

## Pemanfaatan Media APE untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu

Fatrica Syafri<sup>1\*</sup>, Areca Oriyza Melaleuga<sup>2</sup>, Nola Berlian Nengsih<sup>3</sup>, Serli Pajriyanti<sup>4</sup>,  
Taufiq Hidayah<sup>5</sup>

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Email Korespondensi: [ricasyafri92@gmail.com](mailto:ricasyafri92@gmail.com)

Diterima: 26-11-2025 | Disetujui: 06-12-2025 Diterbitkan: 08-12-2025

### ABSTRACT

*This research aims to describe the utilization of Educational Play Tools (Alat Permainan Edukatif - APE) media in developing the cognitive abilities of early childhood in TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu. APE is used as a stimulating means designed to develop thinking skills, problem-solving, pattern recognition, and understanding of simple numeracy and science concepts. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results show that the utilization of APE at TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu runs effectively through structured and free play activities, with the support of teachers as facilitators. APE such as blocks, puzzles, geometry boards, and numeracy APE are proven capable of enhancing children's cognitive abilities, including the ability to classify, recognize patterns, count, solve problems, as well as improve focus and creativity. The conclusion of this study affirms that APE plays a significant role as a learning medium in enhancing the cognitive development of early childhood, especially when utilized in a planned manner and according to children's characteristics.*

**Keywords:** Educational Play Tools (APE), cognitive abilities, Early Childhood Education (ECE), TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu, play-based learning.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu. APE digunakan sebagai sarana stimulasi yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengenal pola, serta memahami konsep numerasi dan sains sederhana. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu berjalan efektif melalui kegiatan bermain terstruktur dan bebas, dengan dukungan guru sebagai fasilitator. APE seperti balok, puzzle, papan geometri, dan APE numerasi terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, meliputi kemampuan mengklasifikasi, mengenal pola, menghitung, memecahkan masalah, serta meningkatkan fokus dan kreativitas. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa APE berperan penting sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, terutama ketika digunakan secara terencana dan sesuai karakteristik anak.

**Katakunci:** APE, kemampuan kognitif, PAUD, TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu, pembelajaran bermain

#### Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Fatrica Syafri, Areca Oriyza Melaleuga, Nola Berlian Nengsih, Serli Pajriyanti, & Taufiq Hidayah. (2025). Pemanfaatan Media APE untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu. *Educational Journal*, 1(2), 276-280. <https://doi.org/10.63822/6dz87c55>

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam proses perkembangan manusia, di mana anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Salah satu aspek penting yang harus distimulasi sejak dini adalah perkembangan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir, memahami konsep, memecahkan masalah, dan menghubungkan pengalaman. Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran PAUD menekankan pentingnya belajar melalui bermain, karena bermain merupakan cara alami anak dalam memahami dunia. Dalam konteks tersebut, Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi media utama yang tidak hanya mendukung kegiatan bermain, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukatif untuk menstimulasi kemampuan kognitif. TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu sebagai lembaga pendidikan anak usia dini menerapkan penggunaan APE dalam kegiatan belajar sehari-hari. APE seperti balok, puzzle, manik-manik, papan geometri, dan media numerasi digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta mengenalkan konsep matematika dan sains sederhana. Namun, efektivitas pemanfaatan APE perlu diteliti lebih dalam untuk memastikan bahwa setiap kegiatan benar-benar memberikan dampak positif bagi perkembangan anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan APE untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, dengan tujuan memberikan gambaran mendalam terkait proses, strategi guru, dan dampaknya terhadap perkembangan anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana pemanfaatan media Alat Permainan Edukatif (APE) dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Subjek penelitian adalah anak-anak usia 4–6 tahun yang berada di Kelas A dan Kelas B TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, serta guru kelas yang berperan sebagai informan pendukung dalam memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dan penggunaan APE.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, sebuah lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan aktif memanfaatkan berbagai jenis APE dalam kegiatan sehari-hari. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi dan dokumentasi.

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika anak menggunakan APE seperti balok, puzzle, papan angka jamur, permainan memberi hewan makan, dan bahan loose part. Observasi ini bertujuan untuk melihat proses bermain, interaksi anak, serta perkembangan kemampuan kognitif yang muncul sebagai hasil penggunaan APE tersebut. Sementara itu, teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, catatan harian guru, RPPH, serta rekaman video sebagai bahan pendukung untuk memperkuat temuan dari observasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman, yang terdiri dari tiga tahap utama. Pertama, reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memilah, dan memfokuskan data hasil observasi dan dokumentasi pada informasi yang relevan terkait penggunaan APE dan perkembangan kognitif anak. Kedua, penyajian data, di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan dokumentasi yang memudahkan peneliti memahami pola perilaku anak selama

kegiatan bermain. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu proses merumuskan temuan mengenai efektivitas pemanfaatan APE dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana pemanfaatan media Alat Permainan Edukatif (APE) dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Subjek penelitian adalah anak-anak usia 4–6 tahun yang berada di Kelas A dan Kelas B TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, serta guru kelas yang berperan sebagai informan pendukung dalam memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran dan penggunaan APE.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, sebuah lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan aktif memanfaatkan berbagai jenis APE dalam kegiatan sehari-hari. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi dan dokumentasi.

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika anak menggunakan APE seperti balok, puzzle, papan angka jamur, permainan memberi hewan makan, dan bahan loose part. Observasi ini bertujuan untuk melihat proses bermain, interaksi anak, serta perkembangan kemampuan kognitif yang muncul sebagai hasil penggunaan APE tersebut. Sementara itu, teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, catatan harian guru, RPPH, serta rekaman video sebagai bahan pendukung untuk memperkuat temuan dari observasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman, yang terdiri dari tiga tahap utama. Pertama, reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memilah, dan memfokuskan data hasil observasi dan dokumentasi pada informasi yang relevan terkait penggunaan APE dan perkembangan kognitif anak. Kedua, penyajian data, di mana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan dokumentasi yang memudahkan peneliti memahami pola perilaku anak selama kegiatan bermain. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu proses merumuskan temuan mengenai efektivitas pemanfaatan APE dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak di TK Islam Al-Azhar 50 Bengkulu berdasarkan keseluruhan data yang telah dianalisis.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Islam Al Azhar 50 Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Berbagai jenis APE seperti balok konstruksi, puzzle, papan angka jamur, permainan memberi hewan makan, serta bahan loose part memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, mengamati, mengelompokkan, menghitung, mengenal pola, serta memecahkan masalah secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Strategi guru dalam memanfaatkan APE terbukti efektif, terutama melalui kegiatan bermain terstruktur yang diarahkan sesuai tujuan pembelajaran serta kegiatan bermain bebas yang memberikan ruang kreativitas bagi anak. Guru juga berperan sebagai fasilitator melalui scaffolding berupa arahan, pertanyaan pemantik, dan bantuan ketika

anak mengalami kesulitan. Dampak pemanfaatan APE terlihat jelas pada peningkatan berbagai aspek kemampuan kognitif, seperti kemampuan klasifikasi, kemampuan numerasi dasar, kemampuan mengenal pola, kemampuan memecahkan masalah, fokus dan konsentrasi, serta kreativitas anak. Dengan demikian, APE terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan bermakna ketika digunakan secara konsisten, terencana, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizzah, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada jenjang PAUD. *Jurnal Harmoni Pendidikan*, Universitas Negeri Medan.
- Lestarinigrum, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka berbasis pendidikan karakter. *Jurnal Al Hanin*, Almarhalah Institute.
- Nuraeni, C. (2025). Persepsi guru PAUD terhadap implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Aulad: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islam*, 4(1).
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*.
- Pratiwi, R., dkk. (2023). Pengembangan profesionalisme guru dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Koulutus*, 6(1).
- Sari, N. P., dkk. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan PAUD di Kabupaten Jember. *JECER – Jurnal Early Childhood Education Research*, Universitas Jember.
- Suyadi. (2017). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Peneliti STIES Babussalam. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di PAUD: Belajar dari alam dan kehidupan sehari-hari. *Jurnal Syuro*.
- Ulil Albab Institute. (2025). Implementasi manajemen Kurikulum Merdeka PAUD di era digital. *Jurnal PESHUM*, 3(1).
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.