



Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi

Winda Nur Ayu Afifaroh^{1*}, Aulina Tiadivti Rahma Fitra², Annissa Ludfianti³, Alya Khusnul Qotimah⁴

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Abstract

Introduction to the concept of mathematics is a form learning that falls within the realm of a child's cognitive development. Cognitive is one aspect of child development that needs to be stimulated with good to develop optimally. Games can be used as an alternative in stimulating the introduction of mathematical concept in children so that not only glued with stimulants in the form of sheets of paper only children's work. This research aims to apply power point based educational games to development of early childhood cognitive abilities. Characteristic on game educative that will be tested is fun, motivating and entertaining. As for this study is a study that uses qualitative methods with subject phenomenology researcher is student of class B TK Aisyiyah IV Semanggi. Observation and interview result show the children that can complete the game development of cognitive abilities well and more fun for son. From the results of the study can be concluded that educational games power point based feasible use in stimulating cognitive child.

Keywords: Cognitive Ability Development; Educational Games; Learning Method

Abstrak

Pengenalan konsep Matematika merupakan suatu bentuk pembelajaran yang termasuk dalam ranah perkembangan kognitif anak. Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang perlu untuk distimulasi dengan baik agar berkembang dengan optimal. Game dapat digunakan sebagai alternatif dalam menstimulasi pengenalan konsep Matematika pada anak agar tidak hanya terpaku dengan stimulan berupa lembar kertas kerja anak saja. Penelitian ini bertujuan

Coressponding author

Email: ^{*1}windafifora@gmail.com, ²atiadivti@gmail.com, ³ludfianti2002@gmail.com, ⁴alyaqotimah960@gmail.com

untuk mengaplikasikan game edukatif berbasis Power Point untuk pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Karakteristik pada game edukatif yang akan diujikan yakni menyenangkan, memotivasi dan menghibur. Adapun penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan subjek penelitian yakni siswa kelas B TK Aisyiyah IV Semanggi Surakarta. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa anak dapat menyelesaikan game pengembangan kemampuan kognitif dengan baik dan lebih menyenangkan bagi anak. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Power Point layak digunakan dalam menstimulasi kognitif anak.

Kata kunci: Pengembangan Kemampuan Kognitif; Game Edukasi; Metode Pembelajaran

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun yang berada pada masa *golden age*. Pada masa ini setiap rangsangan stimulasi pada seluruh aspek perkembangan anak memainkan peranan penting dalam tugas perkembangan lebih lanjut. Masa emas dikenal dengan masa sensitif dengan kecepatan pertumbuhan otak anak yang begitu tinggi. Perkembangan anak dalam hal ini adalah sebagai perubahan tingkah laku dari sederhana sampai menjadi kompleks. Selain itu, perkembangan anak juga perubahan di mana anak menguasai tingkat yang lebih tinggi dalam berpikir dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan mereka.

Individu yang memiliki pola pertumbuhan yang perlu diasah meliputi aspek kemampuan nilai agama moral, kognitif, seni, sosial emosional, fisik motorik dan bahasa dimana hal tersebut merupakan hakikat anak usia dini. Khusus pada anak usia dini, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaborative (Hasanah et al., 2022). Pengembangan kognitif yaitu satu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan serta kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan (Aisyah, 2020). Ada cara tersendiri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya menggunakan metode bermain melalui adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam perkembangan kognitif melalui media visual atau gambar memperlancar belajar anak untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Patel & Goyena, 2019)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah game edukasi (Nugraha, Baidi, & Bakri, 2021) berbasis *power point*. *Microsoft office power point* menampilkan fasilitas *slide* yang memuat pembicaraan yang akan disajikan dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat *front picture*, *sound* dan *effect* sehingga lebih menarik (Yusuf et al., 2022). Karena game edukasi bermanfaat bagi anak untuk mengurangi dan menghilangkan rasa bosan anak ketika mengikuti proses pembelajaran karena game edukasi memiliki karakteristik yang menyenangkan, memotivasi dan menghibur. Game edukasi merupakan permainan yang digunakan pada proses pembelajaran yang mengandung unsur mendidik nilai pendidikan (Hidayah et al., 2021). Game edukasi sebagai media pembelajaran yang bermanfaat guna meningkatkan kemampuan berpikir memecahkan masalah pada anak. Game edukasi yang kami buat memiliki manfaat diantaranya ialah sebagai media pembelajaran modern dengan mengandalkan teknologi sehingga lebih menarik dan berkesan bagi anak, dalam pemngaplikasiannya kami menggunakan metode yang menyenangkan sehingga membuat anak merasa senang Ketika belajar. Khususnya mengenai pengenalan bilangan pada anak, karena banyak orang yang mengira bahwa angka itu rumit, hal tersebut dikarenakan pada proses pengenalan bilangan awal mereka merasa teras berbebani akan materi, karena metode serta media yang digunakan masih monoton.

Media game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu media yang cocok diaplikasikan pada jenjang PAUD adalah *power point*. *Power point* yang digunakan bersifat interaktif sehingga dapat memudahkan anak dalam menstimulasi aspek kognitifnya. Media digital *Power Point* dilengkapi fitur-fitur yang lengkap dan menarik seperti pengolahan teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat berbagai macam efek yang beragam (Wulandari, 2022). Namun, pada realitas sebelumnya yang ada di

TK Aisyiyah IV Semanggi selalu menstimulasi pengenalan konsep Matematika pada anak dengan lembar kertas kerja anak. Hal ini mencuatkan fakta bahwa dengan menggunakan lembar kertas kerja anak mudah bosan dan bahkan tidak mau mengerjakan sama sekali. Berberapa penelitian terkait media pembelajaran dan game sudah banyak dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari & Ratnadina (2023) menyatakan bahwa pengembangan game edukasi berbasis *power point* interaktif memiliki nilai validitas yang sangat tinggi, disini guru dapat merancang media pembelajaran dengan cara mengaitkan dengan lingkungan kehidupan siswa yang ditempuh dengan pengoptimalan proses pembelajaran melalui game edukasi pada pembelajaran dengan menggunakan media *power point* yang berfokus pada peningkatan kemampuan kosa kata anak.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dikaji sebelumnya, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan game edukasi berbasis *power point* untuk menstimulasi kognitif anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini dilakukan di TK Aisyiyah IV Semanggi Surakarta pada anak kelas TK B usia 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan warna baru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak dan tidak hanya melulu menggunakan lembar kertas kerja tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi berbasis *power point*. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif berbasis Power Point untuk Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah IV Semanggi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah jenis penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi yang bertujuan sebagai pengenalan konsep Matematika pada anak usia 5-6 tahun menggunakan media game edukasi berbasis *power point*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah IV Semanggi Surakarta pada anak kelas TK B usia 5-6 tahun.

Hal-hal yang diobservasi ialah kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan juga operasi bilangan yang dimana hal tersebut termasuk kemampuan berfikir logis, dan berfikir simbolik pada ranah kemampuan kognitif.

Metode pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh diperlukan pengolahan data dengan Langkah-langkah sebagai berikut mengumpulkan data melalui dokumen dan observasi, memeriksa data yang sudah terkumpul analisis data yang sudah diperoleh dan langkah terakhir adalah membuat kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika menurut Montessori ialah salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik dalam melakukan pembelajaran bagi anak usia dini dimana guru diminta untuk memahami hal yang dapat menyebabkan Sebagian orang tidak menyukai Matematika. Karena banyak orang menganggap Matematika ialah pembelajaran yang sulit dilakukan dan Matematika dianggap ilmu yang diajarkan secara monoton Ketika diajarkan. Dengan terbatasnya media, gaya mengajar pendidik dan penjelasan yang kurang dijabarkan hal ini menjadi salah satu faktor penyebabnya.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini bisa dijadikan salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Salah satunya dengan game edukatif, game tersebut dapat memberikan pengalaman belajar dengan suasana baru pada anak, dimana anak akan terlibat dengan aktif hal ini membuat anak memiliki pengalaman baru dalam hal belajar. Game edukatif ini dapat digunakan dimanapun dan juga kapanpun walaupun begitu tetap saja harus dibantu dengan pengawasan dari orangtua (Solfiah et al., 2021).

Tim peneliti telah mampu menciptakan produk bagus berupa game edukatif berbasis *power point* dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Aisyiyah IV Semanggi Surakarta ini berdasarkan hasil wawancara salah satu guru yaitu Ibu Ayu, beliau menjelaskan bahwa pada hasil evaluasi pembelajaran kognitif anak kelas B masih tergolong rendah. Dan masih ada beberapa anak yang masih bingung mengenai bilangan angka. Hal ini disebabkan pengenalan angka pada anak usia dini masih menggunakan cara yang monoton dan juga klasik.

Maka dari itu tim kami melahirkan inovasi baru berupa game edukasi menggunakan aplikasi *power point*. Permainan adalah perbuatan yang mengandung kebahagiaan atas kehendak sendiri bebas tanpa paksaan yang bertujuan memperoleh kesenangan pada waktu berjalannya kegiatan tersebut (Musi et al., 2017). Rencana target pengguna game edukasi *power point* ini ialah untuk anak usia dini karena mereka belajar menggunakan visualisasi agar lebih cepat dimengerti (Aman, 2022). Game ini mengambil tema Buah yang disusun untuk memudahkan pengembangan kemampuan kognitif dengan beberapa macam game yang bisa dimainkan oleh anak.

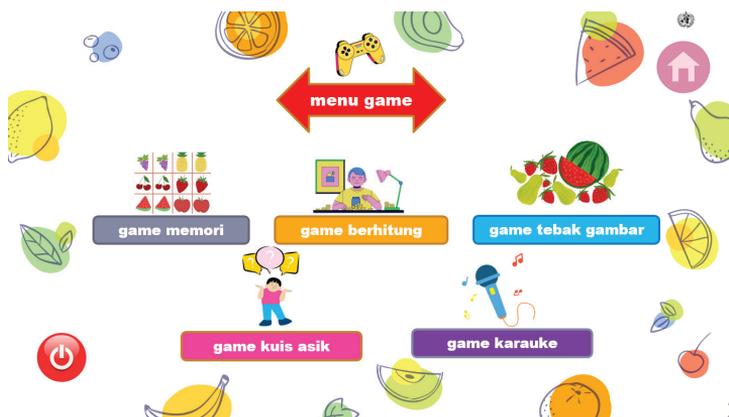
Profil Game Edukasi



Gambar 1. Tampilan Cover Game

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

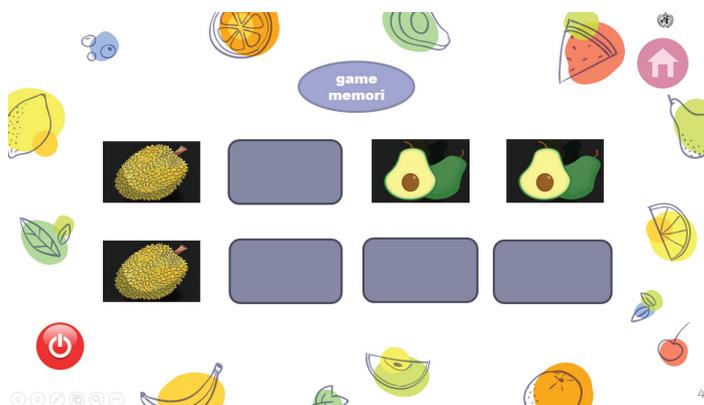
Gambar 1 merupakan tampilan awal yang akan muncul ketika aplikasi game dibuka. Dari tampilan awal sudah langsung terlihat bahwa didalamnya akan membahas mengenai pengembangan kemampuan kognitif yang dikemas dengan tema buah-buahan. Dalam tampilan awal ini terdapat judul game dan dua gambar sebagai ikon untuk menjalankan game apabila di klik. Ikon pertama yaitu papan panah bertuliskan “START” apabila kita klik maka tampilan akan menuju halaman selanjutnya yaitu tampilan menu. Ikon kedua yaitu gambar power berada sebelah kiri bawah, apabila di klik akan langsung menuju tampilan awal ini atau home.



Gambar 2. Tampilan Menu Game

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

Gambar 2 merupakan tampilan kedua setelah tampilan awal atau cover. Tampilan ini berisi menu game yang bisa dipilih oleh anak. Terdapat 5 pilihan menu pada halaman ini, yaitu Game Memori, Game Berhitung, Game Tebak Gambar, Game Kuis Asik, dan Game Karaoke. Dipojok kanan atas terdapat ikon gambar rumah apabila diklik maka otomatis langsung ketampilan menu game. Dan sebelah pojok kiri bawah terdapat ikon gambar power merah apabila di klik akan langsung menuju tampilan awal ini atau home.

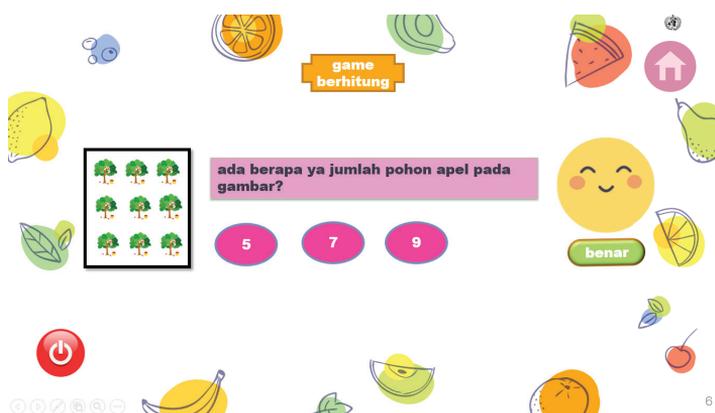


Gambar 3. Tampilan Game Memori

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

Gambar 3 merupakan tampilan “Game Memori” yang diklik pada gambar 2. Game ini membantu anak dalam mengingat dan mengasah daya

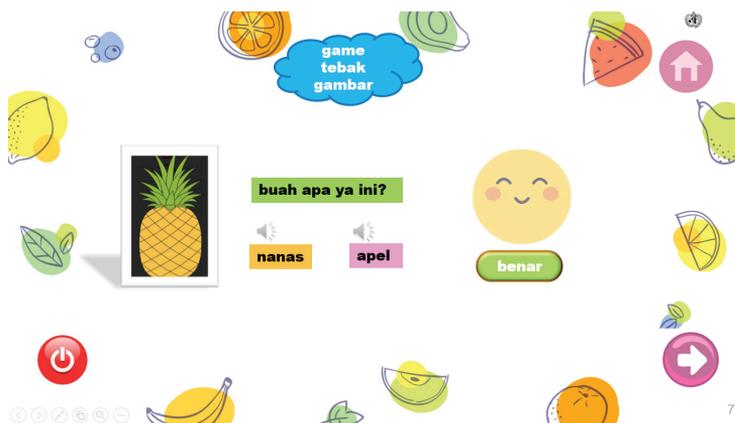
ingat. Tampilan ini dimainkan dengan cara mencocokkan gambar. Pada game memori ini terdapat 8 kotak yang dibaliknya terdapat 4 pasang macam gambar buah, jadi kita harus membuka kotak satupersatu untuk bisa melihat gambar. Untuk melihat gambar yang ada dibalik kotak dengan mengklik 1x, apabila ingin membuka kotak dan mencocokkan dengan gambar lain kita bisa klik 2x pada kotak. Apabila kotak sudah terbuka semua, dipojok kanan ada tombol ikon panah kanan yang bisa diklik untuk lanjut game memori berikutnya. Terdapat juga tombol home dipojok kanan atas untuk kembali ke “Menu Game” dan tombol power pojok kiri bawah untuk kembali kehalaman utama atau cover.



Gambar 4. Tampilan Game Berhitung

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

Gambar 4 merupakan tampilan dari “Game Berhitung” yang membantu anak memahami konsep Matematika dengan berhitung. Pada tampilan game berhitung terdapat gambar 9 pohon, dan sebelahny terdapat soal yang otomatis akan ada audio yang membacakan soal tersebut. Pemain harus menghitung jumlah gambar yang ada didalam kotak, apabila sudah menemukan jawaban bisa memilih salah satu jawaban yang ada dibawah soal. Apabila jawaban benar, maka disamping kanan akan muncul emoticon senyum dengan tulisan “Benar”. Begitupula sebaliknya, apabila pemain menjawab salah maka akan muncul emoticon sedih dengan tulisan “Salah”. Jika ingin lanjut soal berikutnya bisa mengklik ikon panah kanan yang ada disebelah pojok kanan bawah. Terdapat juga tombol home dipojok kanan atas untuk kembali ke “Menu Game” dan tombol power pojok kiri bawah untuk kembali kehalaman utama atau cover.



Gambar 5. Tampilan Game Tebak Gambar

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

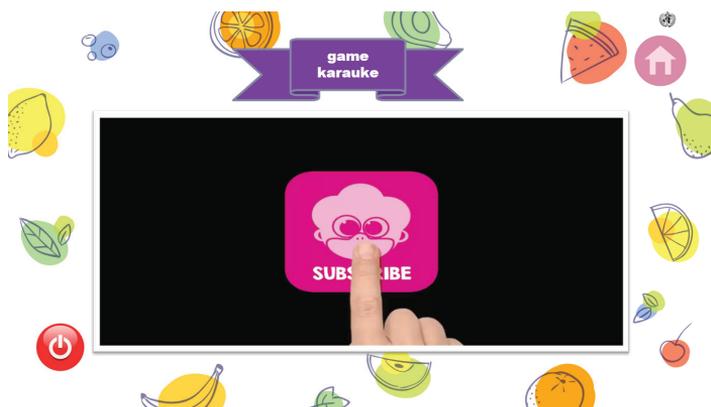
Gambar 5 merupakan tampilan dari “Game Tebak Gambar” yang mampu membantu anak mengenal jenis-jensi buah. Pada tampilan ini akan ada 1 gambar buah yang harus ditebak oleh pemain. Akan ada audio menanyakan “Buah apa ya ini?”. Pemain haru memilih salah satu jawaban yang ada disamping kanan gambar. Apabila jawaban benar, maka disamping kanan akan muncul emoticon senyum dengan tulisan “Benar”. Begitu pula sebaliknya, apabila pemain menjawab salah maka akan muncul emoticon sedih dengan tulisan “Salah”. Terdapat tombol panah kanan dipojok kanan bawah apabila ingin lanjut soal berikutnya, tombol home dipojok kanan atas untuk kembali ke “Menu Game” dan tombol power pojok kiri bawah untuk kembali kehalaman utama atau cover.



Gambar 6. Tampilan Game Kuis Asik

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

Gambar 6 merupakan tampilan dari game “Kuis Asik” yang mampu mengasah pengetahuan anak. Pada tampilan ini akan ada beberapa macam soal yang bisa dijawab. Contohnya seperti gambar 6 diatas, akan ada soal yang dibacakan dalam audio, dan disebelah kanan akan ada pilihan jawaban. Pemain harus memilih jawaban yang sesuai dan benar. Apabila sudah menjawab dengan benar dan ingin lanjut soal berikutnya langsung klik ikon panah dibawah kanan. Klik tombol home dipojok kanan atas untuk kembali ke “Menu Game” dan tombol power pojok kiri bawah untuk kembali kehalaman utama atau cover.



Gambar 7. Tampilan Game Karaoke

Sumber: Hasil Tangkap Layar dari Aplikasi

Gambar 7 merupakan tampilan game “Karaoke” yang menjadi tampilan akhir dalam game ini. Tampilan game “Karaoke” mampu mengasah keterampilan seni anak. Game ini akan mengajak pemain untuk bernyanyi bersama. Dibagian tengah terdapat layar, pemain bisa mengklik 1x untuk memulai lagu. Setelah diklik akan muncul video gambar dan irama lagu untuk mengenal buah-buahan. Video akan terus berputar sampai lagunya habis. Klik tombol home dipojok kanan atas untuk kembali ke “Menu Game” dan tombol power pojok kiri bawah untuk kembali kehalaman utama atau cover.

Implementasi Game Edukasi

Peneliti kemudian melakukan uji coba game edukasi tersebut pada anak usia 5-6 tahun berinisial AR. Pada permainan ini, AR masih memperoleh

jawaban yang kurang tepat seperti pada bagian game berhitung dikarenakan AR kurang teliti pada saat menghitung jumlah gambar pada game berhitung. Akan tetapi, AR antusias untuk mencoba menjawab lagi sampai mendapatkan jawaban yang benar. Pada permainan ini peneliti mendesain apabila anak menjawab soal permainan dengan benar maka permainan tersebut akan muncul emoticon senyum dengan tulisan “Benar”. Begitu pula sebaliknya, apabila anak menjawab soal permainan dengan jawaban kurang tepat maka akan muncul emoticon sedih dengan tulisan “Salah”. Peneliti sempat bertanya kepada anak berinisial AR alasan bersedia mencoba lagi, AR menjawab karena dia menyukai game edukasi berhitung yang membuatnya tidak merasa bosan dan justru AR meminta untuk diberikan soal-soal berhitung yang lebih banyak lagi dan dibuatkan game edukasi yang lebih menarik lagi.

Dari hasil uji coba tersebut dapat diketahui bahwa pada anak usia 5-6 tahun, game ini dapat membantu anak dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitifnya, seperti pada game memori, tebak gambar, kuis asik dan berhitung. Kendati demikian, tidak dipungkiri bahwa pada usia tersebut, game ini perlu dilakukan dengan bantuan guru atau orang tua sebagai pendamping.

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba, game berbasis *power point* memiliki banyak keuntungan, seperti bisa digunakan di sekolah, di rumah maupun di luar serta dapat menyajikan materi yang menarik perhatian anak. Game ini menyajikan berbagai keuntungan seperti warna, animasi yang menarik, suara, gambar dan jenis permainan yang mendidik anak serta disesuaikan dengan kemampuan dan usia anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Akan tetapi *power point* memiliki beberapa kelemahan diantaranya tidak semua materi dapat disampaikan, dibutuhkan keterampilan khusus untuk mendesain yang menarik minat siswa dan dibutuhkan lebih banyak waktu serta persiapan untuk menampilkan animasi yang bersifat lebih menarik (Ngiu et al., 2021).

Game berbasis *power point* juga dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman dan pengetahuan selama proses pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun. Namun dibalik keunggulan tersebut tentu ada kelemahannya, yaitu kelemahan untuk penggunaan berbasis game *power point*, tenaga pendidik

harus memiliki keahlian dalam menggunakan aplikasi *power point* karena dalam pembuatan game edukasi menggunakan *power point* membutuhkan kreativitas untuk mendesain game, waktu yang cukup lama dan kesabaran agar menjadi game edukasi yang menarik dan hasil yang maksimal. Peneliti merancang game edukasi berbasis *power point* dengan lima jenis permainan dengan tujuan agar anak tidak merasa bosan, anak merasa bebas dalam memilih permainan yang tidak hanya itu-itu saja. Terdapat pengetahuan untuk mengenalkan kepada anak yang belum mengetahui tentang jenis buah-buahan. Disini anak dapat mengenal jenis buah-buahan pada game karaoke karena pada game ini berisikan video yang diambil dari youtube jadi tidak membuat anak bosan ketika anak belajar mengenal jenis buah-buahan.

Game ini memiliki tujuan untuk kegiatan pembelajaran yang disebut sebagai *educational game* atau game edukasi. Peran game dalam pembelajaran ini dilihat dari definisi game sebagai sarana atau alat untuk meningkatkan kesadaran dan menambah motivasi, melatih ketrampilan mengembangkan pengetahuan, komunikasi dan kolaborasi serta memadukan pengalaman dalam belajar (Purnamasari & Ratnadina, 2023).

Game edukasi berbasis *power point* dapat memberikan manfaat dalam menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman tentang konsep pembelajaran. Game ini dirancang untuk merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta mengembangkan keterampilan kognitif. Permainan edukatif diyakini mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berpikir anak. Game ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat menstimulus perkembangan kognitif anak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Game dirancang secara menarik karena di dalam game terdapat gambar dan warna yang menarik perhatian anak dan terdapat level-level permainan sehingga jika belum terselesaikan anak akan terus mencoba. Game edukatif ini juga mampu menstimulasi daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan

materi agar lebih menarik. Permainan edukatif bukan permainan yang hanya menyenangkan untuk anak tetapi bisa mendidik dan menstimulasi otak anak seperti anak dapat mengenal konsep membilang angka, mengenal jenis buah-buahan, dan daya ingat anak usia dini. Media digital power point memiliki kelebihan secara teknis yaitu mudah digunakan, menarik, mampu menampilkan suara, gambar, bisa dimainkan berulang kali. Di samping kelebihan pasti ada beberapa kelemahan seperti tidak bisa menampilkan banyak materi, perlu keterampilan dalam menciptakan hal yang menarik, dalam membuatnya memerlukan banyak waktu. Stimulasi pada anak usia dini adalah sebuah kegiatan yang dibutuhkan dalam merangsang kemampuan dasar yang dimiliki anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Bentuk stimulasi yang dapat diberikan kepada anak adalah melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif, salah satu permainannya adalah berupa permainan edukatif berbasis power point yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak, sebagaimana game edukasi dapat membantu anak untuk menemukan kesenangan sehingga terhindar dari stres.

Pada dasarnya, dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak juga dirancang agar siswa dapat belajar melalui bermain. Bagi anak bermain berguna untuk menjelajahi dunianya serta mampu mengembangkan kreativitas anak. Bermain adalah aktivitas mendasar anak yang dapat dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua secara menyenangkan dan tanpa paksaan, dengan bermain anak-anak akan mampu memahami aturan-aturan, bekerjasama, dan bersosialisasi. Bermain merupakan hal yang menyenangkan dan anak juga menikmati segala kegiatan permainan, salah satu permainannya yaitu permainan edukatif berbasis power point. Permainan membuat anak tumbuh dan berkembang dalam segala aspek perkembangannya sendiri.

Pentingnya permainan yang ditujukan untuk anak sangat penting untuk mengidentifikasi kemampuan berhitung anak terutama dalam hal kognitif. Belajar melalui bermain memfasilitasi pemikiran anak, dan anak juga merasa senang, sehingga aspek kognitif yang memang membutuhkan ide lebih besar diwujudkan menjadi permainan strategis. Dari hasil penelitian ini terdapat

pengetahuan untuk mengenalkan kepada anak yang sama sekali belum mengenal buah dan jenisnya. Pengetahuan merupakan satu komponen yang penting dalam proses perkembangan anak. Dalam pengetahuan mengenai pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis power point ini memudahkan anak dalam bermain game karena di dalam game ini peneliti mengenalkan konsep pengembangan kemampuan kognitif yang dikemas dengan tema buah-buahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Game edukasi berbasis *power point* merupakan media yang layak digunakan untuk menstimulasi kognitif anak usia 5-6 tahun. Didalam permainan ini terdapat pengetahuan yang memudahkan anak dalam bermain game karena didalam game ini anak bisa mengenal jenis buah-buahan pada game karaoke. Untuk game yang bermanfaat untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak yaitu game memori, kuis asik, tebak gambar dan berhitung. Game edukasi berbasis *power point* ini bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat menstimulasi aspek kognitif perkembangan anak.

Saran

Guru perlu menguasai berbagai metode dalam melakukan pendekatan, maupun model pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu peneliti lain yang meneliti dalam bidang pendidikan agar dapat meneliti lebih lanjut metode, pendekatan, maupun model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan anak ketika mempelajari konsep pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>
- Aman, M. (2022). Implementasi Game Edukasi Pengenalan Binatang Buas Pada Anak Usia Dini. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(2), 15-21. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i2.199>
- Hasanah, I., Bachri, B. S., & Izzati, U. A. (2022). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9050–9063. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3979>
- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Pseudocode*, 8(1), 38–48. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.38-48>
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>
- Ngiu, Z., Djafri, N., & Arwildayanto, A. (2021). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Holistik Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1429–1438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1798>
- Nugraha, G. A., Baidi, B., & Bakri, S. (2021). Transformasi Manajemen Fasilitas Pendidikan Pada Era Disrupsi Teknologi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2), 860-868. <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i2.2621>
- Patel, & Goyena, R. (2019). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Penggunaan Simple Present Tense Di SMP N 5 Manado. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 15(2), 9–25.
- Purnamasari, Y. M., & Ratnadina, N. (2023). Pemanfaatan Game Power Point untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan,*

- Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 4(1), 30–47. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2023.4.1.30-47>.
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>
- Yusuf, B., Maulina, I., & Fadhli, M. (2022). Game Edukasi Pengembangan Game Edukasi I'tikad 50 Berbasis Power Point Di Dayah Al-Furqan Aceh Besar. *Jintech: Journal Of Information Technology*, 3(2), 93–106. <https://doi.org/10.22373/jintech.v3i2.1968>