

**PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BUNGA BERHITUNG  
DARI BARANG BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK MARDISIWI**

Dyna Nur Faida<sup>1</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>2</sup>, Nurhafit Kurniawan<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember  
<sup>1</sup>dynanurfaida@gmail.com, <sup>2</sup>Pascalian10@gmail.com,  
<sup>3</sup>nurhafitkurniawan@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Alat Permainan Edukatif (APE) Bunga Berhitung* yang dibuat dari barang bekas dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mardisiwi, Kalibaru Wetan, Banyuwangi. Kemampuan kognitif merupakan aspek penting dalam perkembangan intelektual anak yang meliputi pengenalan angka, warna, berhitung, dan pemecahan masalah sederhana. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Bunga Berhitung meningkatkan antusiasme anak, mempercepat pemahaman konsep dasar matematika, serta mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru merasa terbantu karena alat ini sederhana, menarik, dan terjangkau karena berasal dari barang bekas. Selain itu, alat ini juga menanamkan nilai kreativitas dan kepedulian lingkungan kepada anak. Temuan ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan ramah lingkungan sebagai alternatif efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: kognitif, alat permainan edukatif, barang bekas, pendidikan anak usia dini, media pembelajaran kreatif

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the use of the Counting Flower Educational Play Tool (APE), made from recycled materials, in developing the cognitive abilities of early childhood learners at TK Mardisiwi, Kalibaru Wetan, Banyuwangi. Cognitive ability is a crucial aspect of children's intellectual development, including number recognition, color differentiation, counting, and basic problem-solving. The research employs a qualitative descriptive method with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings show that the use of the Counting Flower tool increases children's enthusiasm, enhances their understanding of basic mathematical concepts, and encourages engaging and interactive learning. Teachers found the tool helpful due to its simplicity, attractiveness, and affordability as it is made from reused materials. Moreover, the tool instills values of creativity and environmental awareness in children. This study*

*recommends the use of creative and eco-friendly learning media as an effective alternative in early childhood education.*

*Keywords: cognitive skills, educational play tool, recycled materials, early childhood education, creative learning media*

## **A. Pendahuluan**

Kemampuan kognitif merupakan proses pemahaman dengan melakukan pengamatan, percobaan, inferensi, merumuskan teori-teori yang saling berhubungan antara satu metode dengan metode yang lain yang tersusun secara terarah. Tugas guru dalam pembelajaran merupakan perbuatan kompleks, yaitu penggunaan secara integratif sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan dapat diterima peserta didik sehingga terjadi perubahan perilaku pada dirinya. Kemampuan kognitif mencakup mental yang memungkinkan kita untuk memahami, menghayati, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Kemampuan ini mencakup berbagai fungsi, termasuk pemahaman bahasa, kategorisasi, memori, dan pemikiran abstrak. Mengembangkan kemampuan kognitif sangat penting dalam masyarakat modern, karena sebagian besar tujuan bergantung pada kemampuan mental, khususnya kreativitas. Kegiatan artistik sangat penting dalam program pendidikan, membangun kepribadian anak-anak interaksi sosial. Kemampuan kognitif Anak Usia Dini merupakan pondasi penting dalam perkembangan intelektual mereka. Di tahap Pendidikan Anak

Usia Dini pendekatan yang kreatif dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk membantu anak memahami konsep-konsep dasar secara efektif. (Pasaribu, Sarini, dan Bukhari I, 2022)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif anak. Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta mengenal konsep dasar seperti angka dan bentuk. Menurut Ramadhanti (2021), penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) barang bekas dapat merangsang kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini secara efektif. Di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi, pemanfaatan APE yang terbuat dari barang bekas telah diterapkan. Namun belum ada penelitian yang meneliti APE berupa Bunga Berhitung yang terbuat dari barang bekas yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana alat tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di lembaga tersebut. Padahal, APE berbahan barang bekas tidak hanya ekonomis, tetapi juga mendukung prinsip berkelanjutan dan kreativitas dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Aulia, Santoso, dan Pramik (2023) menunjukkan bahwa penggunaan APE dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, yang berdampak

positif pada perkembangan kreativitas mereka. Selain itu, penelitian oleh Hayati, Husnaini, dan Qadafi (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan APE yang terdapat menstimulasi perkembangan anak secara holistik. Namun, tantangan seperti ketidaksesuaian alat dengan tema pembelajaran dan kurangnya pemahaman guru dalam memilih APE yang sesuai masih menjadi kendala.

Dari keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui sejauh mana Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, membedakan warna, dan menghitung dengan cara yang menyenangkan. Dampak dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi. Serta menjadi inspirasi bagi pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan ramah lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai urgensi tinggi dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berkelanjutan. Dari uraian di atas dapat di ambil rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan alat permainan edukatif Bunga Berhitung dari barang bekas, bagaimana penerapan alat permainan edukatif Bunga Berhitung dalam kegiatan pembelajaran di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi, apa pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Bunga Berhitung terhadap

kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan penerapan media Bunga Berhitung, untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan alat permainan edukatif Bunga Berhitung yang dibuat dari barang bekas terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi, serta untuk menganalisis sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, berhitung, mengelompokkan dan memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan edukatif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung dari Barang Bekas dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Mardisiwi, Kalibaru Wetan, Banyuwangi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung saat kegiatan pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi berupa foto aktivitas anak saat menggunakan alat tersebut. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas, anak-anak usia dini sebagai pengguna alat permainan, dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles

dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas alat permainan edukatif berbahan barang bekas dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak secara kreatif dan menyenangkan.

Langkah-langkah penelitian untuk mengetahui sejauh mana Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti mengenal angka, membedakan warna, dan menghitung dengan cara yang menyenangkan di TK Mardisiwi, yaitu meliputi :

1. Mulai  
Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian di mulai di TK Mardisiwi.
2. Identifikasi Masalah  
Peneliti mengidentifikasi permasalahan rendahnya kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mardisiwi serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan edukatif.
3. Studi Literatur  
Peneliti mengkaji berbagai teori dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini serta penggunaan alat permainan edukatif khususnya dari barang bekas.
4. Fokus Penelitian  
Fokus penelitian yaitu bagaimana Pemanfaatan

Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung dari Barang Bekas dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak.

5. Pemilihan Lokasi dan Subjek Penelitian  
Lokasi penelitian ditetapkan di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi. Subjek subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Mardisiwi.
6. Pengumpulan Data (Observasi, Wawancara, Dokumentasi)  
Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses bermain dan belajar anak, wawancara dengan guru, serta dokumentasi kegiatan menggunakan alat permainan edukatif Bunga Berhitung.
7. Penyusunan Laporan  
Setelah data terkumpul dan di analisis, peneliti menyusun laporan hasil penelitian yang berisi temuan, analisis, dan simpulan tentang efektivitas alat permainan terhadap perkembangan kognitif anak.
8. Selesai  
Penelitian disimpulkan dan ditutup dengan hasil akhir bahwa penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas dapat memberikan manfaat

terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Berdasarkan data observasi yang dilakukan terhadap beberapa anak di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi, diperoleh hasil sebagai berikut, Dari tabel hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar anak menunjukkan kemampuan kognitif yang baik dalam aspek mengenal angka, mengelompokkan, memecahkan masalah, dan mengingat instruksi. Mayoritas anak berada dalam kategori "baik" dalam aspek mengenal angka 1-10 dan memecahkan masalah. Namun demikian, terdapat beberapa anak memerlukan bimbingan, seperti Aktsar dan Hakim. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung cukup efektif namun tetap memerlukan pendekatan individual bagi anak-anak tertentu.

#### **a. Lokasi Penelitian**

Lokasi ini di laksanakan di TK Mardisiwi Kalibaru Wetan, Banyuwangi. TK Mardisiwi memiliki program pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, dan nilai-nilai keagamaan. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok

B, kelompok B di TK Mardisiwi terdiri dari anak-anak berusia 5-6 tahun yang berada dalam tahap perkembangan pra-operasional. Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan simbol dan mengembangkan kemampuan berpikir secara logis sederhana melalui benda konkret dan aktivitas bermain. Jumlah anak pada kelompok B yang dijadikan subjek penelitian adalah 14 orang anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

#### **b. Merancang Rancangan Pembelajaran**

Dalam menyusun rancangan pembelajaran di kelompok B dan pada guru melakukannya rancangan seperti program tahunan, program semester, program mingguan dan program harian serta penilaian perkembangan anak. Hasil observasi pada saat guru merancang rancangan pembelajaran harian guru juga menyesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD). Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dimulai dengan Tujuan Pembelajaran yang dicapai. Materi atau indikator pencapaian pembelajaran, materi pembiasaan, media atau sumber belajar. Rancangan pembelajaran disusun untuk memenuhi aspek-aspek perkembangan seperti aspek nilai agama, moral, bahasa,

fisik motorik, kognitif, dan sosial emosional.

**c. Temuan Penelitian**

**1. Antusiasme dan Keterlibatan Anak**

Berdasarkan observasi, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak pertemuan pertama saat guru memperkenalkan alat permainan saat guru memperkenalkan alat permainan Bunga Berhitung. Warna-warni bunga dan bentuk permainan yang menarik membuat anak tertarik dan ingin langsung mencobanya. Anak-anak terlihat senang, aktif, dan tidak menunjukkan rasa bosan selama kegiatan berlangsung. Beberapa anak yang biasanya pasif dalam pembelajaran, mulai menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti kegiatan secara aktif.

**2. Perubahan Kemampuan Kognitif Anak**

Melalui kegiatan bermain menggunakan APE Bunga Berhitung, kemampuan kognitif anak terlihat mengalami perkembangan positif, terutama dalam mengenal angka 1-10, mengenal penjumlahan, mencocokkan angka dengan jumlah yang tepat, memahami urutan bilangan sederhana. Dari hasil dokumentasi dan penilaian

harian guru, ditemukan bahwa mayoritas anak menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, yang sebelumnya berada pada kategori “mulai berkembang” menjadi “berkembang sesuai harapan” bahkan “berkembang sangat baik”.

**3. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran**

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B di peroleh informasi bahwa guru merasa sangat terbantu dengan adanya Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung. Guru menilai bahwa alat ini sangat sederhana tetapi efektif, karena mudah digunakan, menarik perhatian anak, memungkinkan pembelajaran interaktif, tidak membutuhkan biaya besar karena berasal dari barang bekas.

**4. Aspek Kreativitas dan Nilai Edukatif**

Penggunaan barang bekas untuk membuat alat permainan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif anak, tetapi juga menanamkan nilai kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan. Anak-anak diberi pengetahuan bahwa alat bermain bisa dibuat dari benda yang tidak digunakan lagi, dan mereka

diajak untuk turut serta dalam proses pembuatan sederhana. Hal ini secara tidak langsung mengembangkan pemahaman anak mengenai pentingnya mendaur ulang, serta mendorong imajinasi dan daya cipta mereka.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di TK Mardisiwi Klaibaru Wetan, Banyuwangi dengan melibatkan anak-anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) "Bunga Berhitung" yang dibuat dari barang bekas dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Data diperoleh melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran anak selama penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Bunga Berhitung, mayoritas anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali angka dan memahami konsep jumlah. Anak-anak cenderung menghafal angka tanpa memahami maknanya. Setelah diterapkannya Alat Permainan Edukatif (APE) Bunga

Berhitung, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka, menyebutkan angka dengan benar, dan menghubungkan angka dengan jumlah yang sesuai.

### **D. Kesimpulan**

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Bunga Berhitung yang dibuat dari barang bekas terbukti mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Mardisiwi. Anak-anak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami konsep dasar matematika seperti pengenalan angka, urutan bilangan, serta kemampuan mencocokkan dan mengelompokkan. Alat permainan ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memotivasi anak untuk belajar secara mandiri. Selain itu, penggunaan barang bekas sebagai bahan dasar alat permainan memberikan nilai edukatif dan lingkungan, karena mengajarkan anak untuk peduli terhadap pemanfaatan barang bekas serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan melalui kegiatan yang kreatif dan bermanfaat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aulia, R., Santoso, T. R., & Pramanik, N. D. (2023). Penggunaan alat permainan edukatif barang bekas untuk mengembangkan

- keaktivitas anak usia 5–6 tahun di KOBAR Nurul Huda Albisri. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 65–74.  
<https://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/898>
- Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 52–62.  
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/IEK/article/view/3445>
- Izzuddin, A. (2021). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran sains. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 542–557.  
<https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1614>
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). Pengembangan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini. *Prenada Media*.  
<https://www.prenadamedia.com>
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2022). *Experience Human Development (15th ed.)*. McGraw-Hill Education.  
<https://www.mheducation.com/highered/product/Experience-Human-Development-Papalia.html>
- Pasaribu, S., Bukhari, I., & Suryatik. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan meronce di RA Al Jamiyatul Washliyah Kampung Padang. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 6(2).  
<https://doi.org/10.58822/tbq.v6i2.93>
- Piaget, J. (1923). Bahasa dan Pikiran pada Anak. *Delachaux & Niestlé*.  
<https://archive.org/details/lelangageetlapien0000piag>
- Ramadhanti, N. S. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif Bopincu dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 45–52.  
<https://online-journal.unja.ac.id/jpe/article/view/16541>
- Sari, D. (2023). Pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini di TK Andanan Jejama Cimanuk. *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 261–270.  
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/view/1692>
- Sitio, E. F. S., Martono, W. C., Ananda, K., Karolina, G., & Rahmadini, V. W. (2023). Pengembangan buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi: Pintar Harati*, 19(2).  
<https://doi.org/10.36873/jph.v19i2.11282>
- Widyasari, R., & Rekan. (2022). Pemanfaatan barang bekas sebagai alat peraga edukatif dalam proses pembelajaran matematika peserta didik di sekolah dasar. *Seminar*

*Nasional Pengabdian  
Masyarakat LPPM UMJ.  
[https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/  
14783/7818](https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/14783/7818)*