Aulad: Journal on Early Childhood
Vol. 10 No. 1 2027, pp. 115-123
e-ISSN 2655-433X | p-ISSN 2655-4798
https://aulad.org/index.php/aulad

Efektivitas Kegiatan Bermain Edukatif Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

Dela Anggitia[1*], Asep Deni Gustiana[2]
[1,2]Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

***Corresponding author:** delaanggitia0402@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.31004/aulad.v10i1.1475

ARTICLE INFO
Article history:
Received: 6 December 2025
Revised: 10 February 2026
Accepted: 10 October 2026
Published: 19 November 2026
Keywords:
early childhood; educational games; cognitive development

ABSTRACT
This study aims to discuss the cognitive abilities of early childhood because they are the main foundation for children's learning success at the next level, and play is an approach that is appropriate to the characteristics of child development. This study aims to analyze the effectiveness of play activities in developing cognitive abilities in early childhood. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with a descriptive qualitative approach to ten scientific articles published in 2020–2025, with the instrument in the form of a literature review sheet. The research subjects refer to early childhood respondents in the reviewed articles. Data analysis was carried out through the stages of identification, selection, reduction, and synthesis of research findings. The results of the study indicate that various educational games are effective in improving children's logical and symbolic thinking skills, problem-solving, and concentration. The implications of this research result recommend the application of educational games as a creative, meaningful, and enjoyable early childhood learning strategy.

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk kemampuan kognitif anak usia dini penting dibahas karena menjadi fondasi utama keberhasilan belajar anak pada jenjang selanjutnya, dan bermain merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas kegiatan bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan kualitatif deskriptif terhadap sepuluh artikel ilmiah terbitan tahun 2020–2025, dengan instrumen berupa lembar telaah literatur. Subjek penelitian merujuk pada anak usia dini yang menjadi responden dalam artikel-artikel yang direview. Analisis data dilakukan melalui tahapan identifikasi, seleksi, reduksi, dan sintesis temuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai permainan edukatif efektif meningkatkan kemampuan berpikir logis, simbolik, pemecahan masalah, dan konsentrasi anak. Implikasi hasil penelitian ini merekomendasikan penerapan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran PAUD yang kreatif, bermakna, dan menyenangkan.
Kata kunci: anak usia dini,permainan edukatif,perkembangan kognitif anak

How to cite: Anggitia, D., & Gustiana, A. D. (2027). Efektivitas Kegiatan Bermain Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 10(1), xx–xx. https://doi.org/10.31004/aulad.v10i1.1475
Copyright ©2027 Anggitia & Gustiana. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Piaget, proses ini berlangsung melalui asimilasi dan akomodasi yang memungkinkan anak membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar (Nainggolan & Daeli, 2021). Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), aspek kognitif anak usia 5–6 tahun meliputi kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Kemampuan tersebut menjadi dasar kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan selanjutnya (Hafiza et al., 2024). Kemampuan kognitif juga berkaitan dengan *self-regulation* yang menunjang keberhasilan belajar anak (Montroy et al., 2016).

Meskipun demikian, kemampuan kognitif anak belum sepenuhnya berkembang sesuai tahapan usianya. Novitasari (2018) menemukan bahwa sebagian besar anak usia 4–6 tahun yang diteliti masih mengalami permasalahan perkembangan kognitif, dan permasalahan serupa tampak pada kemampuan pemecahan masalah dalam kegiatan berhitung (Laksana et al., 2024) serta kemampuan seriasi ukuran (Reni & Kamala, 2022). Temuan terbaru menunjukkan kondisi yang sama. Observasi dan wawancara di dua lembaga PAUD di Malang menemukan bahwa banyak anak belum mampu menyusun benda berdasarkan ukuran, kesulitan memahami hubungan sebab-akibat, dan belum dapat mengelompokkan benda sesuai fungsi (Harini et al., 2025). Pada pengukuran awal di sebuah TK di Kabupaten Sijunjung, sebagian besar anak kelompok B berada pada kategori belum berkembang, dengan kemampuan berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah yang masih pada tahap awal (Swari et al., 2025). Kondisi tersebut berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang konkret serta panduan praktis bagi guru (Harini et al., 2025). Apabila tidak distimulasi sejak dini, hambatan pada berpikir logis dan pemecahan masalah berpotensi memengaruhi kesiapan belajar anak pada jenjang berikutnya, mengingat kemampuan kognitif dan capaian akademik saling memprediksi dalam perkembangan anak (Peng & Kievit, 2020). Oleh karena itu, kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah memerlukan stimulasi melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini adalah kegiatan bermain edukatif. Melalui bermain, anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar secara langsung (Hayati & Putro, 2021) serta mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Apriyani et al., 2021). Permainan edukatif adalah kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan pendidikan, misalnya melalui aktivitas mengelompokkan, menyusun, mencocokkan, dan mengurutkan, sehingga menstimulasi berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah. Bukti internasional terbaru mendukung hal ini. Meta-analisis Skene et al. (2022) menunjukkan bahwa bermain dengan bimbingan (*guided play*) memberikan efek lebih besar daripada instruksi langsung pada keterampilan matematika awal, pengetahuan bentuk, dan *task switching*, sedangkan Constien et al. (2026) menemukan hubungan positif yang kecil namun signifikan antara *pretend play* dan fungsi eksekutif pada anak usia dini.

Sejumlah kajian sistematis telah merangkum bukti tersebut. Alotaibi (2024) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berefek sedang hingga besar terhadap hasil kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak, sedangkan Cankaya et al. (2025) mengaitkan penggunaan material bermain *loose parts* dengan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan akademik. Di Indonesia, Nafisah et al. (2026) menyintesis sembilan artikel dan menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis bermain yang terstruktur berdampak pada kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Meskipun demikian, penelitian primer menggunakan ragam permainan yang berbeda, seperti permainan geometri (Fitriyani et al., 2025), congklak (Salsabila et al., 2026), dan game edukasi digital (Humaida & Suyadi, 2021), dengan indikator kognitif yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan sintesis yang secara khusus membandingkan efektivitas berbagai bentuk kegiatan bermain edukatif berdasarkan indikator perkembangan kognitif dan karakteristik implementasinya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas kegiatan bermain edukatif dalam mengembangkan kognitif anak usia dini melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian ini mengidentifikasi jenis kegiatan bermain edukatif pada penelitian terdahulu, menganalisis indikator perkembangan kognitif yang distimulasi, serta mensintesis temuan mengenai efektivitas dan karakteristik implementasinya. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis berupa sintesis bukti empiris tentang hubungan bermain edukatif dengan perkembangan kognitif

anak usia dini, serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran PAUD yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada perkembangan kognitif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan analisis kualitatif deskriptif-sintetis. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menelaah, membandingkan, dan mensintesis temuan penelitian terdahulu secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas kegiatan bermain edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, tanpa pengujian hipotesis secara statistik. Data berupa data sekunder yang bersumber dari artikel ilmiah hasil penelitian, sedangkan subjek penelitian merujuk pada anak usia dini yang menjadi responden dalam artikel-artikel yang ditelaah.

2.1 Strategi Pencarian dan Basis Data

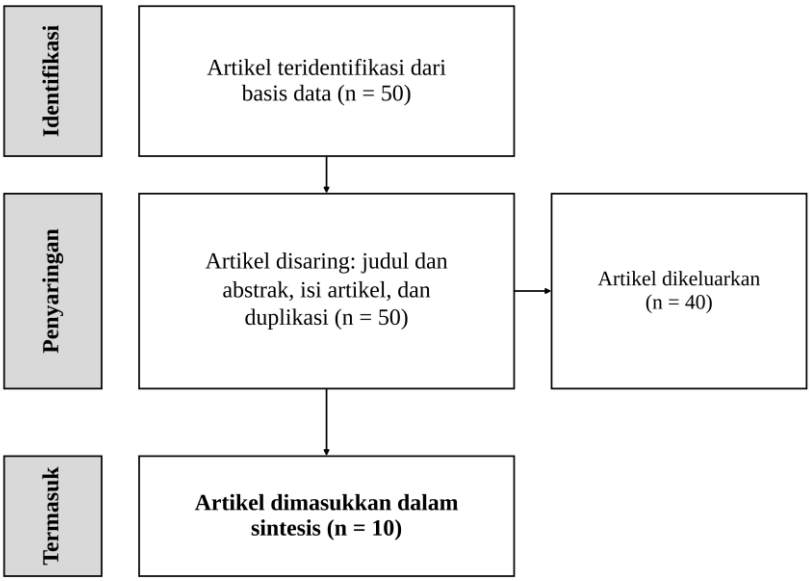
Artikel ditelusuri secara sistematis pada basis data Scopus, ScienceDirect, SpringerLink, Publish or Perish, dan Google Scholar. Kata kunci yang digunakan adalah efektivitas permainan, kemampuan kognitif anak usia dini, PAUD, permainan edukatif, dan *educational games*. Penelusuran menghasilkan 50 artikel yang relevan.

2.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi; (2) diterbitkan pada tahun 2020–2025; (3) ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris; (4) subjek penelitian adalah anak usia dini (PAUD); (5) membahas aspek kognitif; dan (6) membahas permainan edukatif. Kriteria eksklusi meliputi: (1) diterbitkan sebelum tahun 2020; (2) tidak relevan dengan fokus penelitian; (3) subjek penelitian bukan anak usia dini; dan (4) artikel duplikat.

2.3 Proses Penyaringan

Penyaringan dilakukan secara bertahap terhadap 50 artikel melalui penyaringan judul dan abstrak, pemeriksaan isi artikel, dan penghapusan duplikasi, sebagaimana ditunjukkan pada diagram alir PRISMA (Gambar 1). Dari tahap tersebut, 40 artikel dikeluarkan dan 10 artikel dipilih yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu efektivitas kegiatan bermain dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.



Gambar 1. Diagram Alir PRISMA Proses Seleksi Artikel

2.4 Penilaian Kualitas

Kualitas artikel dipertimbangkan melalui sumber publikasi, yaitu jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi, serta kesesuaian artikel dengan kriteria inklusi.

2.5 Metode Sintesis

Data dari setiap artikel diekstraksi menggunakan lembar telaah literatur yang terstruktur. Indikator dalam lembar tersebut meliputi: (1) identitas artikel (penulis, tahun, dan jurnal); (2) tujuan penelitian; (3) jenis kegiatan bermain edukatif; (4) karakteristik subjek penelitian; (5) aspek perkembangan kognitif yang dikaji (berpikir logis, simbolik, pemecahan masalah, dan konsentrasi); serta (6) hasil dan kesimpulan penelitian. Data hasil ekstraksi dianalisis dengan teknik kualitatif deskriptif melalui tahapan identifikasi, seleksi, reduksi, pengelompokan, dan sintesis. Temuan dikelompokkan berdasarkan jenis permainan edukatif dan aspek kognitif yang dikembangkan, kemudian dibandingkan untuk menemukan kesamaan dan perbedaan terkait efektivitasnya. Hasil sintesis digunakan untuk menarik kesimpulan yang komprehensif serta memetakan jenis permainan edukatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

3. HASIL

Setelah penyaringan, peneliti melihat *literatur review* terdapat beberapa artikel yang ditemukan, Berdasarkan kata kunci dan judul yang dipilih, serta metode yang paling umum digunakan. Hasil akhir dari analisis komprehensif yang dilakukan dengan metode SLR ini adalah 10 artikel semuanya memenuhi kriteria.

Tabel 1. Distribusi Studi Literatur Dalam Informasi yang disampaikan

Tahun	Jumlah
2020	2
2021	1
2022	3
2023	1
2024	2
2025	1

Hasil dari tinjauan sistematis terhadap artikel terpilih secara keseluruhan menunjukkan melalui kegiatan permainanan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Studi literatur ini memeriksa apakah artikel telah memenuhi kriteria. Artikel atau jurnal tersebut dipilih berdasarkan judul dan informasi abstrak yang relevan.

Tabel 2. Hasil Tinjauan Literatur Terpilih

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	(Fitriyani et al., 2025)	Kemampuan kognitif anak usia dini mencakup aspek daya ingat, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir logis, Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksplorasi kegiatan bermain bentuk geometri meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep untuk anak usia dini.
2.	Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	(Pahrul & Rizki, 2021)	Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain Terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dari pra siklus sampai dengan siklus II. Terbukti terdapat 10 anak berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun.
3.	Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	(Wondal & Rita, 2020)	Berdasarkan penelitian kajian literatur dapat disimpulkan bahwa permainan ludo dapat membantu perkembangan kognitif, khususnya anak dapat mengenal konsep angka sederhana (1-6) dengan dadu yang dimainkan, anak juga dapat mengetahui konsep banyak-sedikit dan panjang-pendek

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian
4.	Efektivitas Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Kelompok A RA An-Najah Cantilan	(Badriah, 2022)	Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam penguasaan konsep matematika. pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat merangsang kecerdasan anak sejak dini dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan hasil peneltian yang telah dilakukan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di Desa Karangmangu Kecamatan Susukanlebak Kabupaten Cirebon berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata nilai kemampuan anak sebesar 85.42%. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan sesudahkan bermain playdough termasuk dalam kategori Tinggi.
5.	Efektivitas Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak	(Karomah, 2024)	Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif anak yang dicapai anak didik di TK Al-Ikhlash Lenteng Sumenep lebih meningkat di bandingkan sebelumnya, setelah dilakukan praktek penelitian tindakan kelas melalui bermain puzzle, menunjukkan tingkat keberhasilan yang lebih baik pada aspek perkembangan kognitif anak.
6.	Efektivitas Bermain “Lego” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun	(Syafrina & Adiningsih, 2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain lego dalam penelitian ini tidak dapat meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun secara signifikan. Meskipun demikian, berdasarkan analisis data deskriptif, bermain “lego” cukup mampu menjalankan fungsinya untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, yang ditunjukkan dengan meningkatnya skor observasi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun pada 4 subjek penelitian
7.	Efektivitas Permainan Balok dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak dalam Berhitung di PAUD	(Alawiyah, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balok angka efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung serta mendukung perkembangan kognitif anak di PAUD Mawwadatul Falah.
8.	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Sains	(Kadir et al., 2024)	Hasil penelitian menujukkan kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan, bermain sains dilakukan anak dengan cara percobaan terapung dan tenggelam dari beberapa benda, dan pertemuan kedua percobaan pelangi berjalan melalui kegiatan sains sederhana ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Negeri Pembina Makassar, Sulawesi Selatan
9.	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-20 melalui Bermain Kartu Angka	(Puspita et al., 2022)	Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 pada TK Ar-Rehan Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu angka, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I dan Siklus II Berkembang Sangat Baik. Hal ini tergambar dari hasil observasi terhadap kemampuan kognitif anak dalam bilangan 1-20.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian
10.	Peningkatan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Edukatif Smart Cube	(Hakim & Nursapaah, 2023)	Hasil penelitian menunjukkan dengan permainan edukatif smart cube dapat meningkatkan berpikir simbolik anak, permainan smart cube yang berbentuk persegi empat dan terbuat dari kayu dengan ukuran 30cm x 30cm yang dirancang dalam bentuk kubus. Di setiap sisi kubus terdapat empat jenis permainan, termasuk mengurutkan angka dari yang terkecil hingga terbesar, papan matematika, mencocokan angka dengan lambang bilangan, dan mencocokan warna.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa permainan manipulatif dan simbolik berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan kognitif, terutama dalam pengenalan angka, lambang bilangan, berhitung, serta pemahaman konsep numerik. Permainan Ludo membantu anak mengenal angka melalui penggunaan dadu, memahami konsep banyak-sedikit dan panjang-pendek, serta mengikuti aturan permainan (Wondal & Rita, 2020). Sejalan dengan temuan tersebut, permainan *playdough* mendukung pengenalan lambang bilangan melalui kegiatan membentuk dan memanipulasi objek secara konkret (Badriah, 2022). Permainan balok angka dan kartu angka juga menunjukkan kontribusi terhadap kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan 1–20 (Alawiyah, 2022; Puspita et al., 2022).

Pengembangan kemampuan numerik juga ditemukan melalui permainan edukatif Smart Cube. Aktivitas mengurutkan angka, mencocokkan lambang bilangan, dan melakukan penjumlahan sederhana memberikan stimulasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak (Hakim & Nursapaah, 2023). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media konkret dan aktivitas manipulatif dapat membantu anak menghubungkan simbol dengan konsep yang dipelajari. Dengan demikian, permainan edukatif yang melibatkan objek, angka, dan kegiatan mencocokkan dapat menjadi alternatif stimulasi kognitif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Tema kedua menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang memberikan kesempatan eksplorasi, pengamatan, dan penyelesaian tantangan berkontribusi terhadap pengembangan penalaran logis dan pemecahan masalah anak. Permainan geometri membantu anak mengenali bentuk, ukuran, pola, serta hubungan spasial melalui pengalaman bermain secara langsung (Fitriyani et al., 2025). Sementara itu, permainan puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi bentuk, mengamati kesesuaian bagian, dan menyelesaikan tantangan berdasarkan proses berpikir (Karomah, 2024).

Aktivitas bermain sains juga mendukung perkembangan kognitif melalui percobaan sederhana, seperti kegiatan terapung dan tenggelam serta pelangi berjalan. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh pengalaman mengamati perubahan, mengenali hubungan sebab-akibat, dan memahami konsep melalui pengalaman konkret (Kadir et al., 2024). Selain itu, permainan dalam lingkaran memberikan stimulasi kognitif melalui kegiatan mengikuti aturan, mengingat instruksi, dan mengenali konsep yang disampaikan dalam permainan (Pahrul & Rizki, 2021). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan eksplorasi dan pengalaman langsung dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, khususnya ketika aktivitas dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil analisis terhadap artikel terpilih memperlihatkan bahwa efektivitas kegiatan bermain edukatif tidak menunjukkan hasil yang sepenuhnya seragam. Sebagian penelitian melaporkan peningkatan kemampuan kognitif setelah penerapan permainan, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan peningkatan secara deskriptif tetapi belum signifikan secara statistik. Penelitian Syafrina dan Adiningsih (2020), misalnya, menemukan bahwa permainan Lego belum menunjukkan peningkatan berpikir simbolik yang signifikan pada empat subjek penelitian, meskipun skor observasi mengalami peningkatan secara deskriptif. Temuan ini berbeda dengan penelitian Hakim dan Nursapaah (2023) yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui permainan Smart Cube.

4. PEMBAHASAN

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan permainan edukatif perlu dipahami berdasarkan kesesuaian jenis permainan dengan indikator kognitif yang dikembangkan, karakteristik anak, serta pelaksanaan kegiatan. Permainan yang dirancang untuk mengenalkan lambang bilangan tidak secara otomatis menunjukkan efektivitas yang sama terhadap seluruh aspek kognitif. Oleh karena

itu, pemilihan kegiatan bermain edukatif perlu mempertimbangkan tujuan stimulasi, kemampuan awal anak, dan keterlibatan anak selama proses bermain.

Secara keseluruhan, hasil sintesis terhadap 10 artikel menunjukkan bahwa kegiatan bermain edukatif memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai bentuk aktivitas. Permainan manipulatif dan simbolik mendukung pengenalan numerik serta berpikir simbolik, sedangkan permainan eksploratif memberikan kesempatan untuk mengembangkan penalaran logis dan pemecahan masalah. Meskipun sebagian besar penelitian melaporkan hasil positif, terdapat variasi efektivitas berdasarkan jenis permainan dan indikator perkembangan yang diteliti. Dengan demikian, kegiatan bermain edukatif perlu dirancang secara terarah dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak agar stimulasi kognitif dapat berlangsung secara optimal.

5. KESIMPULAN

Dari sepuluh penelitian yang telah ditelaah secara sistematis, ditemukan dapat bahwa kegiatan bermain edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Berbagai bentuk permainan seperti *puzzle*, balok angka, kartu angka, permainan sains, geometri, playdough, permainan lingkaran, ludo, *Smart Cube*, hingga Lego terbukti efektif dalam menstimulasi daya pikir, konsentrasi, logika, serta kemampuan pemecahan masalah anak. Melalui kegiatan bermain yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan, anak tidak hanya belajar mengenal bentuk, warna, ukuran, dan angka, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta memahami konsep sebab-akibat secara alami. Permainan edukatif juga mampu menumbuhkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta keterampilan sosial melalui kerja sama dan komunikasi dalam bermain. Dengan demikian, penerapan berbagai permainan edukatif di lembaga PAUD sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran kreatif yang selaras dengan karakteristik anak usia dini, karena mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif mereka melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menggembirakan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang rela meluangkan waktunya untuk bimbingan dan memberikan pengarahan yang sangat penting dalam proses penulisan artikel ini. Serta Terima kasih juga kepada Tim Pengelola Jurnal Aulad yang telah memberikan masukannya sampai artikel ini diterbitkan.

7. PERNYATAAN

Kontribusi Penulis

Dela Anggitia: Konseptualisasi, Metodologi, Investigasi, Penulisan draf awal. Asep Deni Gustiana: Analisis formal, Penulisan, tinjauan dan penyuntingan, Supervisi, Validasi. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Pernyataan Penggunaan

Para penulis tidak menggunakan alat kecerdasan buatan generatif dalam penyusunan naskah ini.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini.

Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan mana pun.

Persetujuan Etik dan Persetujuan Partisipan

Tidak berlaku. Penelitian ini merupakan kajian pustaka sistematis (Systematic Literature Review) terhadap artikel ilmiah yang telah dipublikasikan dan tidak melibatkan partisipan manusia secara langsung.

Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini berupa artikel-artikel ilmiah yang ditelaah, yang seluruhnya tercantum dalam daftar pustaka. Lembar telaah literatur tersedia dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar.

8. DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, T. (2022). Efektivitas permainan balok dalam mendukung kemampuan kognitif anak dalam berhitung di PAUD. *PeDaPAUD*, *4*(3). http://jurnal.intancendekia.org/index.php/PeDaPAUD/index

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *15*, Article 1307881. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(2), 126–140. https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933

Badriah, N. S. E. (2022). Efektivitas bermain playdough dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok A RA An-Najah Cantilan.

Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: A systematic review. *Journal of Intelligence*, *13*(5), Article 52. https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052

Constien, T., Moran, S., Rooney, B., & Downes, M. (2026). A head taller: A meta-analysis on the relation between pretend play and executive functions in early childhood. *Developmental Review*, *79*, Article 101249. https://doi.org/10.1016/j.dr.2026.101249

Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 464–472. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019

Hafiza, H., Widia, R., & Titik, M. (2024). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2), 154–167. https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391

Hakim, O., & Nursapaah, D. (2023). Peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan permainan edukatif Smart Cube. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1).

Harini, L., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2025). Lily the Explorer: Stimulasi berpikir logis anak usia dini melalui pembelajaran berbasis alam. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 437–445. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1035

Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(2), 78–87. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98

Kadir, A., Thaba, A., Bandung, T., & Nursaadah, S. (2024). Meningkatkan kemampuan kognitif anak di usia dini melalui kegiatan bermain sains. *Journal of Education Research*, *5*(1).

Karomah, F. (2024). Efektivitas bermain puzzle dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. *GHULAMUNA: Journal of Early Childhood Education*, *2*(1). https://doi.org/10.52185/audini

Laksana, D. N. L., Woe, E. P., & Bengu, R. (2024). Analisis proses kognitif anak usia dini pada aspek pemecahan masalah dalam pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, *15*(2). https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i2.21892

Montroy, J. J., Bowles, R. P., Skibbe, L. E., McClelland, M. M., & Morrison, F. J. (2016). The development of self-regulation across early childhood. *Developmental Psychology*, *52*(11), 1744–1762. https://doi.org/10.1037/dev0000159

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), 489–499. https://doi.org/10.31004/aulad.v9i2.1401

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, *2*(1), 31–47. https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554

Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan perkembangan kognitif anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1). https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007

Nurhayati, S. (2021). Penerapan metode bermain bowling aritmatika dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Tarbiyah Al-Aulad*, *6*(1). http://riset-iaid.net/index.php/TA

Pahrul, Y., & Rizki, A. (2021). Metode bermain dalam lingkaran dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1464–1471. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812

Peng, P., & Kievit, R. A. (2020). The development of academic achievement and cognitive abilities: A bidirectional perspective. *Child Development Perspectives*, *14*(1), 15–20. https://doi.org/10.1111/cdep.12352

Puspita, Y., Sari, M., & Nasrianti, R. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1–20 melalui bermain kartu angka. *Journal of Education Research*, *3*(3).

Reni, R., & Kamala, I. (2022). Pengaruh penggunaan permainan Lego terhadap kemampuan mengenal seriasi ukuran pada anak kelompok A TK Pembina Bukit Raya Desa Tumbang Kajamei. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi: Pintar Harati*, *18*(1), 43–59. https://doi.org/10.36873/jph.v18i1.5019

Salsabila, C. N., Fitri, R., & Jannah, M. (2026). Perkembangan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan congklak dalam pembelajaran numerasi awal. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1). https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2250

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, *93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Swari, S. I., Isnaini, Andre, L., & Arsis, A. N. (2025). The effect of differentiated learning approach on cognitive development in early childhood at TK Negeri 2 Kamang Baru, Kamang Baru District, Sijunjung Regency. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, *4*(7), 3138–3148. https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.926

Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas bermain "Lego" untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun [The effectiveness of playing "Lego" to improve the cognitive development of children's symbolic thinking age 4–5 years]. *Motiva: Jurnal Psikologi*,.

Wondal, R., & Rita, S. (2020). Permainan Ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *2*(2). https://doi.org/10.33387/cahayapd.v2i2.2068