

Peran Bermain dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK IT Mentari

Rabiatun Melina¹, Moammar Qadafi²

Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

sajalina09@gmail.com¹, moammar.qhadafi@gmail.com²

Kata Kunci:

Bermain, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Pembelajaran

Abstrak

Bermain merupakan aktivitas penting dalam pembelajaran anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Mentari, meliputi bentuk kegiatan bermain yang diterapkan, kemampuan kognitif yang muncul selama kegiatan bermain, serta peran guru dalam mendampingi kegiatan bermain. Metode yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mencoba, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah sederhana. Salah satu kegiatan yang diterapkan adalah bermain lego yang menjadi media bagi anak untuk memperoleh pengalaman bermain secara langsung. Peran guru terlihat dalam merancang kegiatan sesuai perkembangan anak, memberikan pendampingan dan pertanyaan pemantik, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara mandiri. Faktor pendukung kegiatan bermain meliputi ketersediaan media, kesiapan guru, dan lingkungan belajar, sedangkan kendalanya berupa perbedaan kemampuan anak dan keterbatasan media.

Keyword:

Play, Cognitive Abilities, Early Childhood, Learning

Abstract

Play is an important activity in early childhood learning because it provides children with opportunities to learn through active, enjoyable experiences that are appropriate for their developmental stage. This study aims to describe the role of play in developing the cognitive abilities of young children at TK IT Mentari, including the types of play activities implemented, the cognitive abilities that emerge during play, and the role of teachers in facilitating play activities. The methods used are qualitative descriptive approach, using data collection techniques such as interviews, observations, and documentation. The results indicate that play activities provide children with opportunities to explore, observe, compare, categorize, experiment, make decisions, and solve simple problems. One of the activities implemented was playing with LEGO, which served as a medium for children to gain hands-on play experiences. Teachers play a role in designing activities appropriate to children's developmental levels, providing guidance and prompting questions, and giving children the opportunity to explore independently. Factors supporting play-based activities include the availability of materials, teacher readiness, and the learning environment, while constraints include differences in children's abilities and limited materials.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat penting karena berbagai kemampuan dasar berkembang dengan cepat melalui pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Salah satu kemampuan yang perlu mendapatkan stimulasi sejak dini adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan anak dalam memahami informasi, mengingat, memusatkan perhatian, berpikir, serta memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kemampuan kognitif tersebut perlu diberikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan bermakna (Carulla et al., 2021).

Salah satu kegiatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini adalah bermain. Kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai cara, membuat keputusan, menggunakan imajinasi, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi selama kegiatan. Program pembelajaran berbasis bermain dapat mendukung perkembangan fungsi eksekutif anak usia prasekolah, termasuk kemampuan yang berkaitan dengan fungsi kognitif (Gibb et al., 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa bermain tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak,

tetapi juga dapat menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memberikan stimulasi terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak. Kegiatan bermain juga dapat dirancang dengan memasukkan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengingat, mengikuti aturan, dan menyelesaikan masalah. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain dapat mendukung perkembangan fungsi eksekutif anak, khususnya pengendalian diri dan fleksibilitas kognitif melalui aktivitas yang melibatkan permainan dan kegiatan sains (Carulla et al., 2021)

Secara konseptual, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Berbagai jenis permainan seperti permainan konstruktif, permainan peran, puzzle, permainan berhitung, permainan dengan balok, maupun permainan edukatif dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan mengelompokkan, mengurutkan, mengenali pola, memahami simbol, mengingat informasi, dan memecahkan masalah. Permainan edukatif seperti puzzle, bermain peran, dan congklak dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir simbolis, pemecahan masalah, dan keterampilan berhitung anak usia dini (Astuti et al., 2024). Aktivitas bermain juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, daya ingat, dan perhatian anak (Hibana et al., 2024). Dengan demikian, bermain dapat dipandang sebagai proses belajar yang memungkinkan perkembangan kognitif berlangsung secara alami melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik anak. Optimalisasi bermain sebagai sarana pengembangan kognitif tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan menyediakan kegiatan bermain yang sesuai dengan kebutuhan anak. Guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mencoba secara mandiri sekaligus memberikan stimulasi dan pendampingan ketika diperlukan. Penelitian terbaru mengenai pembelajaran berbasis bermain di Indonesia menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur dapat memberikan dampak terhadap kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik anak, dengan guru dan media permainan menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan stimulasi perkembangan kognitif (Nafisah et al., 2026). Oleh karena itu, kegiatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini perlu dipandang bukan sekadar sebagai aktivitas pengisi waktu, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman konkret untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Pada pengamatan awal yang dilakukan di TK IT Mentari sebelum penelitian, kegiatan bermain telah menjadi bagian dari proses pembelajaran anak. Anak terlihat terlibat dalam berbagai aktivitas bermain yang memberikan kesempatan untuk menggunakan benda secara langsung, mencoba berbagai cara, memilih, dan menyusun sesuai dengan gagasan yang dimiliki. Selama kegiatan berlangsung, terlihat adanya aktivitas kognitif seperti mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengingat, mengambil keputusan sederhana, serta mencoba menyelesaikan kesulitan yang muncul dalam permainan. Guru juga terlihat memberikan arahan dan pendampingan ketika anak mengalami kesulitan, tetapi tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri. Hasil pengamatan awal tersebut menjadi dasar peneliti untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana peran bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Mentari. Berdasarkan uraian tersebut, bermain memiliki posisi penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, tetapi penerapannya perlu disesuaikan dengan kondisi dan praktik pembelajaran pada masing-masing lembaga pendidikan. Oleh sebab itu, penting untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan bermain diterapkan dan bagaimana kegiatan tersebut berperan dalam memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Mentari, meliputi bentuk kegiatan bermain yang diterapkan, kemampuan kognitif yang muncul selama kegiatan bermain, serta peran guru dalam mendampingi kegiatan bermain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai peran kegiatan bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini berdasarkan kondisi yang terjadi secara alami di lingkungan sekolah. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami suatu fenomena melalui informasi yang diperoleh dari subjek penelitian serta data hasil pengamatan dan dokumentasi (Purba et al., 2025). Penelitian dilaksanakan di TK IT Mentari. Subjek penelitian adalah guru kelas dan anak usia dini yang terlibat dalam kegiatan bermain. Informan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa guru mengetahui dan terlibat langsung dalam pelaksanaan kegiatan bermain serta perkembangan kognitif anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan bermain anak, terutama aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, membandingkan, mengelompokkan, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah sederhana. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru untuk

memperoleh informasi mengenai pelaksanaan kegiatan bermain, peran guru, serta perubahan kemampuan kognitif yang terlihat pada anak. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan, dan dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Penggunaan ketiga teknik tersebut dapat membantu memperoleh data dari berbagai sumber dan memperkuat hasil penelitian (Purba et al., 2025). Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi pengumpulan data, kondensasi/reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terlebih dahulu dikumpulkan, kemudian dipilih dan difokuskan pada informasi yang berkaitan dengan peran bermain dalam perkembangan kognitif anak. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan peneliti menemukan pola dan makna dari hasil penelitian, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan. Model analisis tersebut banyak digunakan dalam penelitian kualitatif yang menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi (Susilowati & Sutarna, 2022).

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi digunakan untuk meningkatkan kredibilitas data sehingga informasi mengenai kegiatan bermain dan perkembangan kemampuan kognitif anak tidak hanya didasarkan pada satu sumber atau satu teknik pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain merupakan bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini karena melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk belajar dengan cara yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Berdasarkan fokus wawancara, kegiatan bermain di TK IT Mentari salah satunya dilakukan melalui permainan lego. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penggunaan lego memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas membangun, menyusun, menggabungkan, dan mengubah bentuk sesuai dengan ide yang dimiliki anak. Kegiatan tersebut menjadikan proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses anak ketika mencoba, mengamati, memilih, dan menentukan cara untuk menghasilkan suatu bentuk. Temuan tersebut sejalan dengan (Nafisah et al., 2026) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK IT Mentari, kegiatan bermain menjadi salah satu kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Salah satu kegiatan yang diterapkan adalah bermain lego. Dalam kegiatan tersebut, anak diberikan kesempatan untuk menyusun, menggabungkan, memilih, dan mengubah kepingan lego sesuai dengan gagasan yang dimiliki. Kegiatan tersebut tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berpikir selama proses bermain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa selama bermain anak terlibat dalam aktivitas mengamati bentuk, warna, dan ukuran kepingan, kemudian membandingkan dan memilih kepingan yang sesuai. Anak juga berusaha mengelompokkan kepingan berdasarkan karakteristik tertentu serta mencoba berbagai susunan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan. Ketika susunan lego roboh atau tidak sesuai dengan rencana, anak mencoba kembali dan mencari cara lain untuk memperbaikinya. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah sederhana.

Pelaksanaan bermain lego juga dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi benda secara langsung. Anak dapat memilih kepingan lego, menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya, serta mencoba berbagai susunan untuk membentuk objek tertentu. Aktivitas tersebut membuat anak berhadapan dengan situasi yang membutuhkan pemikiran sederhana, misalnya menentukan kepingan yang sesuai, memperkirakan bentuk yang akan dibuat, dan mencari cara ketika susunan yang dibuat belum sesuai dengan keinginannya. Dengan demikian, bermain lego dalam konteks penelitian ini tidak ditempatkan sebagai kegiatan untuk mencapai kemampuan kognitif secara langsung, tetapi sebagai kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar sehingga kemampuan kognitif anak dapat terstimulasi. Hal ini sejalan dengan (Khoirotin et al., 2025) yang menemukan bahwa play-based learning memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna serta dapat menstimulasi berbagai kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas penggunaan lego juga memungkinkan kegiatan bermain disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Guru dapat memberikan bentuk kegiatan yang sederhana terlebih dahulu, kemudian memberikan tantangan yang lebih kompleks sesuai kemampuan anak. Misalnya, anak dapat diarahkan untuk menyusun kepingan berdasarkan warna atau bentuk sebelum diarahkan membuat suatu bangunan tertentu. Kegiatan tersebut memungkinkan anak belajar secara bertahap melalui pengalaman konkret. Bermain lego memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir

melalui proses mencoba dan menemukan. Menurut hasil wawancara bersama guru kelas ketika anak menyusun kepingan lego, anak perlu memperhatikan bentuk, ukuran, warna, posisi, dan hubungan antara satu kepingan dengan kepingan lainnya. Anak juga perlu menentukan bagian mana yang akan digunakan terlebih dahulu dan bagaimana cara menyusunnya agar bangunan yang dibuat dapat berdiri atau sesuai dengan rancangan yang ada dalam pikirannya. Proses tersebut menunjukkan adanya aktivitas kognitif berupa mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mengingat, dan mengambil keputusan sederhana. (Damayanti et al., 2022) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif, termasuk lego, dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kognitif karena memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, melakukan klasifikasi, mencocokkan, dan berkonsentrasi selama bermain.

Kemampuan memecahkan masalah juga dapat muncul ketika anak mengalami kesulitan dalam menyusun lego. Anak mungkin menemukan bahwa bangunan yang dibuat mudah roboh, kepingan yang digunakan tidak sesuai, atau bentuk yang dihasilkan berbeda dari rencana. Situasi tersebut mendorong anak untuk mencoba kembali dan mencari alternatif penyelesaian. Dengan demikian, masalah yang muncul selama bermain menjadi pengalaman belajar bagi anak. Penelitian (Nursaadah et al., 2025) menunjukkan bahwa permainan lego dapat membantu anak dalam mengenal konsep bilangan, memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan imajinasi dan berpikir. Selain pemecahan masalah, bermain lego juga dapat mendukung kemampuan berpikir logis dan simbolik. Ketika anak menyusun beberapa kepingan untuk membentuk rumah, kendaraan, menara, atau bentuk lainnya, anak menggunakan pengalaman dan imajinasinya untuk merepresentasikan suatu objek melalui susunan lego. Anak tidak hanya melihat kepingan sebagai benda yang terpisah, tetapi menggunakannya sebagai bagian dari suatu bentuk yang memiliki makna. Hal ini sejalan dengan hasil *systematic literature review* (Nafisah et al., 2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat mendukung kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan berpikir simbolik pada anak usia dini.

Kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan pengalaman dan imajinasinya. Anak dapat menggunakan kepingan lego untuk membentuk objek sesuai dengan gagasan yang dimilikinya. Dalam proses tersebut, anak tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan, tetapi dapat mencoba menghasilkan bentuk berdasarkan pemikirannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa bermain dapat menjadi pengalaman belajar yang mendukung kemampuan berpikir logis dan simbolik anak. Kemampuan kognitif anak melalui bermain lego juga dapat terlihat dari kemampuan anak dalam mengklasifikasikan dan membandingkan. Ketika bermain, anak dapat memilih kepingan berdasarkan warna, bentuk, ukuran, ataupun jumlah. Anak belajar memahami bahwa benda memiliki karakteristik yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengelompokkan atau membedakan sesuatu. Aktivitas sederhana tersebut menjadi pengalaman konkret yang membantu anak memahami konsep melalui benda yang dapat dilihat dan disentuh. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lego dapat menjadi salah satu bentuk alat permainan edukatif yang memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam mengembangkan proses berpikirnya. Temuan (Damayanti et al., 2022) juga menunjukkan bahwa APE dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir, klasifikasi, mencocokkan, dan konsentrasi anak.

Temuan mengenai peran lego dalam memberikan stimulasi kognitif juga didukung oleh penelitian (Rahmadyanti & Martini, 2024). Penelitian tersebut menemukan adanya hubungan yang signifikan antara permainan lego dan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Meskipun penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuasi eksperimen, hasilnya dapat menjadi penelitian pendukung bahwa aktivitas bermain lego memiliki potensi untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak. Demikian pula, penelitian (Rulismi et al., 2026) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan permainan lego pada anak usia dini. Namun, dalam penelitian di TK IT Mentari, berdasarkan hasil wawancara dan observasi peran lego tidak hanya dilihat dari ada atau tidaknya peningkatan skor kemampuan kognitif anak. Sesuai dengan fokus penelitian, yang lebih penting adalah bagaimana kegiatan bermain memberikan pengalaman yang memungkinkan anak menggunakan kemampuan berpikirnya. Anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba, menemukan kesalahan, memperbaiki susunan, dan menghasilkan bentuk berdasarkan gagasannya. Oleh karena itu, bermain lego dapat dipahami sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak.

Keberhasilan kegiatan bermain tidak hanya ditentukan oleh jenis permainan yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru merencanakan dan mendampingi kegiatan tersebut. Berdasarkan instrumen wawancara, guru ditanyakan mengenai cara merencanakan kegiatan bermain agar sesuai dengan perkembangan anak serta cara mendampingi anak selama kegiatan berlangsung. Dalam kegiatan bermain lego, guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kegiatan dengan kemampuan anak, memberikan contoh apabila diperlukan, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang

mengatakan bahwa pendampingan guru sebaiknya tidak dilakukan dengan mengambil alih permainan anak. Guru dapat memberikan pertanyaan terbuka atau arahan sederhana yang mendorong anak untuk berpikir. Misalnya, guru dapat bertanya, “Bagaimana supaya bangunannya tidak roboh?”, “Kepingan mana yang bisa digunakan untuk bagian ini?”, atau “Kalau ditambah satu lagi, kira-kira apa yang terjadi?”. Pertanyaan seperti ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan gagasan dan mencari solusi sendiri. Hal tersebut sesuai dengan instrumen penelitian yang secara khusus menggali pemberian pertanyaan atau arahan guru untuk merangsang kemampuan berpikir dan memecahkan masalah anak.



Gambar 1. pembelajaran dengan media permainan lego

Peran guru dalam kegiatan bermain juga terlihat dari kemampuan guru menciptakan suasana yang memungkinkan anak aktif terlibat. Anak diberikan kesempatan untuk memilih, mencoba, dan mengembangkan hasil karyanya sendiri. Guru dapat memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan, tetapi tetap memberikan ruang bagi anak untuk menemukan penyelesaian. Peran guru dalam merancang aktivitas bermain merupakan salah satu faktor penting dalam penerapan pembelajaran berbasis bermain (Khoirotin et al., 2025). Mengacu pada hasil wawancara bersama guru bahwa pelaksanaan bermain lego membutuhkan beberapa faktor pendukung, terutama ketersediaan media permainan, kesiapan guru, serta kondisi lingkungan belajar yang memberikan ruang kepada anak untuk bereksplorasi. Ketersediaan lego dalam jumlah dan variasi yang memadai dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai bentuk permainan konstruktif. Selain itu, guru perlu memberikan waktu yang cukup agar anak dapat menyelesaikan proses bermain tanpa terlalu cepat diarahkan pada hasil akhir. Dalam kajian (Putri & Muhid, 2026), lego tidak hanya berkaitan dengan kreativitas, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif melalui aktivitas konstruktif dan pengalaman anak selama bermain.

Meskipun demikian, kegiatan bermain lego juga dapat menghadapi kendala. Salah satunya adalah perbedaan kemampuan setiap anak. Ada anak yang dapat menyusun lego dengan cepat, sedangkan anak lain membutuhkan bantuan atau waktu yang lebih lama. Selain itu, keterbatasan jumlah kepingan atau jenis lego juga dapat membuat anak harus bergantian menggunakan media. Kondisi tersebut perlu diperhatikan guru agar kegiatan bermain tetap berjalan dengan baik dan semua anak memperoleh kesempatan untuk terlibat. Kendala tersebut dapat diatasi dengan pengelolaan kegiatan yang fleksibel. Guru dapat membagi anak dalam kelompok kecil, memberikan tantangan sesuai kemampuan, serta memberikan bantuan secara bertahap kepada anak yang mengalami kesulitan. Anak yang sudah mampu menyelesaikan tugas dapat diberikan kesempatan mengembangkan bentuk yang lebih kompleks, sedangkan anak yang masih membutuhkan bantuan dapat diberikan contoh atau arahan sederhana. Dengan demikian, kegiatan bermain tetap berorientasi pada proses belajar anak dan bukan sekadar menghasilkan bentuk lego tertentu.

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kegiatan bermain di TK IT Mentari memiliki peran dalam memberikan stimulasi terhadap kemampuan kognitif anak melalui pengalaman yang aktif dan konkret. Bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mencoba, mengambil keputusan, menggunakan imajinasi, dan memecahkan masalah sederhana. Peran tersebut semakin optimal ketika guru mampu menyediakan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan anak, memberikan pendampingan, serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bermain memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Mentari. Melalui kegiatan bermain, khususnya bermain lego, anak memperoleh pengalaman langsung yang mendorong kemampuan mengamati, membandingkan, mengelompokkan, mencoba, mengambil keputusan, menggunakan imajinasi, dan memecahkan masalah sederhana. Peran bermain dalam perkembangan kognitif anak didukung oleh guru melalui perencanaan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, pemberian pertanyaan pemantik, pendampingan, serta kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara mandiri. Dengan demikian, bermain bukan hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi anak, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK IT Mentari.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, 4(2).
- Carulla, C. V., Christodoulakis, N., & Adbo, K. (2021). Development of Preschool Children's Executive Functions throughout a Play-Based Learning Approach That Embeds Science Concepts. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 1–11.
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 444–455.
- Gibb, R., Coelho, L., & Rootselaar, N. A. V. (2021.). Promoting Executive Function Skills in Preschoolers Using a Play-Based Program. *Frontiers in Psychology*
- Hibana, Nayla, M. R., & Nurhayati, K. (2024). Exploring the Role of Game -Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents, 9(4).
- Khoirotin, Yusuf, H., & Rohmah, L. (2025). Systematic Literature Review: Efektivitas Model Play-Based Learning Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Nafisah, S. K., Mirawati, & Asriadi AM, M. (2026). Improving Aspects of Early Childhood Cognitive Development through Play based Learning in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9(2).
- Nursaadah, S., Ratnasih, T., & Nurdiansah, N. (2025). Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelas A Di Ra Al-Kautsar Kota Banjar. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 7.
- Purba, W.P.S., Sholihin, M., Permatasari, I.T., & Sani, D.N. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Qala Lil Athfal*, 3(2).
- Putri, R. U., & Muhid, A. (2026). Permainan Lego dan Kreativitas Anak: A Scoping Review. *Indonesian Journal of Early Childhood* 8(1).
- Rahmadyanti, & Martini, F. (2024,). Dampak Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 6(1).
- Rulismi, D., Marisaputri, A., Indah, T. M., & Putri, N. A. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Melalui Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini TK Hang Tuah. *Jurnal PGSD UNIGA*.
- Susilowati, A. & Utama. (2022). Kualitas Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1).