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, seharusnya anak sudah mulai memiliki pengetahuan tentang berpikir logis. Berpikir logis menurut Piaget merupakan kesadaran individu dalam membentuk kata atau konsep dalam proses berpikir. Namun, anak kerap mengalami kesulitan dalam memahami proses berpikir sendiri. Oleh karena itu, kemampuan yang dimiliki anak perlu diberikan stimulus agar dapat terus berkembang dan digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi selanjutnya (Irham & Wiyani dalam Irmaida, 2020).

Adapun indikator berpikir logis menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014) menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan untuk: mengenal konsep bentuk dan ukuran, termasuk konsep kurang dari, lebih dari, serta paling/ter, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mengenal hubungan sebab-akibat dalam lingkungan sekitar, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, bentuk, dan ukuran, mengurutkan benda

berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, sejenis, atau berpasangan dengan lebih dari dua variasi, mengenal pola, seperti pola ABCD-ABCD.

Adapun penelitian terdahulu mengenai Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

1. Penelitian oleh (Siti Aliyah & Siti Rohmah, 2023) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui E-Book di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kecamatan Cikajang Tingkat Usia 5-6 Tahun bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui media e-book di Taman Kanak-Kanak PGRI Kecamatan Cikajang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-book meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, dibuktikan dengan persentase keberhasilan mencapai 87% setelah dilaksanakan Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.
2. Penelitian oleh (Meyvia et al., 2023) dengan judul Pengembangan Media Pop Up Book Mitigasi Bencana Banjir Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun bertujuan meningkatkan dan mendeskripsikan kemampuan berpikir logis mengenai mitigasi bencana banjir melalui media pop up book untuk anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas produk pada 30 anak sebesar 0,74 ($g \geq 0,7$), yang berarti nilai N-Gain lebih besar sehingga media dinyatakan layak dan berpengaruh dalam memberikan pengetahuan mitigasi bencana banjir.
3. Penelitian oleh (Yusifa, 2023) dengan judul Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putra II Kota Jambi bertujuan mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan skor pre-test sebesar 27,84 dan post-test sebesar 42,92. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon signed ranks test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Putra II Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023.
4. Penelitian oleh (Gema, 2024) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Papan Flanel (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Rimba 01 Saradan) bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini pada aspek: mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; mengurutkan benda dari paling kecil ke paling besar; serta mengklasifikasikan benda lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, sejenis, atau berpasangan lebih dari dua variasi melalui metode bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, ketuntasan berpikir logis anak sebesar 50%, sedangkan anak yang belum tuntas juga 50%. Pada siklus kedua, ketuntasan meningkat menjadi 94,44% dan yang tidak tuntas 5,56%. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian tindakan kelas pada kelompok B di TK Tunas Rimba 01 Saradan sudah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan penelitian di atas dapat diketahui bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

E. Simpulan

Alat Permainan Edukatif (APE) memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. APE dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang membantu anak usia dini mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk aspek kognitif. Melalui penggunaan APE, anak terlibat dalam aktivitas yang mendorong berpikir, merencanakan, mengklasifikasikan, dan memecahkan masalah, yang semuanya merupakan elemen penting dari berpikir logis. Secara keseluruhan, penggunaan APE yang tepat dan terarah dapat memberikan stimulus yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini serta membantu membangun dasar yang kuat bagi proses kognitif yang lebih kompleks di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiszaida, G. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Papan Flanel (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Usia 5–6 Tahun di TK Tunas Rimba 01 Saradan)* [Undergraduate thesis, IAIN Ponorogo]. IAIN Ponorogo.
- Aliyah, & Rohmah. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui E-Book di Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kecamatan Cikajang Tingkat Usia 5–6 Tahun. *Anaking: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Dewi. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Mitigasi Bencana Banjir Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 121–144.
- Fatimah. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Irmaida. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Media Papan Flanel di RA Fathun Qarib Banda Aceh* [Skripsi, UIN Banda Aceh]. UIN Banda Aceh.
- Khadijah, & Amelia. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Kencana.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun. *AlAthfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Kurniawan. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Global Eksekutif Teknologi.

- Monika, S. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(1), 48–58.
- Mustika, & Suyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(6), 2052–2060.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kharisma Putra Utama.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD.
- Rahakbauw, & Martini. (2021). Implementasi Model ATIK dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Menyusun Pola ABCD-ABCD. *Journal Buah Hati*, 8(2), 1–9.
- Tesya, & Listiana. (2021). *APE Bagi Anak Usia Dini*. Kencana.
- Yasbiati, & Gandana. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Yusvita, Y. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun di TK Putra II Kota Jambi* [S1 thesis, Universitas Jambi]. Universitas Jambi.