



Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Salsabila Hasan^{1*}, Oktavia Nusi², Susana Daito³, Pupung Puspa Ardini⁴, Gustin Lihawa⁵, Astria Maili⁶, Amelia Kadir⁷

¹⁻⁷PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Emai: salsabilahasan673@gmail.com¹, ellanus2004@gmail.com², daitobangunansusana@gmail.com³, pupung.p.ardin@ung.ac.id⁴, gustinlihawa3@gmail.com⁵, mailiastria085@gmail.com⁶, ameliakadir2121@gmail.com⁷

*Penulis korespondensi: salsabilahasan673@gmail.com

Abstract. *The ability to recognize colors is one of the cognitive development aspects that should be stimulated from an early age. Color recognition helps children develop the ability to classify objects, think logically, improve memory, and better understand their surrounding environment. One strategy that can be used to stimulate this ability is through educational games that are engaging and appropriate for children's developmental characteristics. The "Fruit & Color Matching Adventure" game is an educational learning medium designed to help children recognize colors by matching pictures of fruits with their corresponding colors. This study aims to analyze the effectiveness of this educational game as a learning medium in supporting the cognitive development of early childhood. The method employed is a literature review, which analyzes various studies related to color recognition, interactive learning media, and early childhood cognitive development. The findings indicate that color-matching games can improve children's classification skills, visual discrimination, attention, concentration, and logical thinking abilities. Learning media that utilize concrete images, such as fruits, also help children understand color concepts more meaningfully. Therefore, the "Fruit & Color Matching Adventure" game has the potential to serve as an effective learning medium for enhancing the cognitive development of early childhood.*

Keywords: *Cognitive Development; Color Recognition; Early Childhood; Educational Game; Fruits.*

Abstrak. Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu distimulasi sejak usia dini. Pengenalan warna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan objek, berpikir logis, meningkatkan daya ingat, serta memahami lingkungan sekitarnya. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan tersebut adalah melalui permainan edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Permainan "Petualangan Mencocokkan Buah & Warna" merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak mengenali warna melalui aktivitas mencocokkan gambar buah dengan warna yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media permainan tersebut dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi literatur (literature review) dengan menganalisis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pengenalan warna, media pembelajaran interaktif, dan perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan mencocokkan warna mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi, diskriminasi visual, perhatian, konsentrasi, serta keterampilan berpikir logis anak. Media yang memanfaatkan gambar konkret seperti buah-buahan juga membantu anak memahami konsep warna secara lebih bermakna. Dengan demikian, permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Buah; Kognitif; Permainan Edukatif; Warna.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat pada seluruh aspek perkembangannya. Masa ini sering disebut sebagai *golden age* atau masa emas karena pada periode tersebut terjadi perkembangan otak yang sangat signifikan sehingga anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam menerima dan mengolah berbagai informasi dari lingkungan sekitarnya. Pada fase ini, stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung

perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa, moral, dan kognitif anak agar berkembang secara optimal (Suryana et al., 2023). Kualitas stimulasi yang diberikan selama masa kanak-kanak awal akan memengaruhi kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya serta menentukan keberhasilan proses belajar sepanjang hayat.

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran penting dalam kehidupan anak adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, memahami, menghubungkan informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sederhana. Kemampuan kognitif tidak berkembang secara otomatis, melainkan membutuhkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesinambungan. Menurut Nurhayati et al. (2022), stimulasi yang diberikan melalui berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman konsep secara lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan kognitif perlu menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan anak usia dini.

Salah satu kemampuan dasar yang termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan mengenal warna. Pengenalan warna merupakan keterampilan awal yang membantu anak memahami karakteristik berbagai objek yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek visual, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan klasifikasi, pengelompokan, pengamatan, dan pemecahan masalah sederhana. Anak yang mampu mengenali warna dengan baik cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep akademik lainnya seperti bentuk, pola, simbol, huruf, dan angka (Pratiwi & Kurniawan, 2023). Selain itu, kemampuan mengenal warna juga berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas dan kemampuan berekspresi anak melalui berbagai aktivitas seni dan permainan. Pengenalan warna menjadi salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif karena melibatkan proses identifikasi, diferensiasi, dan pengelompokan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Ketika anak mampu membedakan warna merah, kuning, hijau, atau biru, mereka sebenarnya sedang belajar menghubungkan informasi visual dengan konsep yang tersimpan dalam memori. Proses ini membantu perkembangan kemampuan berpikir simbolik yang menjadi dasar dalam pembelajaran pada tahap berikutnya. Arifin dan Setiawan (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran visual yang dirancang secara menarik dapat membantu anak mengenali warna secara lebih cepat dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal. Dengan demikian, penggunaan media visual menjadi salah satu strategi yang efektif dalam memperkenalkan konsep warna kepada anak usia dini. Namun demikian, kemampuan mengenal warna pada anak usia dini sering kali masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa anak mengalami

kesulitan dalam membedakan warna yang memiliki kemiripan tertentu, sementara sebagian lainnya kurang menunjukkan minat terhadap aktivitas pembelajaran yang bersifat monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pengenalan warna memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian informasi secara satu arah cenderung membuat anak cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Lestari & Handayani, 2023). Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu menyediakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara seimbang. Pendekatan belajar sambil bermain (*learning through play*) merupakan salah satu strategi yang paling efektif dalam pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung tanpa merasa terbebani oleh tuntutan akademik yang berlebihan. Bermain memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai hal baru, mengembangkan kreativitas, serta membangun pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari (Hidayati et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak secara signifikan karena anak lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Permainan edukatif merupakan media yang dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, daya ingat, serta kemampuan konsentrasi anak usia dini (Safitri et al., 2022). Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan permainan edukatif menjadi salah satu inovasi yang terus dikembangkan dalam bidang pendidikan anak usia dini.

2. KAJIAN TEORITIS

Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun dan sedang mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Masa ini dikenal sebagai *golden age* atau masa emas perkembangan karena pada periode tersebut otak anak berkembang dengan cepat dan anak memiliki kemampuan besar dalam menerima berbagai rangsangan dari lingkungan. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan anak perlu distimulasi secara optimal, meliputi perkembangan fisik, bahasa, sosial-emosional, moral, motorik, dan kognitif.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret, bermain, mengamati, meniru, mencoba, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, pembelajaran untuk anak usia dini harus disusun secara menarik, menyenangkan, dan tidak bersifat memaksa. Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak akan membantu anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Dalam artikel yang dikaji, anak usia dini dipahami sebagai individu yang membutuhkan stimulasi tepat agar perkembangan kognitifnya dapat berkembang secara optimal. Stimulasi yang diberikan pada masa awal kehidupan sangat menentukan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya serta mendukung keberhasilan belajar sepanjang hayat.

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, menghubungkan informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sederhana. Kemampuan kognitif menjadi dasar penting bagi anak untuk mengenal lingkungan, memahami konsep, serta mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih kompleks pada tahap berikutnya.

Pada anak usia dini, perkembangan kognitif masih berada pada tahap berpikir konkret. Anak lebih mudah memahami sesuatu apabila diberikan melalui benda nyata, gambar, warna, bentuk, permainan, dan aktivitas langsung. Anak belum sepenuhnya mampu memahami konsep abstrak hanya melalui penjelasan verbal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang konkret dan menarik sangat diperlukan dalam membantu anak memahami konsep tertentu.

Kemampuan kognitif tidak berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan stimulasi yang berkesinambungan. Stimulasi tersebut dapat diberikan melalui kegiatan bermain, permainan edukatif, media visual, kegiatan mencocokkan, mengelompokkan, membandingkan, dan memecahkan masalah sederhana. Semakin sering anak dilibatkan dalam aktivitas yang merangsang kemampuan berpikir, semakin berkembang pula kemampuan kognitifnya.

Dalam file yang dikaji, perkembangan kognitif dikaitkan dengan kemampuan anak dalam mengenal warna, mengklasifikasikan objek, membedakan ciri visual, meningkatkan daya ingat, berkonsentrasi, serta berpikir logis. Semua kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari kesiapan belajar anak usia dini.

Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu kemampuan dasar dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui pengenalan warna, anak belajar memahami ciri-ciri objek yang ada di sekitarnya. Warna membantu anak membedakan satu benda dengan benda lainnya, mengelompokkan objek berdasarkan persamaan tertentu, serta memahami hubungan antara objek dan karakteristik visualnya.

Pengenalan warna tidak hanya berkaitan dengan kemampuan visual, tetapi juga berhubungan dengan proses berpikir. Ketika anak mengenal warna merah, kuning, hijau, biru, atau warna lainnya, anak sedang melakukan proses identifikasi, membedakan, mengingat, dan mengelompokkan informasi. Misalnya, anak memahami bahwa pisang berwarna kuning, apel dapat berwarna merah atau hijau, jeruk berwarna oranye, dan anggur berwarna ungu. Proses ini membantu anak membangun hubungan antara pengalaman nyata dan konsep yang dipelajari.

Kemampuan mengenal warna juga mendukung perkembangan konsep lain, seperti bentuk, ukuran, pola, simbol, huruf, dan angka. Anak yang mampu membedakan warna dengan baik biasanya lebih mudah memahami kegiatan mengelompokkan benda, mencocokkan gambar, menyusun pola, dan mengenali simbol visual. Oleh karena itu, pengenalan warna menjadi salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa pengenalan warna membantu anak mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan objek, berpikir logis, meningkatkan daya ingat, serta memahami lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, kemampuan mengenal warna perlu distimulasi melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses belajar. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran sangat penting karena anak lebih mudah memahami sesuatu melalui benda konkret, gambar, warna, suara, gerakan, dan aktivitas langsung. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami anak.

Media pembelajaran yang baik untuk anak usia dini harus memenuhi beberapa prinsip, yaitu aman digunakan, menarik perhatian anak, mudah dipahami, sesuai usia perkembangan, serta memungkinkan anak terlibat secara aktif. Media yang hanya dilihat secara pasif kurang efektif dibandingkan media yang dapat dimainkan, disentuh, dipindahkan, dicocokkan, atau dikelompokkan oleh anak.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Anak cenderung lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan gambar, warna cerah, objek yang dikenal, dan permainan. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan penjelasan verbal dapat membuat anak cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan.

Dalam file yang dikaji, media pembelajaran diposisikan sebagai strategi penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media pembelajaran interaktif dan visual dapat membantu anak memahami konsep warna secara lebih cepat dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya dilakukan melalui penjelasan lisan.

Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk membantu anak belajar dan mengembangkan aspek perkembangan tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, permainan edukatif sangat sesuai digunakan karena anak pada dasarnya belajar melalui bermain. Melalui bermain, anak merasa senang, aktif, dan tidak terbebani oleh tuntutan akademik.

Permainan edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, mengingat, berkonsentrasi, mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal angka, mengenal huruf, serta mengelompokkan objek. Permainan yang dirancang dengan baik dapat menggabungkan unsur menyenangkan dan unsur pembelajaran sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pada anak usia dini, permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencocokkan sangat bermanfaat untuk merangsang kemampuan kognitif. Anak diminta mengamati objek, membandingkan ciri-ciri, mencari kesamaan, menentukan pasangan yang tepat, dan mengambil keputusan. Proses tersebut membantu anak melatih kemampuan berpikir logis secara sederhana.

Dalam artikel yang dikaji, permainan edukatif dipandang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak karena anak lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Permainan edukatif juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Permainan “Petualangan Mencocokkan Buah & Warna”

Permainan “Petualangan Mencocokkan Buah & Warna” merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak mengenal warna melalui aktivitas mencocokkan gambar buah dengan warna yang sesuai. Dalam permainan ini, anak diminta memasang gambar buah tertentu dengan warna yang cocok, misalnya pisang dengan warna kuning, apel dengan warna merah, jeruk dengan warna oranye, atau anggur dengan warna ungu.

Permainan ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, permainan menggunakan gambar buah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Kedua, permainan menggunakan warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian anak. Ketiga, permainan melibatkan aktivitas mencocokkan sehingga anak tidak hanya melihat, tetapi juga berpikir, memilih, dan mengambil keputusan. Keempat, permainan ini dapat dilakukan dengan suasana menyenangkan sehingga anak lebih antusias dalam belajar.

Aktivitas mencocokkan buah dan warna tampak sederhana, tetapi sebenarnya melibatkan berbagai proses kognitif. Anak harus mengamati gambar, mengingat warna buah, membandingkan pilihan warna, menentukan pasangan yang tepat, dan memperbaiki apabila terjadi kesalahan. Proses tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan klasifikasi, diskriminasi visual, daya ingat, konsentrasi, berpikir logis, dan pemecahan masalah sederhana.

Dalam artikel tersebut, permainan “Petualangan Mencocokkan Buah & Warna” dinyatakan berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini karena mengintegrasikan unsur visual, aktivitas bermain, objek konkret, dan kegiatan pencocokan.

Hubungan Pengenalan Warna dengan Kemampuan Klasifikasi

Kemampuan klasifikasi adalah kemampuan anak untuk mengelompokkan objek berdasarkan ciri tertentu, seperti warna, bentuk, ukuran, jenis, atau fungsi. Pada anak usia dini, kemampuan klasifikasi merupakan dasar penting bagi perkembangan berpikir logis dan matematis. Melalui klasifikasi, anak belajar memahami persamaan dan perbedaan antarobjek.

Pengenalan warna sangat berkaitan dengan kemampuan klasifikasi. Ketika anak diminta mengelompokkan benda berwarna merah, kuning, hijau, atau biru, anak belajar memperhatikan ciri visual dan menentukan kelompok yang sesuai. Dalam permainan mencocokkan buah dan warna, anak menghubungkan satu objek dengan warna yang tepat. Misalnya, anak memasang pisang dengan kuning atau stroberi dengan merah. Aktivitas ini menunjukkan bahwa anak sedang melakukan proses klasifikasi berdasarkan karakteristik warna.

Kemampuan klasifikasi juga melatih anak untuk berpikir lebih teratur. Anak belajar bahwa setiap objek memiliki ciri tertentu dan dapat dikelompokkan berdasarkan ciri tersebut. Kemampuan ini menjadi dasar bagi pembelajaran selanjutnya, seperti mengenal pola, angka, bentuk geometri, dan konsep sains sederhana.

Diskriminasi Visual dalam Pembelajaran Warna

Diskriminasi visual adalah kemampuan anak untuk membedakan objek berdasarkan ciri visual, seperti warna, bentuk, ukuran, pola, dan posisi. Kemampuan ini sangat penting dalam perkembangan kognitif anak karena menjadi dasar bagi kemampuan membaca, menulis, mengenal angka, mengenal huruf, dan memahami simbol.

Dalam kegiatan mengenal warna, diskriminasi visual berperan ketika anak membedakan warna satu dengan warna lainnya. Anak perlu membedakan merah dengan oranye, biru dengan hijau, atau kuning dengan oranye. Kemampuan ini membutuhkan ketelitian dalam mengamati dan membandingkan ciri visual.

Permainan mencocokkan buah dan warna dapat membantu meningkatkan diskriminasi visual karena anak harus memperhatikan gambar buah dan pilihan warna yang tersedia. Anak belajar melihat perbedaan, memilih warna yang sesuai, dan mencocokkan berdasarkan ciri yang benar. Kegiatan ini membuat anak lebih peka terhadap perbedaan visual di lingkungan sekitarnya.

Dalam artikel yang dikaji, permainan mencocokkan warna disebut mampu meningkatkan diskriminasi visual anak. Kemampuan ini menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif karena membantu anak mengenal simbol, bentuk, dan pola pada tahap pendidikan berikutnya.

Daya Ingat dan Konsentrasi dalam Permainan Mencocokkan

Daya ingat merupakan kemampuan anak untuk menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Dalam permainan mencocokkan buah dan warna, anak belajar mengingat hubungan antara objek dan warna. Misalnya, anak mengingat bahwa pisang berwarna kuning, daun berwarna hijau, atau anggur berwarna ungu. Pengulangan dalam permainan membantu memperkuat ingatan anak terhadap konsep warna.

Selain daya ingat, permainan mencocokkan juga melatih konsentrasi. Anak perlu memperhatikan gambar, mengamati pilihan warna, dan menentukan jawaban yang sesuai. Apabila anak tidak fokus, anak dapat salah mencocokkan gambar dengan warna. Oleh karena itu, permainan ini membantu anak melatih perhatian dan ketelitian dalam menyelesaikan tugas.

Konsentrasi sangat penting dalam proses belajar anak usia dini. Anak yang mampu berkonsentrasi lebih mudah mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, dan memahami materi pembelajaran. Melalui permainan yang menarik, konsentrasi anak dapat dilatih secara alami tanpa membuat anak merasa terpaksa.

Berpikir Logis dan Pemecahan Masalah Sederhana

Berpikir logis adalah kemampuan anak untuk memahami hubungan antara satu hal dengan hal lainnya secara masuk akal. Pada anak usia dini, kemampuan berpikir logis masih bersifat sederhana dan konkret. Anak mulai belajar memahami sebab-akibat, persamaan-perbedaan, pasangan objek, urutan, serta hubungan antarobjek. Permainan mencocokkan buah dan warna dapat melatih berpikir logis karena anak harus menentukan hubungan yang benar antara gambar dan warna. Anak tidak memilih secara acak, tetapi menggunakan pengetahuan dan pengamatan. Misalnya, ketika anak melihat gambar pisang, anak berpikir bahwa warna yang sesuai adalah kuning. Proses ini menunjukkan adanya hubungan logis antara objek dan ciri warna.

Selain itu, permainan ini juga melatih pemecahan masalah sederhana. Ketika anak salah mencocokkan, anak dapat mencoba kembali dan memperbaiki pilihannya. Anak belajar mengevaluasi keputusan, mengenali kesalahan, dan mencari jawaban yang tepat. Aktivitas seperti ini penting untuk membangun kemampuan berpikir reflektif sejak dini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* atau studi kepustakaan (*library research*) untuk mengkaji secara mendalam berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pengenalan warna, permainan edukatif, media pembelajaran interaktif, serta perkembangan kognitif anak usia dini. Metode *literature review* dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu fenomena berdasarkan sintesis berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Menurut Lestari dan Handayani (2023), studi literatur merupakan pendekatan yang efektif untuk mengidentifikasi tren penelitian, menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*), serta merumuskan rekomendasi pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, metode studi literatur digunakan untuk menganalisis efektivitas permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna sebagai media yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang berasal dari artikel-artikel ilmiah nasional dan internasional yang dipublikasikan dalam rentang tujuh tahun terakhir, yaitu tahun 2018–2025. Artikel diperoleh melalui berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, Crossref, DOAJ, dan jurnal-jurnal yang terindeks secara nasional maupun internasional. Pemilihan rentang waktu tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa kajian yang digunakan masih relevan dengan perkembangan penelitian terkini mengenai media

pembelajaran anak usia dini. Artikel yang digunakan mencakup penelitian tentang permainan edukatif, pengenalan warna, media visual, media interaktif, kemampuan klasifikasi, serta perkembangan kognitif anak usia dini sebagaimana dibahas oleh (Aisyah et al. 2021; Arifin dan Setiawan 2022; Nurhayati et al. 2022; Hidayati et al. 2023; serta Rahman et al. 2024).

Proses pencarian artikel dilakukan menggunakan beberapa kata kunci utama, yaitu *early childhood cognitive development*, *color recognition*, *educational games*, *matching games*, *interactive learning media*, *visual learning*, *learning through play*, *pengenalan warna anak usia dini*, *permainan edukatif*, dan *perkembangan kognitif anak usia dini*. Kata kunci tersebut digunakan secara terpisah maupun dalam bentuk kombinasi untuk memperoleh artikel yang memiliki tingkat relevansi tinggi dengan fokus penelitian. Proses penelusuran dilakukan secara sistematis guna memastikan bahwa artikel yang dipilih benar-benar berkaitan dengan tujuan penelitian serta memiliki kualitas ilmiah yang memadai.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel diterbitkan pada periode 2018–2025; (2) artikel membahas perkembangan kognitif anak usia dini; (3) artikel membahas media pembelajaran, permainan edukatif, pengenalan warna, atau aktivitas mencocokkan objek; (4) artikel dipublikasikan dalam jurnal ilmiah yang memiliki identitas publikasi yang jelas; dan (5) artikel memiliki relevansi dengan pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak membahas anak usia dini sebagai subjek penelitian, artikel yang tidak berkaitan dengan media pembelajaran atau perkembangan kognitif, serta artikel yang tidak dapat diakses secara lengkap. Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 15 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber utama dalam penelitian ini.

Tahapan penelitian dilakukan melalui lima langkah utama, yaitu identifikasi artikel, seleksi artikel, ekstraksi data, analisis isi (*content analysis*), dan sintesis hasil penelitian. Pada tahap identifikasi, peneliti mengumpulkan seluruh artikel yang diperoleh dari berbagai basis data menggunakan kata kunci yang telah ditentukan. Tahap ini menghasilkan sejumlah artikel yang kemudian disaring berdasarkan kesesuaian topik penelitian. Menurut Utami dan Fadillah (2021), proses identifikasi yang sistematis sangat penting dalam studi literatur untuk memastikan bahwa sumber yang digunakan benar-benar relevan dengan fokus penelitian.

Tahap berikutnya adalah seleksi artikel. Pada tahap ini, peneliti melakukan peninjauan terhadap judul, abstrak, tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil penelitian dari setiap artikel yang ditemukan. Artikel yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan pengenalan warna, permainan edukatif, atau perkembangan kognitif anak usia dini dieliminasi dari proses analisis. Proses seleksi dilakukan secara cermat untuk memperoleh sumber data yang memiliki

kualitas akademik yang baik dan mendukung tujuan penelitian. Prosedur ini sejalan dengan penelitian Nurhayati et al. (2022) yang menekankan pentingnya validitas sumber dalam penelitian berbasis kajian literatur. Setelah artikel terpilih, dilakukan tahap ekstraksi data. Pada tahap ini, informasi penting dari setiap artikel dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek, yaitu tujuan penelitian, metode penelitian, karakteristik subjek penelitian, jenis media pembelajaran yang digunakan, serta hasil penelitian yang diperoleh. Data yang diekstraksi kemudian dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama yang berkaitan dengan pengenalan warna, media permainan edukatif, kemampuan klasifikasi, kemampuan diskriminasi visual, serta perkembangan kognitif anak usia dini. Tahapan ini mengacu pada pendekatan yang digunakan oleh Hidayati et al. (2023) dalam menganalisis efektivitas permainan edukatif terhadap perkembangan kemampuan anak.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi pola, tema, persamaan, perbedaan, serta kecenderungan hasil penelitian yang terdapat dalam berbagai artikel yang dianalisis. Melalui analisis isi, peneliti membandingkan berbagai temuan penelitian mengenai efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian Aisyah et al. (2021), Kurniawati & Mulyani (2020), serta Safitri et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis aktivitas mencocokkan memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir logis, daya ingat, dan konsentrasi anak. Sementara itu, penelitian Arifin & Setiawan (2022), Pratiwi & Kurniawan (2023), serta Yuliana et al. (2024) menunjukkan bahwa media visual yang melibatkan aktivitas pengenalan warna mampu meningkatkan kemampuan diskriminasi visual dan klasifikasi objek pada anak usia dini.

Tahap terakhir adalah sintesis hasil penelitian. Pada tahap ini, seluruh temuan dari berbagai artikel yang telah dianalisis digabungkan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Petualangan Mencocokkan Buah & Warna dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Sintesis dilakukan dengan mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan aspek perkembangan yang dipengaruhi, bentuk media yang digunakan, serta rekomendasi yang diberikan oleh masing-masing peneliti. Temuan dari Rahman et al. (2024), Zainuddin & Rahim (2022), serta Lestari dan Handayani (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur visual, permainan, dan aktivitas manipulatif mampu meningkatkan keterlibatan anak serta memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari. Melalui pendekatan studi literatur ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna sebagai media pembelajaran yang

inovatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan kajian pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru, orang tua, dan pengembang media pembelajaran dalam merancang aktivitas belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel ilmiah yang menjadi sumber kajian, ditemukan bahwa penggunaan permainan edukatif yang berfokus pada aktivitas pencocokan warna dan objek memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil sintesis menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan warna merupakan salah satu bentuk stimulasi yang efektif untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan mengenal warna, klasifikasi objek, diskriminasi visual, pemecahan masalah sederhana, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan berbasis pencocokan memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Suryana et al., 2023; Nurhayati et al., 2022).

Hasil penelitian Fitriani & Sari (2021) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pengenalan warna mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis warna dasar. Anak yang memperoleh stimulasi secara teratur melalui media visual menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan anak yang hanya menerima pembelajaran secara verbal. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang melibatkan unsur visual sangat penting dalam membantu anak memahami konsep warna secara lebih efektif.

Penelitian Rahmawati & Sumo (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media balok warna mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 3–4 tahun. Anak menjadi lebih mudah membedakan warna primer maupun sekunder setelah memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas manipulatif yang melibatkan pengamatan visual dan interaksi langsung dengan media pembelajaran. Selain meningkatkan kemampuan mengenal warna, media tersebut juga membantu anak mengembangkan kemampuan mengingat dan mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan karakteristik warna yang dimiliki. Temuan serupa diperoleh dari penelitian Arifin & Setiawan (2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran visual memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan diskriminasi visual

anak usia dini. Melalui penggunaan media yang kaya warna dan ilustrasi menarik, anak menjadi lebih mudah membedakan karakteristik visual suatu objek. Kemampuan diskriminasi visual tersebut sangat penting karena menjadi dasar dalam perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan mengenal simbol pada tahap pendidikan berikutnya.

Hasil penelitian Kurniawati & Mulyani (2020) menunjukkan bahwa permainan mencocokkan (*matching games*) mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Aktivitas mencocokkan mengharuskan anak melakukan proses pengamatan, membandingkan karakteristik objek, serta menentukan hubungan yang tepat antara satu objek dengan objek lainnya. Proses tersebut melibatkan kemampuan berpikir analitis sederhana yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Selain meningkatkan kemampuan berpikir logis, permainan mencocokkan juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi anak. Penelitian Pratiwi & Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa anak yang sering terlibat dalam aktivitas pengelompokan warna dan bentuk memiliki kemampuan klasifikasi yang lebih baik dibandingkan anak yang jarang memperoleh stimulasi serupa. Kemampuan klasifikasi merupakan keterampilan dasar yang membantu anak memahami persamaan dan perbedaan karakteristik objek dalam lingkungan sekitarnya.

Kajian yang dilakukan oleh Hidayati et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. Anak yang belajar melalui permainan edukatif menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Tingginya keterlibatan tersebut berdampak pada peningkatan kemampuan memahami konsep-konsep dasar, termasuk konsep warna, bentuk, ukuran, dan hubungan antarobjek. Penelitian Aisyah et al. (2021) juga menemukan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) pada anak usia dini. Dalam proses bermain, anak dihadapkan pada berbagai tantangan sederhana yang mengharuskan mereka berpikir, mencoba berbagai alternatif, dan menemukan solusi yang tepat. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan yang menjadi bagian dari perkembangan kognitif.

Hasil penelitian Safitri et al. (2022) menunjukkan bahwa permainan manipulatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan konsentrasi anak. Aktivitas yang melibatkan pengamatan, pencocokan, dan penyusunan objek membuat anak lebih fokus terhadap tugas yang sedang dikerjakan. Peningkatan konsentrasi tersebut memberikan dampak positif terhadap keberhasilan anak dalam menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Selain kemampuan konsentrasi, beberapa penelitian juga menunjukkan peningkatan

kemampuan memori atau daya ingat anak. Menurut Nurhayati et al. (2022), kegiatan yang melibatkan pengulangan pengenalan warna dan bentuk dapat membantu memperkuat memori jangka panjang anak. Anak menjadi lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari karena memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Penelitian Rahman et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak secara lebih optimal dibandingkan media pembelajaran konvensional. Penggunaan gambar yang menarik, warna yang cerah, dan aktivitas yang menuntut partisipasi aktif membuat anak lebih termotivasi untuk belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa desain media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian Utami & Fadillah (2021) menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dan visualisasi objek mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Anak menjadi lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari karena memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Yuliana et al. (2024) menemukan bahwa permainan mencocokkan warna dan bentuk mampu meningkatkan kemampuan observasi serta diskriminasi visual anak. Anak menjadi lebih peka terhadap berbagai perbedaan warna, bentuk, dan ukuran yang terdapat pada lingkungan sekitar. Kemampuan observasi tersebut merupakan salah satu fondasi penting dalam perkembangan kemampuan berpikir ilmiah pada masa selanjutnya.

Penelitian Zainuddin & Rahim (2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis warna mampu meningkatkan hasil belajar anak usia dini secara signifikan. Penggunaan warna sebagai elemen utama dalam permainan membantu anak memahami konsep secara lebih cepat karena informasi visual lebih mudah diterima dan diproses oleh otak anak dibandingkan informasi verbal semata. Selain itu, penelitian Lestari & Handayani (2023) menunjukkan bahwa pendekatan *learning through play* atau belajar sambil bermain memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Anak yang belajar melalui aktivitas bermain menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, dan kemampuan memahami materi yang lebih baik dibandingkan anak yang belajar melalui metode konvensional.

Berdasarkan sintesis seluruh hasil penelitian yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna memiliki potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia

dini. Media ini mengintegrasikan unsur visual, aktivitas bermain, pengenalan objek konkret, dan kegiatan pencocokan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain membantu anak mengenal warna dan berbagai jenis buah, permainan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan klasifikasi, diskriminasi visual, daya ingat, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, dan pemecahan masalah sederhana. Dengan demikian, permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

Pembahasan

Permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif yang dirancang berdasarkan prinsip *learning through play* atau belajar sambil bermain. Dalam permainan ini, anak diminta untuk mencocokkan gambar buah dengan warna yang sesuai, misalnya pisang dengan warna kuning, apel dengan warna merah, jeruk dengan warna oranye, atau anggur dengan warna ungu. Aktivitas tersebut tampak sederhana, namun sebenarnya melibatkan berbagai proses mental yang kompleks seperti pengamatan, identifikasi, klasifikasi, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah sederhana. Menurut Lestari & Handayani (2023), pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Hidayati et al. (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat memberikan stimulasi yang positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan representasi visual untuk memahami lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, penggunaan media konkret sangat diperlukan karena anak belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan gambar buah yang familiar bagi anak menjadi strategi yang tepat untuk membantu mereka memahami konsep warna secara lebih mudah dan bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati & Mulyani (2020) menunjukkan bahwa aktivitas permainan berbasis pencocokan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kemampuan menghubungkan karakteristik suatu objek. Selain itu, Aisyah et al. (2021) menjelaskan bahwa permainan edukatif yang melibatkan aktivitas identifikasi dan pencocokan dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah sederhana pada anak usia dini.

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu indikator perkembangan kognitif yang penting pada masa kanak-kanak awal. Ketika anak mampu membedakan warna, mereka sebenarnya sedang belajar mengidentifikasi karakteristik suatu objek dan mengelompokkannya

berdasarkan persamaan tertentu. Aktivitas ini menjadi dasar bagi kemampuan klasifikasi yang nantinya berkembang menjadi kemampuan berpikir matematis dan ilmiah. Fitriani & Sari (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran pengenalan warna mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengategorikan berbagai objek berdasarkan warna yang dimilikinya. Hasil penelitian Pratiwi & Kurniawan (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis warna dapat membantu anak memahami hubungan antarobjek sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kategorikal.

Dalam permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna, proses klasifikasi terjadi ketika anak menghubungkan warna tertentu dengan buah yang sesuai. Misalnya, ketika anak memilih gambar stroberi dan memasangkannya dengan warna merah, mereka sedang melakukan proses identifikasi dan pencocokan karakteristik visual. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan kemampuan membandingkan, menghubungkan, dan mengorganisasikan informasi yang diterima melalui indera penglihatan. Menurut Nurhayati et al. (2022), kegiatan klasifikasi yang dilakukan secara berulang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir konseptual anak usia dini. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Rahmawati & Sumo (2024) yang menunjukkan bahwa aktivitas pengelompokan warna melalui media manipulatif mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi dan pengenalan warna pada anak. Selain meningkatkan kemampuan klasifikasi, permainan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan diskriminasi visual. Diskriminasi visual merupakan kemampuan untuk membedakan berbagai bentuk, warna, ukuran, dan pola yang berbeda. Kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi keterampilan akademik di masa depan, khususnya membaca dan menulis. Anak yang memiliki diskriminasi visual yang baik akan lebih mudah mengenali huruf, angka, simbol, dan berbagai bentuk visual lainnya. Arifin & Setiawan (2022) menemukan bahwa penggunaan media visual yang kaya warna dan ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan diskriminasi visual anak usia dini secara signifikan. Hasil penelitian Yuliana et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan mencocokkan warna dan bentuk efektif dalam meningkatkan kemampuan observasi dan diskriminasi visual anak.

Aspek lain yang berkembang melalui permainan ini adalah kemampuan memori atau daya ingat. Ketika anak berulang kali mencocokkan buah dengan warna yang tepat, mereka mulai membentuk asosiasi antara objek dan warna tertentu. Misalnya, anak mengingat bahwa pisang berwarna kuning, semangka berwarna hijau dan merah, atau mangga matang berwarna kuning. Proses pengulangan tersebut membantu memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang sehingga anak lebih mudah mengingat konsep warna pada situasi yang berbeda. Nurhayati et al. (2022) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang dilakukan secara

berulang dan melibatkan aktivitas konkret memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan daya ingat anak. Pendapat tersebut didukung oleh Suryana et al. (2023) yang menyatakan bahwa stimulasi kognitif yang diberikan melalui aktivitas bermain dapat memperkuat proses penyimpanan informasi pada masa perkembangan awal anak. Permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan konsentrasi anak. Dalam proses bermain, anak perlu memusatkan perhatian pada gambar yang tersedia, mengamati pilihan warna yang ada, kemudian menentukan pasangan yang benar. Aktivitas tersebut melatih fokus dan ketelitian anak dalam menyelesaikan tugas. Safitri et al. (2022) menemukan bahwa permainan manipulatif yang melibatkan aktivitas pencocokan mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi dan fokus anak selama proses pembelajaran. Selain itu, Hidayati et al. (2023) menjelaskan bahwa media permainan yang menarik mampu mempertahankan perhatian anak lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

Dari perspektif pembelajaran anak usia dini, penggunaan media berbasis buah-buahan memiliki keunggulan tersendiri karena dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Anak lebih mudah memahami konsep baru apabila dikaitkan dengan benda yang sering mereka temui dalam kehidupan nyata. Ketika guru memperkenalkan warna melalui buah-buahan, anak tidak hanya belajar mengenai warna tetapi juga memperoleh pengetahuan tambahan mengenai jenis-jenis buah, bentuk buah, manfaat buah, serta karakteristik masing-masing buah. Menurut Rahman et al. (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan objek konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep karena anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Temuan tersebut juga didukung oleh Utami & Fadillah (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata anak mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Permainan ini juga mendukung pembelajaran multisensori. Selain menggunakan indera penglihatan untuk mengenali warna dan bentuk, anak dapat melibatkan indera lain apabila media dikembangkan dalam bentuk tiga dimensi atau menggunakan bahan nyata. Pendekatan multisensori diketahui mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena informasi diterima melalui lebih dari satu jalur sensorik sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak. Utami & Fadillah (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang melibatkan berbagai indera memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Selain itu, Lestari & Handayani (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Dalam konteks desain media, penggunaan warna-warna cerah menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan permainan ini. Warna yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, kombinasi warna yang kontras membantu anak membedakan objek dengan lebih mudah sehingga proses pengenalan warna menjadi lebih efektif. Fitriani dan Sari (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan warna secara optimal dapat meningkatkan pemahaman konsep warna pada anak usia dini. Hasil penelitian Zainuddin & Rahim (2022) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis warna memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna juga berpotensi mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sederhana (*problem solving*). Ketika anak memilih warna yang salah dan kemudian memperbaikinya, mereka sedang melakukan proses evaluasi dan koreksi terhadap keputusan yang diambil. Aktivitas ini membantu anak belajar dari kesalahan serta mengembangkan kemampuan berpikir reflektif sejak dini. Aisyah et al. (2021) menyatakan bahwa permainan edukatif yang mengandung unsur tantangan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Hasil penelitian Kurniawati & Mulyani (2020) juga menunjukkan bahwa aktivitas pencocokan yang membutuhkan pengambilan keputusan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis serta keterampilan menyelesaikan masalah sederhana pada anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi anak usia dini. Melalui aktivitas mencocokkan warna dan buah, anak memperoleh stimulasi kognitif yang mencakup pengenalan warna, klasifikasi objek, diskriminasi visual, daya ingat, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta pemecahan masalah sederhana. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayati et al. (2023), Rahman et al. (2024), Safitri et al. (2022), dan Suryana et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, permainan ini layak dikembangkan dan diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur mengenai pengembangan permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki potensi yang sangat baik dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Aktivitas mencocokkan gambar buah dengan warna yang sesuai memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami konsep warna dibandingkan melalui pembelajaran yang bersifat verbal. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar mengenali warna, tetapi juga mengembangkan kemampuan mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan menghubungkan informasi yang diterima dari lingkungan sekitarnya.

Hasil analisis berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis pencocokan warna mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi, diskriminasi visual, daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berpikir logis anak usia dini. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang menjadi dasar bagi kesiapan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Penggunaan objek konkret berupa buah-buahan juga membantu anak memahami konsep warna secara lebih kontekstual karena berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Selain memberikan manfaat terhadap perkembangan kognitif, permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Desain media yang menarik dengan penggunaan warna-warna cerah, gambar yang familiar, serta aktivitas bermain yang interaktif membuat anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

Dengan demikian, permainan Petualangan Mencocokkan Buah & Warna dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Pengembangan media yang lebih kreatif dan adaptif di masa mendatang diharapkan dapat semakin meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam aspek pengenalan warna, klasifikasi objek, dan kemampuan berpikir logis.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, N., Rahman, T., & Hidayat, S. (2021). The use of educational games to improve cognitive development in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 120–132. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1237>
- Arifin, M., & Setiawan, A. (2022). Visual learning media and color recognition skills in preschool children. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 45–57. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46852>
- Fitriani, D., & Sari, N. (2021). Color recognition learning in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1123–1134. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1485>
- Hidayati, R., Kurniasih, D., & Nurjanah, S. (2023). Educational games and cognitive development in preschool children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4201–4212. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5123>
- Kurniawati, E., & Mulyani, S. (2020). The influence of matching games on cognitive abilities of early childhood learners. *International Journal of Early Childhood Education*, 26(3), 211–223. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1742674>
- Lestari, Y., & Handayani, P. (2023). Learning through play: Enhancing cognitive skills in early childhood. *Journal of Childhood Education Research*, 18(2), 85–97. <https://doi.org/10.1080/03004430.2023.2164589>
- Nurhayati, S., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2022). Early childhood cognitive stimulation through learning media. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4901–4912. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2875>
- Pratiwi, A., & Kurniawan, B. (2023). Visual learning and color recognition among preschool children. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 101–112. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i2.56024>
- Rahman, M., Abdullah, N., & Hamid, A. (2024). Interactive learning media for preschool education. *Education Sciences*, 14(3), 210. <https://doi.org/10.3390/educsci14030210>
- Rahmawati, N., & Sumo, S. (2024). Pengaruh media balok warna terhadap kemampuan mengenal warna anak usia dini. *Jurnal Inovasi Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 45–55.
- Safitri, L., Wulandari, D., & Hasanah, U. (2022). Manipulative play and cognitive skills development in early childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5101–5112. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2987>
- Suryana, D., Mahyuddin, N., & Nurhafizah. (2023). Cognitive development stimulation in early childhood education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1391–1401. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4177>
- Utami, R., & Fadillah, M. (2021). Educational media innovation for cognitive development of preschool children. *Early Childhood Research Journal*, 9(3), 155–166. <https://doi.org/10.1080/10409289.2021.1934512>
- Yuliana, N., Putri, A., & Firmansyah, R. (2024). Matching games and visual discrimination skills in early childhood. *Jurnal Golden Age*, 8(1), 44–57. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v8i1.9876>

Zainuddin, A., & Rahim, F. (2022). Color-based educational games and preschool learning outcomes. *International Journal of Educational Technology*, 19(4), 301–315.
<https://doi.org/10.1007/s11528-022-00734-9>