

## ASESMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DI TK PEMBINA

Renawati<sup>1</sup>, Intan Sari<sup>2</sup>, Chelsa Hanny Devota<sup>3</sup>, Eca Sentia<sup>4</sup>, Milda Hatari<sup>5</sup>  
[renaw946@gmail.com](mailto:renaw946@gmail.com)<sup>1</sup>, [avoyyyini@gmail.com](mailto:avoyyyini@gmail.com)<sup>2</sup>, [hannyhannydevota@gmail.com](mailto:hannyhannydevota@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[ecasentia@gmail.com](mailto:ecasentia@gmail.com)<sup>4</sup>, [meldahatari@gmail.com](mailto:meldahatari@gmail.com)<sup>5</sup>  
Sekolah Tinggi Agama Islam NATUNA

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan asesmen perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain di TK Pembina. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari anak usia dini dan guru kelas di TK Pembina. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Fokus penelitian mencakup kemampuan anak dalam mengenal warna dan bentuk, berhitung sederhana, memecahkan masalah, serta berpikir logis selama proses bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain mampu membantu guru melakukan asesmen perkembangan kognitif anak secara alami dan menyenangkan. Dalam aktivitas bermain, anak tampak lebih aktif, antusias, dan mampu memperlihatkan kemampuan berpikir serta pemecahan masalah sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, asesmen yang dilakukan melalui bermain juga memudahkan guru dalam memahami perkembangan masing-masing anak tanpa memberikan tekanan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu metode yang efektif untuk melakukan asesmen perkembangan kognitif anak usia dini di TK Pembina.

**Kata Kunci:** Asesmen, Perkembangan Kognitif, Aktivitas Bermain, Anak Usia Dini.

### ABSTRACT

*This study aims to describe the assessment of children's cognitive development through play activities at Pembina Kindergarten. This study used qualitative methods with a descriptive approach. The subjects consisted of early childhood children and classroom teachers at Pembina Kindergarten. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. The focus of the study included children's abilities in recognizing colors and shapes, simple arithmetic, problem-solving, and logical thinking during play. The results indicate that play activities can help teachers assess children's cognitive development in a natural and enjoyable way. During play activities, children appear more active, enthusiastic, and able to demonstrate thinking and problem-solving skills appropriate to their developmental stage. Furthermore, assessments conducted through play also facilitate teachers in understanding each child's development without putting pressure on the learning process. Therefore, play activities can be used as an effective method for assessing early childhood cognitive development at Pembina Kindergarten.*

**Keywords:** Assessment, Cognitive Development, Play Activities, Early Childhood.

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama pada aspek kognitif. Perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memahami, menyelesaikan masalah, serta mengenali lingkungan di sekitarnya. Pada tahap usia dini, anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung

dan kegiatan yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik serta tahap perkembangan mereka. Salah satu metode yang dianggap efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak ialah melalui aktivitas bermain.

Bermain bukan sekadar kegiatan hiburan bagi anak, tetapi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir, kreativitas, konsentrasi, dan keterampilan memecahkan masalah. Melalui berbagai aktivitas bermain, anak dapat belajar mengenal warna, bentuk, angka, pola, serta melatih kemampuan mengelompokkan benda dan membuat keputusan sederhana. Dengan demikian, kegiatan bermain memiliki kontribusi yang besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD atau TK, guru tidak hanya berperan memberikan stimulasi pembelajaran, tetapi juga melakukan asesmen terhadap perkembangan anak. Asesmen dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. Hasil asesmen tersebut dapat membantu guru memahami kemampuan, kebutuhan, serta perkembangan masing-masing anak sehingga proses pembelajaran dapat diberikan secara tepat sesuai dengan tahap perkembangannya.

Namun, pada praktiknya pelaksanaan asesmen perkembangan kognitif anak usia dini masih menemui berbagai hambatan. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan penilaian yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya ketika kegiatan bermain berlangsung. Selain itu, penilaian yang dilakukan sering kali lebih menitikberatkan pada hasil akhir daripada proses belajar anak selama bermain. Padahal, melalui pengamatan terhadap aktivitas bermain, guru dapat memperoleh informasi yang lebih autentik mengenai kemampuan berpikir dan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, asesmen perkembangan kognitif melalui aktivitas bermain perlu dikaji lebih mendalam, khususnya di TK Pembina. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain serta membantu guru dalam mengembangkan proses penilaian yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan sederhana. Dalam kajian perkembangan kognitif anak, terdapat beberapa tokoh yang teorinya menjadi landasan dalam pendidikan anak usia dini, di antaranya Jean Piaget dan Al-Ghazali.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif dimulai ketika anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif berlangsung melalui beberapa tahap secara bertahap, mulai dari pemikiran konkret hingga menuju pemikiran abstrak. Dalam teorinya, anak belajar melalui proses organisasi, adaptasi, dan equilibrasi. Aktivitas bermain menjadi salah satu media penting yang membantu anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui kegiatan bermain, anak dapat membangun pengetahuan baru

berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, teori Piaget menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung secara aktif melalui pengalaman belajar dan aktivitas yang dilakukan anak sendiri.

Selain Piaget, konsep perkembangan kognitif juga dijelaskan oleh Al-Ghazali yang memandang akal sebagai sumber pengetahuan dan alat utama manusia dalam berpikir serta memahami sesuatu. Menurut Al-Ghazali, akal memiliki kedudukan yang sangat penting karena melalui akal manusia dapat memperoleh ilmu serta membedakan hal yang baik dan buruk. Al-Ghazali membagi akal menjadi dua bagian, yaitu akal teoritis dan akal praktis. Akal teoritis berfungsi untuk memperoleh pengetahuan, sedangkan akal praktis digunakan untuk mengarahkan tindakan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan anak usia dini, kemampuan berpikir anak dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas, pengamatan, serta interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas bermain memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pengaruh bermain terhadap kemampuan berpikir anak, penggunaan media pembelajaran, serta metode stimulasi perkembangan kognitif. Selain itu, asesmen perkembangan anak umumnya dilakukan melalui observasi, catatan anekdot, dan checklist perkembangan selama proses pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus membahas asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain di TK Pembina masih terbatas.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini berfokus pada pelaksanaan asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain di TK Pembina. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses asesmen yang dilakukan guru dalam menilai perkembangan kognitif anak selama kegiatan bermain berlangsung (Fatimah & Istiqomah, 2021).

Perkembangan kognitif anak pada masa awal kehidupan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Pada tahap perkembangan sejak lahir hingga usia dua tahun, anak mulai mengalami berbagai perkembangan psikologis, seperti kemampuan berbahasa, berpikir simbolis, koordinasi sensorimotor, serta proses belajar sosial. Perkembangan kognitif anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, tetapi juga berkembang melalui proses pembentukan pengetahuan yang diperoleh dari interaksi dengan orang dewasa maupun lingkungan di sekitarnya.

Pandangan tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak diperoleh melalui dua jalur, yaitu proses biologis dasar dan proses psikologis yang bersifat sosiokultural. Ia menekankan bahwa kemampuan kognitif anak dapat berkembang melalui interaksi sosial dengan guru, orang tua, dan teman sebaya. Anak memperoleh pengetahuan melalui arahan, bimbingan, serta pengalaman belajar yang terjadi di lingkungan sosialnya. Selain itu, faktor budaya juga memiliki peran penting dalam memengaruhi cara anak berpikir dan memahami lingkungan di sekitarnya (Qiptiyah, 2024).

Selain teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Al-Ghazali, teori belajar sosial dari Albert Bandura juga menjadi dasar penting dalam memahami perkembangan kognitif anak. Menurut Bandura,

penguasaan pengetahuan dan keterampilan tidak hanya dipengaruhi oleh proses perhatian, ingatan, reproduksi gerak, dan motivasi, tetapi juga dipengaruhi oleh keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya sendiri (self efficacy) serta kemampuan dalam mengatur diri (self regulatory system).

Self efficacy merupakan keyakinan anak terhadap kemampuannya dalam mencapai tujuan belajar dan menguasai keterampilan tertentu. Sementara itu, self regulatory adalah kemampuan individu untuk mengontrol, mengevaluasi, dan mengatur perilakunya selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pendidikan anak usia dini, kemampuan tersebut dapat berkembang melalui pengalaman langsung, latihan, pengulangan, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya.

Teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura menegaskan bahwa anak belajar melalui proses pengamatan dan peniruan (modeling) terhadap lingkungan di sekitarnya. Dalam hal ini, guru memiliki peranan penting sebagai model yang memberikan contoh perilaku, cara berpikir, dan keterampilan yang dapat ditiru oleh anak. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung serta pemberian penguatan (reinforcement) juga berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan perkembangan kognitif anak.

Penerapan teori belajar sosial dalam pendidikan anak usia dini dapat terlihat melalui berbagai aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial, kerja sama, pengamatan, dan latihan secara berulang. Melalui kegiatan bermain tersebut, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar secara langsung, tetapi juga belajar dari perilaku guru maupun teman sebayanya (Yanuardianto, 2019).

Jerome Bruner menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui proses belajar aktif (active learning). Dalam pandangan ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru maupun lingkungan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menemukan, memahami, dan membangun pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila anak berpartisipasi aktif melalui pengalaman, pengamatan, percobaan, dan kegiatan pemecahan masalah.

Menurut Jerome Bruner, kemampuan berpikir anak berkembang sesuai dengan cara anak merepresentasikan pengetahuan. Oleh sebab itu, Bruner membagi perkembangan kognitif ke dalam tiga tahap representasi, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak memahami lingkungan melalui tindakan langsung atau aktivitas fisik menggunakan benda nyata dan pengalaman konkret. Pada tahap ikonik, anak mulai memahami sesuatu melalui gambar, visual, atau bayangan mental. Sementara itu, pada tahap simbolik, anak telah mampu menggunakan bahasa, simbol, angka, dan logika dalam berpikir serta memecahkan masalah.

Selain itu, Bruner juga memperkenalkan konsep discovery learning atau pembelajaran penemuan. Dalam metode ini, anak didorong untuk mencari dan menemukan informasi secara mandiri sehingga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah dapat berkembang secara optimal. Guru berperan sebagai pembimbing yang membantu anak menemukan konsep pembelajaran, bukan sekadar memberikan informasi secara langsung. Dengan demikian, teori Bruner menegaskan bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan pengalaman langsung memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak (Sundari & Fauziati, 2021).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak. Hal ini sejalan dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya serta membantu anak beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya.

Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan belajar, mengajar, dan mendidik. Belajar merupakan proses yang dilakukan anak untuk memperoleh perubahan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Sementara itu, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang membantu anak memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

Dalam pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara menyenangkan dan berpusat pada anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Prinsip pembelajaran pada PAUD meliputi belajar melalui bermain, pembelajaran aktif, pengembangan nilai karakter, pengembangan kecakapan hidup, serta pemanfaatan lingkungan dan media belajar yang mendukung perkembangan anak.

Konsep belajar sambil bermain menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain, anak dapat berimajinasi, melakukan eksplorasi, mengembangkan kreativitas, serta melatih berbagai kemampuan yang dimilikinya. Aktivitas bermain juga membantu perkembangan kemampuan kognitif anak melalui proses mengenal, mengamati, mencoba, dan memecahkan masalah sederhana. Selain itu, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berinteraksi sosial, seperti berbagi, bekerja sama, bertanggung jawab, serta memahami lingkungan di sekitarnya.

Menurut Docket dan Fleer dalam Pratiwi (2017), bermain merupakan kebutuhan penting bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat mendukung perkembangan dirinya. Pendapat tersebut diperkuat oleh Gusfaeri (2021) yang menyatakan bahwa bermain mampu menstimulasi perkembangan anak secara optimal serta membantu anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Melalui aktivitas bermain, anak juga dapat meniru berbagai hal baru yang ditemui di lingkungannya sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa bermain memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini. Bermain tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh. Oleh sebab itu, aktivitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus

sebagai sarana asesmen perkembangan kognitif anak dalam proses pendidikan anak usia dini (Herniawati, 2023).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak dapat membangun pengetahuan mengenai lingkungan di sekitarnya serta mengembangkan kreativitas, baik menggunakan alat permainan maupun tanpa alat bantu permainan. Aktivitas bermain juga menjadi media bagi anak untuk belajar, bereksplorasi, dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan, terutama aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik.

Beberapa teori modern menjelaskan pentingnya bermain dalam perkembangan anak. Teori pertama dikemukakan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson melalui teori psikoanalisis. Dalam teori ini, bermain dipandang sebagai sarana bagi anak untuk melepaskan emosi, membangun rasa percaya diri, serta membantu anak mengembangkan kemampuan fisik dan keterampilan sosial. Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengekspresikan perasaan, pengalaman, dan keinginannya secara lebih bebas.

Teori kedua adalah teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget menjelaskan bahwa bermain memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual anak. Menurutnya, setiap anak mempunyai struktur kognitif yang berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Bermain membantu anak membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Piaget juga menjelaskan beberapa proses penting dalam perkembangan kognitif, yaitu asimilasi, akomodasi, konservasi, dan reversibility. Dalam teori ini, perkembangan intelektual dan perkembangan afektif berlangsung secara bersamaan selama proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Teori ketiga dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Menurut Vygotsky, anak memperoleh pengetahuan melalui hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya, seperti interaksi dengan guru, orang tua, dan teman sebaya. Pengalaman sosial tersebut kemudian menjadi bagian penting dalam perkembangan kemampuan berpikir anak. Oleh sebab itu, bermain bersama teman maupun lingkungan sosial dapat membantu anak mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir, dan pemecahan masalah.

Selain itu, Jean Piaget dalam pendapat yang dikutip oleh Elizabeth Hurlock menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang untuk memperoleh kesenangan fungsional. Sementara itu, Bruno Bettelheim dalam Hurlock menjelaskan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan tanpa tujuan akhir tertentu selain memperoleh kesenangan dari kegiatan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Berdasarkan berbagai teori tersebut, dapat dipahami bahwa bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak usia dini. Bermain tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, keterampilan sosial, serta kemampuan emosional. Oleh karena itu, aktivitas bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sekaligus asesmen perkembangan kognitif anak dalam pendidikan anak usia dini (Pratiwi, 2017).

Konsep bermain pada anak usia dini merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Bermain memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung yang diperoleh saat bermain. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengenal berbagai benda di sekitarnya, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral, dan kreativitas. Oleh sebab itu, bermain sering dianggap sebagai metode belajar yang paling alami bagi anak usia dini.

Dalam kegiatan bermain, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga belajar memecahkan masalah, bekerja sama, berkomunikasi, serta mengontrol emosi. Bermain juga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus maupun motorik kasar melalui berbagai aktivitas gerak. Selain itu, aktivitas bermain mampu melatih imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak. Anak yang memperoleh kesempatan bermain secara aktif umumnya memiliki rasa percaya diri yang lebih baik, lebih mandiri, dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Pelaksanaan bermain pada anak usia dini perlu memperhatikan aspek keamanan, kenyamanan, dan kebutuhan perkembangan anak. Guru dan orang tua mempunyai peranan penting dalam menyediakan lingkungan bermain yang edukatif serta menyenangkan agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Dengan demikian, konsep bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana utama dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan proses belajar anak usia dini secara menyeluruh (Rohmah, 2016).

Bermain pada anak usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Aktivitas bermain memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena anak usia dini memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung saat mereka bermain. Melalui bermain, anak dapat menjelajahi lingkungan sekitar, mengenal berbagai benda, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, moral, dan kreativitas. Oleh karena itu, bermain dikenal sebagai cara belajar yang paling sesuai dan alami bagi anak usia dini.

Selama proses bermain, anak tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi juga belajar menyelesaikan masalah, bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi, serta mengontrol emosinya. Aktivitas bermain juga dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar melalui berbagai gerakan yang dilakukan anak. Selain itu, bermain mampu mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Anak yang aktif bermain biasanya lebih percaya diri, mandiri, dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Kegiatan bermain pada anak usia dini perlu dilaksanakan dengan memperhatikan faktor keamanan, kenyamanan, serta kebutuhan perkembangan anak. Guru dan orang tua memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian, bermain tidak hanya menjadi aktivitas hiburan bagi anak, tetapi juga menjadi sarana utama dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan proses pembelajaran anak usia dini secara menyeluruh (Arumsari & Putri, 2020).

Asesmen atau penilaian perkembangan anak merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi mengenai pertumbuhan serta perkembangan anak pada berbagai aspek perkembangan. Asesmen bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan usia dan tahapan perkembangannya. Dalam pendidikan anak usia dini, asesmen memiliki peranan penting karena dapat membantu guru dan orang tua memahami kebutuhan, kemampuan, minat, serta potensi yang dimiliki anak.

Menurut Siti Aisyah, asesmen perkembangan anak adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan dan hasil belajar anak. Sementara itu, Sue Bredekamp menjelaskan bahwa asesmen pada anak usia dini sebaiknya dilakukan secara autentik, alami, dan disesuaikan dengan aktivitas bermain anak (Talango & Pratiwi, 2018).

Berdasarkan hasil kajian literatur sebelumnya, penelitian tentang perkembangan kognitif anak usia dini umumnya membahas teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, Lev Vygotsky, Albert Bandura, dan Jerome Bruner serta pengaruh aktivitas bermain terhadap kemampuan berpikir anak. Penelitian terdahulu juga lebih banyak menitikberatkan pada metode pembelajaran, stimulasi perkembangan kognitif, dan hasil belajar anak usia dini. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus membahas asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain di TK Pembina masih relatif sedikit. Oleh sebab itu, kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian mengenai proses asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain dengan memanfaatkan pengamatan guru selama proses pembelajaran berlangsung di TK Pembina.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam asesmen perkembangan kognitif anak melalui aktivitas bermain di TK Pembina. Penelitian kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan terkait proses penilaian perkembangan kognitif anak usia dini selama kegiatan bermain berlangsung.

Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Pembina. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas. Informan penelitian dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses asesmen perkembangan kognitif anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas bermain anak serta proses guru dalam melakukan asesmen perkembangan kognitif. Wawancara dilakukan kepada guru guna memperoleh informasi mengenai bentuk asesmen, indikator perkembangan kognitif, serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan asesmen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Pembina 004, diperoleh temuan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun berkembang sesuai dengan tahap usianya dan dipengaruhi oleh aktivitas bermain yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Anak pada kelompok A (usia 4–5 tahun) dan kelompok B (usia 5–6 tahun) menunjukkan perbedaan kemampuan berpikir sesuai tingkat perkembangan masing-masing. Anak kelompok B terlihat lebih mampu mengenal angka, mencocokkan bentuk, menyelesaikan masalah sederhana, serta memahami instruksi dibandingkan anak kelompok A. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan seiring bertambahnya usia dan kematangan berpikir.

Perkembangan tersebut terjadi karena usia taman kanak-kanak merupakan masa perkembangan kognitif yang berlangsung sangat cepat. Anak mulai aktif menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memahami lingkungan sekitar melalui pengalaman langsung. Dalam kegiatan pembelajaran, anak mampu mengenal konsep besar-kecil, panjang-pendek, serta menghubungkan gambar dengan angka melalui aktivitas yang dilakukan berulang kali. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan guru melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan usia anak dapat membantu memperkuat kemampuan berpikir dan daya ingat anak.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kurikulum pembelajaran yang diterapkan dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini mampu mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga melibatkan anak secara aktif melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Anak menjadi lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung dan media bermain yang menarik. Kondisi ini terjadi karena anak usia dini lebih mudah memahami pembelajaran melalui benda konkret dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak.

Selain itu, ditemukan bahwa permainan edukatif seperti puzzle, bermain balok, mencocokkan gambar dengan angka, dan menyusun pola mampu melatih kemampuan kognitif anak secara optimal. Anak terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias ketika belajar sambil bermain. Melalui permainan tersebut, anak belajar memecahkan masalah, mengingat bentuk dan warna, serta melatih kemampuan berpikir logis. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif karena permainan mampu memberikan stimulasi secara langsung terhadap kemampuan berpikir anak.

Permainan pada anak TK dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan individu dilakukan secara mandiri dengan pengawasan guru sesuai usia dan kemampuan peserta didik. Sementara itu, permainan kelompok dilakukan bersama teman sebaya berdasarkan arahan guru sehingga dapat menumbuhkan kerja sama, sikap saling menghargai, dan kemampuan bersosialisasi antar anak. Salah satu contoh permainan kelompok yang sering diterapkan ialah permainan balok yang melatih anak bekerja sama dalam menyusun bentuk tertentu.

Media yang digunakan dalam kegiatan bermain anak usia dini berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak, seperti puzzle, balok, kartu angka, dan media gambar. Media tersebut berfungsi untuk merangsang daya ingat, kemampuan memecahkan masalah, konsentrasi, dan kreativitas anak. Penggunaan media

yang menarik membuat anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran karena mereka belajar secara langsung melalui aktivitas bermain.

Kegiatan bermain di dalam kelas juga menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Anak dapat menerima materi pembelajaran tanpa merasa tertekan karena proses belajar dilakukan secara alami melalui kegiatan bermain. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, bermain juga membantu anak melatih keterampilan sosial, kemampuan mendengarkan, dan kreativitas. Hal ini terjadi karena bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, mencoba hal baru, dan belajar dari pengalaman secara langsung.

Penilaian perkembangan kognitif anak dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas sehari-hari anak selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menilai kemampuan anak dalam berpikir logis, memecahkan masalah, memahami konsep sederhana, serta kemampuan mengikuti instruksi ketika bermain dan belajar. Secara umum, teknik asesmen yang digunakan di TK adalah asesmen autentik, yaitu penilaian yang dilakukan secara langsung ketika anak melakukan aktivitas sehari-hari di kelas.

Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan beberapa metode asesmen seperti checklist, catatan anekdot, observasi, dan portofolio. Checklist digunakan untuk mencatat capaian perkembangan anak sesuai indikator yang telah ditentukan. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat perilaku atau kemampuan tertentu yang muncul secara spontan selama kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas anak secara langsung, sedangkan portofolio digunakan untuk mengumpulkan hasil karya anak sebagai bukti perkembangan belajar mereka. Asesmen dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika anak bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Indikator yang dinilai dalam kegiatan bermain meliputi nilai agama dan budi pekerti, jati diri, keterampilan sosial dan emosional, dasar-dasar literasi, serta kemampuan motorik kasar dan halus. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu berpikir logis, serta dapat memecahkan masalah ketika berada dalam kelompok belajar. Anak juga terlihat lebih percaya diri dan mudah memahami instruksi yang diberikan guru.

Namun, dalam pelaksanaan asesmen perkembangan anak, guru masih menghadapi beberapa kendala. Kesulitan yang sering dialami antara lain keterbatasan waktu dan tenaga dalam mencatat perkembangan setiap anak setiap hari. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena rentang konsentrasi anak yang relatif pendek. Kondisi tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dan teliti dalam melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain sangat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui bermain, anak belajar mengasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mengingat, memahami konsep sederhana, serta meningkatkan konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika

anak mulai mampu menggunakan simbol, mengenal bentuk, warna, dan memahami hubungan sederhana melalui pengalaman konkret. Penelitian ini juga didukung oleh pendapat Jerome Bruner yang menjelaskan bahwa anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksplorasi. Oleh sebab itu, kegiatan bermain menjadi metode yang efektif untuk membantu perkembangan kognitif anak usia dini.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep sederhana pada anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak TK serta membantu guru dalam melakukan asesmen perkembangan anak secara alami dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di TK Pembina 004, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun berkembang sesuai tahap usianya, di mana anak kelompok B memiliki kemampuan berpikir yang lebih baik dibandingkan anak kelompok A, terutama dalam mengenal angka, memahami instruksi, berpikir logis, dan memecahkan masalah sederhana.

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui aktivitas bermain dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) mampu membantu anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Permainan seperti puzzle, balok, mencocokkan gambar, dan menyusun pola dapat meningkatkan kemampuan daya ingat, konsentrasi, kreativitas, serta kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, permainan yang dilakukan secara individu maupun kelompok juga dapat membantu perkembangan sosial anak, meningkatkan kerja sama, dan menumbuhkan rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa asesmen perkembangan kognitif di taman kanak-kanak dilakukan melalui asesmen autentik dengan menggunakan teknik observasi, checklist, catatan anekdot, dan portofolio yang dilaksanakan secara berkesinambungan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian tersebut memudahkan guru dalam mengetahui perkembangan anak secara alami melalui aktivitas sehari-hari. Meskipun demikian, guru masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu dan tenaga, serta kesulitan dalam menyusun instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai untuk membantu perkembangan kognitif anak usia dini. Temuan penelitian ini juga mendukung teori Jean Piaget dan Jerome Bruner yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan penggunaan aktivitas konkret dalam proses pembelajaran anak. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan model asesmen perkembangan anak yang lebih efektif dan mudah diterapkan sehingga guru dapat melakukan penilaian perkembangan kognitif anak secara lebih optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arumsari, A. D., & Putri, V. M. (2020). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini. 4(1), 154–160.
- Fatimah, E. R., & Istiqomah. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Herniawati, A. (2023). Metode Bermain: Upaya mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Intisari*, 1(1), 10–18.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education*, 5(1), 204–220.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sundari, & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128–136.
- Talango, S. R., & Pratiwi, W. (2018). Asesmen Perkembangan Anak (Studi Kasus Asesmen Perkembangan Anak Usia 2 Tahun). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 49–59.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura. *Jurnal Auladuna*, 01(02), 94–111.