

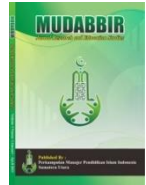


# JURNAL MUDABBIR

## (Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN: 2774-8391



### Efektivitas Games Edukatif Berbasis Barang Bekas terhadap Perkembangan Kognitif dan Kedekatan Emosional Anak: Studi Kasus di PAUD Melati Putih

Chandra Wahyudi<sup>1</sup>, Azur Aini Harahap<sup>2</sup>, Camelia Tampubolon<sup>3</sup>, Chindi Emiya  
Pepayoca Girsang<sup>4</sup>, Deby Elystiadi Dalimunte<sup>5</sup>, Dewi Febriana Purba<sup>6</sup>,  
Disty Khairani Ikhwana<sup>7</sup>, Nurhafni Siregar<sup>8</sup>, Ika Sandra Dewi<sup>9</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Indonesia

Email: [chandrawahyudi1709@gmail.com](mailto:chandrawahyudi1709@gmail.com)<sup>1</sup>, [azurainiharahap07@gmail.com](mailto:azurainiharahap07@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[cameliatampubolon16@gmail.com](mailto:cameliatampubolon16@gmail.com)<sup>3</sup>, [chindiemiyap@gmail.com](mailto:chindiemiyap@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[debydalimunte1910@gmail.com](mailto:debydalimunte1910@gmail.com)<sup>5</sup>, [dewifebriana255@gmail.com](mailto:dewifebriana255@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[distykhairani7@gmail.com](mailto:distykhairani7@gmail.com)<sup>7</sup>, [nurhafnisiregar@umnaw.ac.id](mailto:nurhafnisiregar@umnaw.ac.id)<sup>8</sup>,  
[ikasandradewi@umnaw.ac.id](mailto:ikasandradewi@umnaw.ac.id)<sup>9</sup>

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan games edukatif berbasis barang bekas dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dan kedekatan emosional antara anak dan orang tua. Kegiatan dilaksanakan di PAUD Melatih Putih, Kelurahan Tanjung Selamat, dengan melibatkan 10 orang tua siswa sebagai partisipan pelatih. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pengukuran melalui angket pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan adanya peningkatan sebesar 10% pada keterlibatan orang tua dalam menerapkan permainan edukatif dan peningkatan kualitas kedekatan emosional dengan anak setelah pelatihan. Permainan yang digunakan seperti Games Topik dan Games Cocok Pasang terbukti mampu menjadi media edukatif yang menyenangkan, murah, dan efektif dalam merangsang perkembangan anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif buatan sendiri dapat menjadi strategi efektif dalam membangun intraktif positif antara anak dan orang tua, sekaligus mendorong tumbuh kembang anak secara optimal.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Keterikatan Emosional, Permainan Edukatif, Barang Bekas, PAUD

#### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of using educational games made from Recyled materials in enhancing children's cognitive depeloptment and strenghening Emotionan bonds between children and parents. The activity was conducted at PAUD Melatih Putih, involving 10 parents as participants. A descriptive quantitative method was used by distributing pre-test questionnaires. Results showed a 10% inscrease in parents' involment in implementing educational games and invroved emotional closeness with*

*their children after the training. Games such as 'Topik' and 'Cocok Pasang' proved to be fun, affordable, and affective in stimulating child development. This study concludes that a play-based learning approach using homemade educational games can be an affective strategy to build positive-child interaction and support optimal early childhood development.*

*Keyword: Cognitive Development, Emotional Bonding, Educational Games, Recycled Materials, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Masa *golden age*, yakni pada rentang usia 0-5 tahun, merupakan periode perkembangan yang sangat krusial bagi anak karena pada tahap ini terjadi pertumbuhan pesat pada aspek fisik, kognitif, dan emosional (Yusuf et al., 2023; Susanti et al., 2025). Usia ini sering disebut “usia emas” yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia (Trenggonowati & Kulsum, 2018; Hasanah, 2016). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sekitar 80% perkembangan otak anak terjadi pada periode ini, sehingga stimulasi yang tepat menjadi faktor penentu bagi optimalisasi potensi yang dimiliki (Rijkiyani et al., 2022). Orang tua memiliki peran strategis sebagai fasilitator utama dalam proses stimulasi tersebut, baik melalui interaksi langsung maupun melalui penyediaan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Anggraeni et al., 2021). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dari segi biaya maupun fasilitas, yang menghambat penyediaan media belajar yang inovatif dan menarik bagi anak. Kondisi ini menuntut adanya alternatif solusi yang bersifat ekonomis, mudah diakses, namun tetap mampu memberikan nilai edukatif yang tinggi.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah pemanfaatan barang bekas sebagai media permainan edukatif. Barang bekas, yang pada umumnya dipandang sebagai limbah, dapat didaur ulang menjadi alat peraga edukatif (APE) yang ramah lingkungan, hemat biaya, dan memiliki potensi untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, khususnya kognitif dan emosional (Novita & Megawati, 2019; Fransiska et al., 2021). Secara kognitif, permainan berbasis barang bekas dapat membantu anak mengenal konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, huruf, serta mengasah keterampilan berpikir logis dan memecahkan masalah. Dari sisi emosional, kegiatan bermain bersama menggunakan media tersebut berkontribusi dalam membangun kedekatan emosional antara anak dan orang tua melalui interaksi yang menyenangkan, kolaboratif, dan penuh makna.

Perkembangan kognitif merupakan proses mental yang meliputi kemampuan berpikir, memahami, belajar, dan memecahkan masalah. Piaget menyatakan bahwa tahap perkembangan ini terjadi secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan (Marinda, 2020). Pada usia dini, stimulasi yang tepat dapat merangsang otak untuk berkembang optimal. Media permainan edukatif menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses ini. Kedekatan emosional adalah ikatan yang terjalin melalui interaksi dan pengalaman bersama. Keterikatan ini berkontribusi besar terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Interaksi positif dan komunikasi yang hangat memperkuat hubungan tersebut (Defaza & Vitaloka, 2025). Games edukatif berbasis barang bekas menggabungkan aspek edukasi dan keberlanjutan dalam satu media. Melalui permainan ini, anak diajak untuk belajar sambil bermain dan dapat

mempererat hubungan dengan orang tua melalui kegiatan bersama yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan games edukatif berbasis barang bekas mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, keterampilan motorik halus, serta mempererat hubungan emosional anak dan orang tua (Suzana et al., 2021). Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam efektivitas penggunaan games edukatif berbasis barang bekas dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan memperkuat kedekatan emosional anak usia dini, dengan mengambil studi kasus di PAUD Melati Putih. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran kreatif, inovatif, berkelanjutan, dan ramah lingkungan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesione pre-test dan post-test yang diberikan kepada 10 orang tua siswa PAUD Melatih Putih, Kelurahan Tanjung Selamat. Subjek penelitian adalah orang tua dari anak didik PAUD Melati Putih di Kelurahan Tanjung Selamat yang berjumlah 10 orang, dipilih secara purposive dengan kriteria memiliki anak usia 4-6 tahun dan secara sukarela mengikuti pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) berbasis barang bekas. Penelitian dilaksanakan di Aula PAUD Melati Putih pada hari Rabu, 23 April 2025.

Proses penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah pre-test untuk mengukur keterlibatan awal orang tua. Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan, pelatihan pembuatan games edukatif dan yang terakhir yaitu yang ke tiga post-test untuk melihat perubahan setelah pelatihan. Pelatihan berlangsung pada tanggal 23 April 2025 di aula PAUD Melatih Putih.

Instrumen yang digunakan berupa angket dengan dua pilihan jawaban (Ya/Tidak) yang menilai dua aspek utama: (1) penerapan permainan edukatif di rumah, dan (2) kualitas kedekatan emosional orang tua-anak.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan edukatif yang berbasis barang bekas terbukti memberikan dampak ganda. Pertama, permainan ini mampu merangsang perkembangan kognitif anak melalui aktivitas kreatif dan problem solving. Kedua, kegiatan tersebut memperkuat kedekatan emosional antara orang tua dan anak melalui keterlibatan langsung dalam proses bermain. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan serta perkembangan anak.

Tabel 1 Hasil Pre-Test dan Post-Test

Respon	Pre-Test (%)	Post-Test (%)
Ya	4 ( 60%)	7 (70%)
Tidak	6 (40%)	3 (30%)

Berdasarkan tabel hasil penelitian diatas, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan respon positif orang tua terhadap penerapan permainan edukatif dari

60% pada saat pre-test menjadi 70% pada post-test. Peningkatan sebesar 10% ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan kesadaran orang tua dalam memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana interaksi dengan anak. Meskipun persentase peningkatan tidak terlalu besar, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya perubahan perilaku dan pemahaman orang tua setelah intervensi dilakukan.

Peningkatan interaksi emosional juga mendukung terciptanya komunikasi yang lebih efektif, empati, dan hubungan yang hangat antara orang tua dan anak. Hasil ini konsisten dengan penelitian Ngadi dan Efendi (2019) yang menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam permainan edukatif mampu mempercepat perkembangan kognitif sekaligus memperkuat ikatan emosional. Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai media bermain selaras dengan penelitian Rahmawati dan Dewi (2022) yang menekankan manfaat kreativitas, kepedulian lingkungan, dan efisiensi sumber daya sejak dini.

### KESIMPULAN

Pelatihan penerapan *games* edukatif berbasis barang bekas secara signifikan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar dan bermain di rumah. Selain berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, kegiatan ini juga memperkuat kedekatan emosional dalam keluarga. Model ini dapat direplikasi di PAUD lain dengan biaya rendah, bahan mudah diperoleh, dan manfaat ganda bagi perkembangan anak dan lingkungan.

### Saran

Penelitian serupa sebaiknya dilakukan dalam skala yang lebih luas dengan durasi pendampingan yang lebih lama. Pihak PAUD juga dapat mengintegrasikan pendekatan ini dalam program parenting rutin. Perguruan tinggi juga dapat menjadikan kegiatan serupa sebagai model pengabdian masyarakat berbasis MBKM yang berdampak langsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. N., Fakhriyah, F., & Ahsin, M. N. (2021). Peran orang tua sebagai fasilitator anak dalam proses pembelajaran online di rumah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 105. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.105-117>
- Defaza, A., & Vitaloka, W. (2025). Rahasia Keberhasilan Sosial Emosional Anak: Keluarga Sebagai Faktor Kunci. *Generasi Emas*, 8(1), 111-123. [https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).21209](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21209)
- Fransiska, Adpriadhi, Sudarto, & Wahyuningsih, D. (2021). Pemanfaatan barang bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *Abdi Populika*, 2(2), 112-117. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/abdipopulika/article/view/3723>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan*

- Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Ngadi, E. M., & Efendi, M. (2019). Pengaruh *Cooperative Learning* tipe Jigsaw Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 291-304
- Novita, D., & Megawati, A. (2019). *Pemanfaatan Kreativitas Daur Ulang Sebagai Alat*. November, 947–952. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.314>
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Susanti, U. V., Indriani, L. N. F. A., & Naimah. (2025). Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Di Masa Golden Age Melalui Manajemen Paud Yang Efektif. *Jurnal Edusiana : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 90–98.
- Suzana, S., Karim, A., Amanah, A., & Munajim, A. (2021). Bermain Kognitif Matematika Anak Melalui Pemanfaatan Barang Bekas pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 158. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.34259>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>.