



PENERAPAN GAMES EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN KEDEKATAN EMOSIONAL ANTARA ANAK DENGAN ORANG TUA DI PAUD MELATIH PUTIH KELURAHAN TANJUNG SELAMAT

IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE COGNITIVE DEVELOPMENT AND EMOTIONAL CLOSENESS BETWEEN CHILDREN AND PARENTS AT PAUD MELATRAIN PUTIH, TANJUNG SELAMAT VILLAGE

Chandra Wahyudi¹, Azur Aini Harahap², Camelia Tampubolon³, Chindi Emiya Pepayoca⁴, Deby Elystiadi Dalimunte⁵, Dewi Febriana Purba⁶, Disty Khairani Ikhwana⁷, Nurhafni Siregar⁸, Ika Sandra Dewi⁹

^{1*,2,3,....9} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

Email : chandrawahyudi1709@gmail.com ¹, azurainiharahap07@gmail.com²,

cameliatampubolon16@gmail.com ³ chindiemiyap@gmail.com ⁴ debydalimunthe1910@gmail.com⁵

dewifebriana255@gmail.com⁶, distykhairani7@gmail.com⁷, nurhafnisiregar@umnaw.ac.id ⁸

ikasandradewi@umnaw.ac.id ⁹

Article History:

Received: May 04th, 2025

Revised: June 10th, 2025

Published: June 15th, 2025

Abstract: *This training aims to enhance cognitive development and emotional bonding between children and parents through the implementation of educational games. The activity was carried out at PAUD Melatih Putih, located in Tanjung Selamat Subdistrict, involving parents of PAUD students as participants. The methods used included material presentation, demonstrations, and hands-on practice with various types of educational games such as the "Topik" Game (Smart Bottle Cap Words) and the Matching Game. Evaluation was conducted through pre-test and post-test questionnaires to measure changes in behavior and parental involvement at home. The results showed an increase in the application of educational games from 60% to 70% after the training. These findings indicate that a play-based approach during the golden age of childhood can serve as an effective medium for fostering children's cognitive stimulation while also strengthening the emotional bond between children and parents. This training is expected to become an applicable and enjoyable model of family learning.*

Keywords: *Cognitive Development, Emotional Bonding, Educational Games*

Abstrak:

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kedekatan emosional antara anak dan orang tua melalui penerapan games edukatif. Kegiatan dilaksanakan di PAUD Melatih Putih, Kelurahan Tanjung Selamat, dengan melibatkan orang tua dari siswa PAUD sebagai peserta. Metode yang digunakan mencakup penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung berbagai jenis games edukatif seperti games Topik (Tutup Botol Pintar Kata) dan games Cocos

pasang. Evaluasi dilakukan melalui angket pre test dan post test untuk mengukur perubahan perilaku dan keterlibatan orang tua dirumah. Hasil menunjukkan adanya peningkatan penerapan *games edukatif* dari 60% menjadi 70% setelah pelatihan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan bermain di fase *golden age* pada anak dapat menjadi media yang efektif dalam membangun stimulai kognitif anak sekaligus memperkuat hubungan emosional antara anak dan orang tua. Pelatihan ini diharapkan menjadi model pembelajaran keluarga yang aplikatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Kedekatan Emosional, Games Edukatif

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa dimana anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Peran dari orangtua merupakan faktor untuk membantu anak dalam mengembangkan potensinya. Kebanyakan orang tua melimpahkan kepada sekolah untuk mengembangkan potensi anak. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua untuk menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengamati, meniru dan mencoba dengan melibatkan potensi dan kecerdasan anak. Untuk itu pentingnya pendidikan bagi anak usia dini baik itu formal, informal dan nonformal harus tetap terlaksana guna mengembangkan pertumbuhan dan aspek perkembangan ke arah yang lebih baik untuk masa yang akan datang (Veronica, 2018). Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan ini adalah pengembangan kemampuan kognitif anak (Safitra et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pada masa usia dini (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan anak supaya dapat berkembang dengan optimal.

Menurut hasil penelitian di bidang neurologi seperti yang dilakukan oleh Dr. Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari universitas Chicago, Amerika Serikat dikutip (Arini, 2021) mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%. Artinya bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal maka segala tumbuh kembang anak baik fisik maupun mental tidak akan berkembang secara optimal. Kualitas dan kompleksitas sistem rangkaian antar sel-sel otak pada anak sangat ditentukan oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan terdekat anak. Orangtua harus terus menerus melakukan stimulasi agar kemampuan otak anak dapat selalu berkembang mengikuti rangsangan yang diberikan oleh orang tua dan lingkungannya. Juka pada usia *golden age* anak tidak mendapatkan stimulasi yang baik maka pusat pusat otak yang aktif menjadi terbatas sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Yusuf et al., 2023).

Menurut Piaget, teori perkembangan kognitif mengemukakan asumsi tentang perkembangan cara berfikir individu dan kompleksitas perubahannya melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Perkembangan kognitif adalah tahap demi tahap perubahan

kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan, bayangan, perkiraan, dan penilaian seseorang terhadap lingkungannya. Dalam dunia pendidikan, perkembangan kognitif ini merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Marinda, 2020).

Perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila didukung oleh lingkungan dengan memberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan, baik rangsangan terhadap motorik, rangsangan terhadap perkembangan intelektual, rangsangan terhadap sosial-emosional dan rangsangan untuk perkembangan bahasa (Novitasari, 2018). Pada setiap anak, terutama anak kecil pada masa Golden age (masa keemasan), bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain. Dengan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya (Khobir, 2009). Banyak sekali jenis-jenis permainan untuk anak usia dini yang bisa dimainkan oleh anak. Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar pemainnya termasuk kepada anak-anak.

Peran orang tua adalah sentral pendidik utama anak usia dini dalam masa golden age, penanggung jawab pemenuhan kebutuhan anak dengan tingkat kedekatan hubungan emosional paling erat. Peran orang tua secara umum merupakan sentral dasar dalam perkembangan anak usia dini dibandingkan dengan peran dari lembaga pendidikan dan masyarakat dikarenakan peran orang tua adalah sebagai berikut: pengalaman pertama masa kanak-kanak, menjamin kehidupan emosional anak, menanamkan dasar pendidikan moral, memberikan dasar pendidikan sosial, peletakan dasar dasar keagamaan, orang tua sebagai pendidik di rumah (Novita et al., 2016). Sehingga perkembangan anak sangat berpengaruh terhadap pendidikan dari orang tuanya di rumah.

Kesibukan orang tua menjadi faktor yang menyebabkan kurangnya interaksi antara mereka dengan anak-anaknya. Tuntutan hidup yang begitu besar membuat orangtua harus bekerja lebih giat dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, sehingga waktu yang dihabiskan antara orang tua dan anak menjadi berkurang (Maisyarah, Anizar Ahmad, 2017).

Berbagai kebersamaan aktivitas anak usia dini dengan orang tua/wali merupakan strategi pengasuhan positif sehingga anak tumbuh dengan pribadi yang cerdas, mandiri, sehat, berbudi pekerti yang luhur, dan berakhlak mulia (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2020, 2020, 1). Hal ini sesuai dengan rekomendasi WHO yakni menggalakkan kegiatan pembelajaran dini bagi anak usia dini dengan orang tua/wali. Orang tua/wali harus terlibat dalam aktivitas pembelajaran bersama dengan anak usia dini (World Health Organization 2020, 2020, ix).

Di PAUD Melati Putih Kelurahan Tanjung Selamat sebagai lokasi yang kami pilih untuk menjalankan program ini memiliki beberapa alasan yang relevan yaitu PAUD Melati Putih

merupakan lembaga pendidikan yang memiliki fokus utama pada pendidikan anak usia dini, di mana perkembangan kognitif dan emosional anak menjadi hal yang sangat penting. Salah satu tujuan utama dari program ini adalah meningkatkan kedekatan emosional antara anak dan orang tua, dari hasil observasi dan wawancara kami menemukan bahwa peserta didik di PAUD hampir berasal dari ekonomi yang menengah ke bawah, yang mengharuskan kedua orang tua untuk bekerja, sehingga sangat jarang menyisihkan waktu untuk menemani anak belajar dan bermain di rumah. Lalu walaupun salah satu orang tua tidak bekerja, banyak yang belum memiliki pengetahuan mengenai hal ini atau sangat awam pengetahuan, sehingga di rumah pun anak jarang untuk dibimbing dan ditemani dalam proses belajarnya, karena anggapan orang tua jika guru sudah mengajarkan anak di sekolah, orang tua tak perlu susah payah lagi membimbing proses belajarnya. Sehingga situasi ini sangat tepat, dan sesuai kebutuhan ketika kami memberikan program sosialisasi ini.

Salah satu aspek penting dalam program ini adalah penggunaan barang bekas untuk membuat permainan edukatif. Kelurahan Tanjung Selamat, termasuk sekitar PAUD Melati Putih, memiliki potensi besar dalam hal ketersediaan barang bekas yang dapat dimanfaatkan. Banyak masyarakat di Kelurahan Tanjung Selamat yang memiliki barang bekas di rumah mereka, seperti botol plastik, kardus, kertas bekas, dan berbagai jenis bahan daur ulang lainnya. Barang-barang ini dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat secara edukatif. Selain itu, penggunaan barang bekas akan mengurangi limbah dan mengajarkan pentingnya pengelolaan sampah kepada anak-anak. Menggunakan barang bekas untuk membuat game edukatif sangat efisien dari segi biaya, sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan anggaran yang terbatas namun tetap memberikan manfaat yang besar. Ini sangat sesuai dengan kondisi masyarakat yang mungkin memiliki keterbatasan dalam hal ekonomi. PAUD Melati Putih Kelurahan Tanjung Selamat merupakan lokasi yang sangat strategis untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat ini. Keberadaan banyak barang bekas di lingkungan sekitar dan kebutuhan untuk inovasi dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dasar yang kuat untuk penerapan games edukatif menggunakan barang bekas. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak, kedekatan emosional antara anak dan orang tua, serta meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan anak-anak dan keluarga di Kelurahan Tanjung Selamat.

Program ini juga memiliki keterkaitan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang menekankan pentingnya pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari pembelajaran mahasiswa. Dalam konteks ini, program penciptaan permainan edukasi sederhana dapat menjadi salah satu bentuk implementasi MBKM, di mana mahasiswa dapat berperan sebagai fasilitator dalam mengedukasi orang tua mengenai pentingnya permainan edukatif dalam mendukung perkembangan anak. Selain itu, program ini juga mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya dalam aspek pengabdian kepada masyarakat dan peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proyek sosial yang berdampak nyata.

Fokus pengabdian dalam program ini adalah pada pemberdayaan orang tua sebagai pendidik utama dalam kehidupan anak-anak mereka. Dengan memberikan edukasi kepada orang tua mengenai pentingnya permainan edukatif, serta membekali mereka dengan keterampilan untuk menciptakan permainan yang bermanfaat, diharapkan akan tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif di rumah. Selain itu, dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar rumah, program ini juga berkontribusi dalam mengajarkan anak-anak tentang konsep daur ulang dan pemanfaatan sumber daya yang ada

METODE

Metode pelaksanaan dalam program proyek kepemimpinan kepada masyarakat melalui pemberian pelatihan sehari mengenai pembuatan APE (Alat Peraga Edukatif) berupa *games edukatif* yang dapat membantu orang tua dalam meningkatkan kognitif anak dan kedekatan emosional bersama anak. Pelaksanaan dilakukan dengan metode ceramah untuk penyuluhan di awal dan praktik langsung. Kegiatan ini dilakukan di Aula Paud Melati Putih Kelurahan Tanjung Selamat melalui 3 (tiga) tahap yaitu tahap persiapan (*pre test*) untuk pelaksanaan pelatihan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap penilaian (*post test*). Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Aula Kelurahan Tanjung Selamat pada hari rabu 23 april 2025. Sasaran peserta pada kegiatan ini yaitu orang tua dari anak paud Melatih Putih. Tahap pelaksanaan pelatihan pada kegiatan diawali dengan penyuluhan tentang pentingnya perkembangan kognitif pada anak difase golden age atau 0- 5 tahun yang dimana pada masa ini otak anak berkembang 80%. Selanjutnya dilaksanakan pelatihan pembuatan games edukatif kepada orang tua oleh tim ahli. Setelah pelatihan dilaksanakan dilanjutkan dengan memberikan post test untuk mengukur keberhasilan dari orang tua dalam membuat dan mengaplikasikan dirumah serta perubahan yang terlihat pada anak.

HASIL

Kegiatan proyek kepemimpinan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan APE dengan membuat game edukatif untuk membantu meningkatkan kognitif anak difase golden age dan kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Peserta kegiatan pada pelatihan ini yaitu orang tua dari Paud Melatih Putih yang berjumlah 10 orang. Harapan dari pemberian pelatihan ini orang tua dapat lebih sadar akan pentingnya perkembangan kognitif anak difase golden age dan kedekatan emosional antara orang tua dan anak. Penilaian pengetahuan dan keberhasilan dari para peserta dilakukan dengan metode pre test dan post test.

Berikut hasil pre test dan post test untuk “Penerapan Games Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kedekatan Emosional antara Anak dengan Orang Tua di Paud Melatih

Putih Kelurahan Tanjung Selamat” yaitu :

Tabel 1. Pre Test dan Post Test Pengukuran Penerapan Games Edukatif dan kedekatan emosional orang tua dan anak di Rumah

<i>Pre-Test</i>				<i>Post-Test</i>			
Ya		Tidak		Ya		Tidak	
N	%	N	%	N	%	N	%
4	60	6	40	7	70	3	30

a. Sumber data Angket

Dari hasil data diatas terlihat bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan, hanya 4 dari 10 orang tua (60%) yang menyatakan telah menerapkan games edukatif dan menjalin kedekatan emosional secara aktif dirumah. Sebanyak 6 orang tua (40%) menyatakan belum atau jarang melakukan aktivitas tersebut bersama anak. Setelah pelatihan dilaksanakan, terjadi peningkatan yang signifikan. Sebanyak 7 responden (70%) menyatakan bahwa mereka telah menerapkan game edukatif secara aktif dan mengalami peningkatan kedekatan emosional dengan anak-anak mereka. Sementara itu, jumlah yang belum menerapkan atau belum konsisten menurun menjadi 3 responden (30%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kesadaran orang tua akan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses bermain dan berinteraksi dengan anak. Para peserta jugamenyatakan bahwa pendekatan melalui permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu mereka lebih memahami ekspresi, kebutuhan dan respons anak-anak mereka.

Perubahan ini juga diperkuat oleh testimoni peserta selama sesi refleksi, dimana beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih suka bermain bersama, dan terlihat lebih mudah mengungkapkan perasaan berekspresi setelah mereka menerapkan permainan-permainan yang diberikan selama pelatihan. Games Edukatif yang diberikan selama pelatihan ada dua games yaitu 1) Games Topik (Tutup Botol Pintar Kata) yaitu game yang bertujuan untuk mengenalkan huruf alfabet kepada anak-anak melalui cara yang menyenangkan. Setiap “tutup botol” memiliki huruf alfabet A-z, dan anak-anak harus mencocokkan “tutup botol” tersebut dengan kata yang ditulis di atas “tutup botol”. Game ini melatih kemampuan kognitif anak dalam mengenali huruf dan meningkatkan koordinasi mata dan tangan. 2) Games Cocok pasang, yaitu game yang bertujuan untuk melatih kognitif dalam membuat mainan dari bahan daur ulang. Anak-anak membuat tempat peletakan pada dua sisa dari tutup botol bekas dan menghiasnya sesuai dengan keinginan mereka. Game ini juga melatih kemampuan motorik halus anak-anak dalam

mencocokkan tutup botol yang telah diisi angka atau huruf.

Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa penerapan games edukatif mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak serta mempererat hubungan emosional antara anak dan orang tua dilingkungan rumah.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2. Penjelasan Materi

PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah dilakukan di PAUD Melati Putih Kelurahan Tanjung Selamat ialah melakukan kegiatan sosialisasi “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kedekatan Emosional Antara Orang Tua dan Anak*” melalui penerapan games edukatif di rumah, serta pelatihan membuat Games Edukatif dari bahan bekas yang mudah ditemukan. Dengan kegiatan ini diharapkan para orang tua di PAUD Melati Putih memiliki pengetahuan, wawasan baru serta kesadaran bahwa pentingnya untuk menemani dan membimbing anak belajar di rumah untuk meningkatkan kognitif dan kedekatan antara orang tua dan anak, menemani belajar bukan hanya sekedar menemani namun orang tua juga harus menerapkan permainan edukatif supaya kegiatan belajar di rumah lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak, dan permainan edukatif

yang digunakan tidak perlu repot membeli namun dapat dibuat sendiri dengan bahan bekas yang bisa ditemukan di rumah, dengan kegiatan pelatihan tentunya membantu menambah keterampilan orang tua untuk membuat Games Edukatif berbasis daur ulang, dengan tujuan mengolah sampah menjadi barang bermanfaat dan ramah lingkungan.

Perkembangan kognitif adalah tahap demi tahap perubahan kemampuan kognisi yang meliputi pikiran, daya ingat, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan. Kognitif yang berkembang tersebut juga dapat mewakili pemikiran, perhatian, pengamatan, bayangan, perkiraan, dan penilaian seseorang terhadap lingkungannya. Dalam dunia pendidikan, perkembangan kognitif ini merupakan aspek penting dalam perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Marinda, 2020). Perkembangan emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, sebab perkembangan emosi yang normal memungkinkan anak untuk mengenali aspek-aspek emosi pada dirinya hingga dapat diekspresikan secara efektif terhadap orang disekitarnya. Thompson (dalam Indrijati, 2016) berpendapat bahwa perkembangan emosional pada masa anak-anak memberikan sebuah deskripsi tentang pertumbuhan psikologis dari anak tersebut.

Keterikatan emosional antara orang tua dan anak adalah elemen krusial dalam perkembangan psikologis dan kesejahteraan emosional anak. Ini memberikan rasa aman, kebahagiaan, dan stabilitas yang penting bagi pertumbuhan mereka. Membangun hubungan emosional yang kuat memerlukan komunikasi efektif, waktu berkualitas bersama, dan dukungan emosional yang konsisten dari orang tua. Keterikatan emosional yang kuat antara anak dan orang tua sangat penting untuk perkembangan anak yang sehat. Keterikatan emosional yang kuat antara anak dan orang tua merupakan fondasi penting bagi perkembangan holistik anak, membentuk kepribadian dan kemampuan mereka dalam menjalani kehidupan. Dampak positifnya dapat terlihat dalam berbagai aspek, mulai dari rasa percaya diri hingga kemampuan akademis yaitu anak yang merasakan ikatan emosional yang erat dengan orang tua cenderung memiliki citra diri yang positif (Amseke & Radja, 2023).

Mereka merasa dicintai dan dihargai apa adanya, menumbuhkan rasa percaya diri dan keyakinan akan kemampuan diri. Rasa aman dan diterima ini menjadi pondasi bagi mereka untuk berani mengeksplorasi dunia, mencoba hal baru, dan menghadapi tantangan tanpa takut gagal. Lebih lanjut, keterikatan yang aman berperan penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Mereka belajar mengenali dan mengekspresikan emosi dengan tepat, baik emosi positif maupun negatif. Kemampuan ini membantu mereka membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, berempati, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. (Handayani & Fauziah, 2016). Keterikatan emosional yang erat dengan orang tua memberikan dampak positif yang luas dan jangka panjang bagi anak. Mereka tumbuh menjadi pribadi yang tangguh, mandiri, penuh kasih sayang, dan memiliki bekal yang kuat untuk meraih kesuksesan dan kebahagiaan dalam hidup. (Mahendra, 2022)

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan

tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Dan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Nasirun et al. 2021).

Barang bekas adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa dimanfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran secara benar dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada anak. Untuk itu, pengadaan dan pemanfaatan media dari bahan bekas atau daur ulang perlu dilakukan agar proses belajar anak dapat terjadi secara optimal. Barang bekas yang sering kita abaikan bila dijadikan barang baru dan dimanfaatkan dengan baik bisa menjadi sumber belajar bagi anak. Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peran penting dalam terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi penting karena tersedianya beragam sumber belajar yang memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi (Tika Kartina 2022).

Peran orang tua dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif anak. Orang tua yang menciptakan rutinitas bermain yang melibatkan aktivitas edukatif menunjukkan bahwa mereka lebih sadar akan pentingnya stimulasi kognitif di rumah. Mereka tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain yang menyenangkan, tetapi juga memastikan bahwa kegiatan tersebut mengandung nilai edukasi yang dapat merangsang kemampuan berpikir anak. Hal ini didukung oleh penelitian Ngadi dan Efendi (2019), yang menunjukkan bahwa orang tua yang terlibat aktif dalam kegiatan bermain anak dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar dan mempercepat perkembangan kognitif mereka. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam bermain edukatif di luar jam sekolah membantu mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak. Hal ini menciptakan rasa aman serta mendukung perkembangan emosional anak, yang sangat berpengaruh pada pembentukan kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Penggunaan barang bekas dalam pembuatan permainan edukatif tidak hanya mendukung pengembangan kognitif anak, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan sejak dini. Dengan memanfaatkan bahan-bahan seperti tutup botol, kardus bekas, kain perca, dan plastik yang mudah ditemukan di sekitar rumah, orang tua dan anak dapat bersama-sama menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bermakna. Proses ini tidak hanya melatih kreativitas dan keterampilan motorik anak, tetapi juga mengajarkan konsep daur ulang dan pemanfaatan sampah menjadi sesuatu yang bermanfaat. Kegiatan ini sekaligus

mempererat hubungan emosional karena melibatkan interaksi langsung dan kerja sama antara orang tua dan anak. Penelitian Rahmawati & Dewi (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pre test dan post test, dapat disimpulkan bahwa pelatihan “*Penerapan Games Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Kedekatan Emosional Antara Anak dan Orang Tua*” di PAUD Melatih Putih Kelurahan Tanjung Selamat memberikan dampak positif yang nyata. Terjadi peningkatan sebesar 10% dalam jumlah orang tua yang menerapkan game edukatif dan menjalin kedekatan emosional dengan anak setelah pelatihan, dari 60% menjadi 70%.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kesadaran dan keterampilan orang tua dalam menggunakan permainan sebagai media untuk memperkuat hubungan emosional dan mendukung perkembangan kognitif anak. Permainan yang diterapkan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi orang tua dan anak untuk saling berinteraksi secara bermakna.

Selain itu, pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan alat permainan edukatif terbukti efektif dan efisien. Hal ini tidak hanya membantu orang tua dalam menyediakan media bermain yang murah dan mudah diakses, tetapi juga menanamkan nilai kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan pada anak sejak usia dini. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis keluarga sangat potensial untuk diterapkan secara luas, terutama di lingkungan masyarakat dengan keterbatasan ekonomi. Dengan keterlibatan langsung orang tua dalam proses pembelajaran anak melalui permainan edukatif yang dirancang sederhana, terjadi penguatan hubungan orang tua-anak serta peningkatan kualitas stimulasi perkembangan kognitif anak.

Program ini tidak hanya menjadi wadah pembelajaran bagi orang tua, tetapi juga bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat. Diharapkan, model kegiatan ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut di berbagai satuan PAUD lainnya sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, serta berkelanjutan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dosen Pembimbing Lapangan atas Bimbingan dan Arahan beliau dalam pelaksanaan projek ini. Dan juga kepada Kepala Sekolah PAUD Melati Putih dan orang tua siswa PAUD Melati Putih atas partisipasi dan dukungan mereka selama pelaksanaan projek ini. Tanpa keterlibatan dan antusiasme dari masyarakat, program ini tidak akan dapat berjalan dengan sukses. Semoga kerja sama ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi seluruh pihak yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Amseke, F. V., & Radja, P. L. (2023). Peran Parent Adolescent Relationship Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja. *Journal of Psychology Humanlight*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.51667/jph.v4i2.1640>
- Fatmasari, A. F., & Nurhayati, N. F. (2020). Kedekatan Ibu-Anak Di Era Digital: Studi Kualitatif Pada Anak Usia Emerging Adult. *Jurnal EMPATI*, 9(5), 384–397. <https://doi.org/10.14710/empati.2020.29262>
- Herdina, I. (2016). Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini sebuah bunga rampai. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Indarwanti, A. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode. *Psycho Idea*, Vol.15 No., 109–118.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 196–207. [http://repository.uingusdur.ac.id/3/1/Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif.pdf](http://repository.uingusdur.ac.id/3/1/Upaya%20Mendidik%20Anak%20Melalui%20Permainan%20Edukatif.pdf)
- Maisyarah, Anizar Ahmad, B. (2017). Peran Ayah Pada Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Keluarga Di Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 2(1), 50–61.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nasirun, M., Anni Suprpti, Melia Eka Daryati, and Indrawati Indrawati. 2021. “Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4 (3): 200– 206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Novita, D., Amirullah, & Ruslan. (2016). Peran Orang Tua dalam Perkembangan, Meningkatkan Dini, Usia Desa, di Pinang, Air Simeulue. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1, 22–30.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Ngadi, E.M., & Efendi, M. (2019). Pengaruh Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 291-N304
- Perdian Muhamad Thoha, Rizki Puja Kurniawan, & Andhita Risiko Faristiana. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415–431. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4.1682>.
- Rahmawati, A., & Dewi, I. P. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2705–2712. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1805>
- Safitra, R. P., Wilson, & Putri, E. A. (2021). Perbedaan antara Kepribadian Introvert dan Ekstrovert terhadap Tingkat Depresi pada Mahasiswa Program Studi Kedokteran Angkatan 2017 Universitas Tanjung Pura. *Jurnal Nasional Ilmu Kesehatan*, 4(1).
- Tika Kartina. 2022. “Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak (Penelitian Kualitatif Di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi).”
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.

<https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.
<https://jurnal.rakeyantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>