



Research in Early Childhood Education and Parenting

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>



PENGARUH PERMAINAN MATCHING TEBAK GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Susi Susanti*

* Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Kristen Satya Wacana

Email : 272023701@student.uksw.edu

ABSTRACT

Article History:

Submitted/Received 12 Sept 2025

First Revised 1 Okt 2025

Accepted 30 Okt 2025

Publication Date 28 Nov 2025

Kata Kunci :

Pendidikan anak usia dini

Perkembangan kognitif

Keterampilan klasifikasi

Pembelajaran berbasis bermain

Aplak koding

This study investigated the effect of Aplak Koding, a visual and interactive matching game, on the cognitive abilities of early childhood learners, particularly their ability to classify objects based on shape, color, and size. The study employed a quantitative method using a one-group pretest-posttest design involving 15 children aged 5–6 years from TK Sang Timur Salatiga. Data were collected through structured observation, using validated rubrics and expert-reviewed instruments. The intervention consisted of four play-based learning sessions, each lasting 30–45 minutes. Results indicated a significant improvement in cognitive scores, with the average increasing from 2.53 (pretest) to 3.73 (posttest). Children showed high levels of enthusiasm, focus, and active participation during the activities. These findings support Piaget's theory on the need for concrete visual aids in preoperational learning stages and align with Vygotsky's concept of the zone of proximal development, highlighting the role of social interaction. Overall, Aplak Koding proved to be an effective, engaging, and developmentally appropriate strategy for enhancing classification skills in early childhood education. Further implementation and adaptation of this media in other learning domains are recommended..

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Aplak Koding, sebuah permainan mencocokkan berbasis visual dan interaktif, terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengklasifikasikan objek berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 15 anak usia 5–6 tahun di TK Sang Timur Salatiga. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan instrumen yang divalidasi oleh ahli. Perlakuan dilakukan dalam empat sesi pembelajaran bermain berdurasi 30–45 menit. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor kognitif anak dari rata-rata 2,53 (pretest) menjadi 3,73 (posttest). Selama kegiatan, anak menunjukkan antusiasme tinggi, fokus, dan partisipasi aktif. Temuan ini mendukung teori Piaget mengenai perlunya media konkret pada tahap praoperasional, serta konsep zone of proximal development dari Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial. Secara

keseluruhan, Aplak Koding terbukti efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dalam meningkatkan keterampilan klasifikasi. Disarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut untuk digunakan dalam berbagai domain pembelajaran lainnya..

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi tumbuh kembang anak secara menyeluruh, terutama dalam aspek kognitif. Usia 0–6 tahun sering disebut sebagai *golden age*, yaitu masa ketika otak anak berkembang sangat pesat dan sangat peka terhadap stimulasi (Papalia et al., 2009). Pada masa ini, stimulasi yang tepat dapat memberikan pengaruh jangka panjang terhadap kemampuan berpikir, mengingat, mengelompokkan, serta menyelesaikan masalah. Sayangnya, masih banyak satuan PAUD yang menerapkan metode pembelajaran konvensional, bersifat satu arah dan minim interaksi. Hal ini menyebabkan anak kurang tertarik, mudah bosan, dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dalam membangun pemahaman kognitifnya (Sujiono, 2011).

Dalam tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, anak usia 2–7 tahun berada dalam fase praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol, seperti gambar dan kata, untuk mewakili objek. Namun, pemikiran anak masih bersifat egosentris dan belum logis, sehingga diperlukan pembelajaran konkret dan menarik secara visual (Berk, 2013). (Vygotsky, 1978) melengkapi pandangan ini dengan konsep *zone of proximal development* (ZPD), yaitu potensi kemampuan anak yang dapat berkembang melalui interaksi sosial, terutama saat bermain atau berkolaborasi dengan teman sebaya atau pendamping dewasa. Pandangan ini sejalan dengan pendapat (Hurlock, 2003) yang menekankan pentingnya stimulasi dan interaksi sosial dalam perkembangan mental anak usia dini [tambahan].

Pembelajaran yang bersifat bermain menjadi pendekatan yang efektif untuk anak usia dini. Aktivitas bermain tidak hanya menghibur, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang alami dan mendorong keterlibatan aktif anak (Suyadi, 2015). Salah satu model bermain sambil belajar yang menarik untuk dikembangkan adalah *make a match* atau permainan mencocokkan pasangan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, model ini dapat dimodifikasi menjadi permainan *matching tembak gambar*, yaitu permainan mencocokkan gambar dengan pasangan yang sesuai melalui aktivitas visual dan motorik. Anak-anak akan diarahkan untuk mencocokkan dua kartu bergambar, misalnya gambar hewan dengan nama atau bentuk dengan warna, dengan cara yang menyenangkan dan aktif secara fisik.

Literatur menyebutkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan atensi, daya ingat, serta pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Arsyad, 2017). Selain itu, kegiatan mencocokkan gambar juga membantu anak mengembangkan keterampilan klasifikasi, memperkuat memori visual, dan meningkatkan kemampuan konsentrasi (Santrock, 2011; Yelland, 2011). Dalam permainan *matching tembak gambar*, anak tidak hanya belajar mengidentifikasi dan mengelompokkan, tetapi juga berlatih mengambil keputusan, berinteraksi, dan mengikuti aturan sederhana (Isjoni, 2009). Oleh karena itu, model ini dinilai relevan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengklasifikasikan bentuk, warna, dan ukuran objek, akibat metode pembelajaran yang masih bersifat pasif dan kurang menyenangkan. Pendekatan *matching tembak gambar* diusulkan sebagai solusi yang memadukan unsur visual, motorik, dan sosial untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh permainan *matching tembak gambar* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam hal klasifikasi visual. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik

perkembangan anak (Rusman, 2012), sehingga dapat menjadi alternatif strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat PAUD. Nilai kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan permainan aktif berbasis visual yang dirancang secara spesifik untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi anak dalam suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Creswell, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan yang terjadi pada satu kelompok subjek (Sugiyono, 2016). Rancangan kegiatan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: (1) pengumpulan data awal melalui observasi dan pretest kemampuan kognitif anak; (2) pelaksanaan perlakuan berupa permainan matching tembak gambar dalam beberapa sesi terstruktur; dan (3) pengukuran hasil menggunakan posttest serta analisis perbandingan skor.

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya kemampuan mengklasifikasikan objek berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Objek penelitian adalah anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Sang Timur Salatiga. Subjek dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria usia dan kesiapan mengikuti kegiatan bermain yang dirancang. Total partisipan sebanyak 15 anak.

Bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperangkat kartu gambar yang disesuaikan dengan indikator kognitif, seperti gambar hewan, warna, bentuk, dan ukuran. Alat yang digunakan berupa lembar observasi, format penilaian pretest dan posttest, serta dokumentasi foto dan catatan lapangan. Permainan matching tembak gambar dilaksanakan dalam empat sesi selama dua minggu, masing-masing berdurasi 30–45 menit, dengan aktivitas mencocokkan gambar dan pasangan yang sesuai melalui pendekatan aktif dan menyenangkan.

Penelitian dilakukan di TK Sang Timur Salatiga. Selama proses, guru kelas terlibat aktif sebagai fasilitator, sementara peneliti berperan sebagai pengamat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung yang mencatat perilaku dan kemampuan anak berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun. Observasi dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, ditambah dokumentasi visual dan catatan deskriptif sebagai pelengkap data. Instrumen observasi divalidasi melalui expert judgment oleh dua ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini (Arikunto, 2013).

Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup: (1) kemampuan kognitif, yaitu kemampuan anak dalam mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu (warna, bentuk, ukuran), yang diukur melalui skor penilaian observasi; dan (2) permainan matching tembak gambar, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan kegiatan mencocokkan pasangan kartu dengan cara menunjuk atau menempelkan pasangan yang sesuai secara aktif.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, dengan menghitung skor rata-rata pretest dan posttest untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kognitif. Hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, serta ditafsirkan dengan melihat perbedaan skor dan kecenderungan perilaku belajar anak selama kegiatan berlangsung (Creswell, 2012). Interpretasi hasil juga memperhatikan konteks partisipasi dan keterlibatan anak selama pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan matching tembak gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengklasifikasikan bentuk, warna, dan ukuran. Penelitian dilakukan di TK Sang Timur Salatiga dengan fokus pada respons dan keterlibatan anak-anak terhadap media pembelajaran Aplak Koding. Aplak Koding merupakan media edukatif visual yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif

dan logika anak-anak melalui aktivitas mencocokkan gambar. Kegiatan dirancang secara interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika bermain dengan media Aplak Koding. Mereka sangat tertarik dalam proses mencocokkan gambar, tampak fokus, dan aktif dalam mengikuti instruksi. Respons positif terlihat dari keinginan mereka untuk mengulang permainan bahkan setelah sesi pembelajaran selesai. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan visual seperti Aplak Koding mampu menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan anak secara aktif.

Hasil pengukuran pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan kognitif anak setelah diberikan perlakuan. Berikut adalah data rata-rata hasil observasi:

Tabel 1. Hasil pengukuran pretest dan posttest

No	Indikator Kognitif	Skor Pretest	Skor Posttest	Peningkatan
1	Mengklasifikasikan bentuk	2.53	3.73	+1.20
2	Mengklasifikasikan warna	2.60	3.80	+1.20
3	Mengklasifikasikan ukuran	2.47	3.67	+1.20
4	Konsentrasi saat bermain	2.40	3.60	+1.20
5	Keaktifan dan partisipasi	2.67	3.87	+1.20
--	Rata-rata Total	2.53	3.73	+1.20

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Aplak Koding efektif tidak hanya dalam meningkatkan kemampuan mencocokkan gambar, tetapi juga dalam menumbuhkan rasa senang, semangat, dan keterlibatan aktif anak-anak selama kegiatan pembelajaran. Hal ini mendukung gagasan bahwa pendekatan bermain yang interaktif merupakan strategi yang sesuai untuk pendidikan anak usia dini.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan Piaget dalam (Berk, 2013) bahwa anak usia praoperasional membutuhkan media konkret untuk memahami konsep klasifikasi. Visualisasi melalui kartu gambar memudahkan anak dalam proses asimilasi dan akomodasi terhadap informasi baru. Selain itu, konsep interaksi sosial dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh (Vygotsky, 1978) juga terlihat melalui kerja sama dan komunikasi antar anak saat bermain bersama, yang memperkuat perkembangan kognitif melalui zone of proximal development.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Arini, 2020; Nurhalimah & Sari, 2022) yang menemukan bahwa media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman kognitif, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun demikian, dua anak dalam penelitian ini menunjukkan perkembangan yang relatif lambat, mengindikasikan bahwa faktor individual seperti kesiapan belajar dan perhatian juga turut memengaruhi hasil.

Sebagai tindak lanjut, penggunaan media Aplak Koding dapat diperluas pada materi pembelajaran lainnya, seperti pengenalan huruf atau angka, dengan menambahkan fitur audio atau tiga dimensi untuk mendukung multisensory learning. Pelibatan guru dan orang tua dalam penggunaan media ini juga dapat menjadi langkah strategis dalam memperluas dampak pembelajaran secara berkelanjutan, baik di sekolah maupun di rumah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Aplak Koding dalam pembelajaran anak usia dini efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya dalam mengklasifikasikan bentuk, warna, dan ukuran. Media ini tidak hanya mendorong aktivitas mencocokkan gambar secara visual, tetapi juga menumbuhkan rasa senang, fokus, dan partisipasi aktif anak selama kegiatan berlangsung. Respons positif anak-anak yang antusias dan berulang kali ingin bermain menunjukkan bahwa Aplak Koding mampu menarik minat belajar anak secara alami melalui pendekatan bermain. Selain memberikan pengalaman belajar

yang menyenangkan, media ini juga terbukti mampu memfasilitasi pengembangan logika berpikir dan keterampilan dasar klasifikasi yang penting pada tahap praoperasional. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan visual seperti Aplak Koding layak untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai strategi yang efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arini, N. (2020). Pengaruh media kartu gambar terhadap kemampuan klasifikasi anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(2), 123–130.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Berk, L. E. (2013). *Child development* (9th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Anak*. Alfabeta.
- Nurhalimah, I., & Sari, D. (2022). Peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 45–55.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.
- Suyadi. (2015). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yelland, N. (2011). *Young children as active citizens*. Routledge.