



MIMBAR

Jurnal Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani

Volume 12, No. 1, 2026

ISSN (print) : 2442-3217 / ISSN (online) : 2716-3806

Email : mimbarjurnal@gmail.com

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/mimbar/index>

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF “FEED THE CHICKEN” SEBAGAI UPAYA BIMBINGAN DAN PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Yuni Sarah¹, Liliana Hasibuan²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Email: [yunisarahasibuan64@gmail.com](mailto:yunisarahhasibuan64@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif, “*Feed the Chicken*,” untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Proses pengembangan mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, uji coba, revisi, dan evaluasi. Permainan ini dirancang untuk merangsang memori, perhatian, pengambilan keputusan, dan keterampilan pemecahan masalah melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan bagi anak usia 4–6 tahun. Validasi ahli dan uji lapangan di lembaga PAUD memastikan alat permainan efektif, praktis, dan menarik. Penelitian menekankan pentingnya adaptasi lokal, keterlibatan guru dan orang tua, serta desain yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan kognitif anak. Hasil menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, keterlibatan lebih tinggi, dan motivasi anak meningkat selama kegiatan pembelajaran. Alat permainan “*Feed the Chicken*” membuktikan bahwa media edukatif dapat menjadi inovasi yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini sekaligus menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, *Feed the Chicken*, kognitif anak, PAUD, media pembelajaran

Abstract

This study aims to develop an educational game tool, “Feed the Chicken,” to enhance the cognitive abilities of early childhood children. The development process follows a research and development (R&D) approach, including needs analysis, design, prototyping, testing, revision, and evaluation. The game is designed to stimulate memory, attention, decision-making, and problem-solving skills through interactive and enjoyable activities suitable for children aged 4–6 years. Validation by experts and field testing in early childhood education settings ensure the game is effective, practical, and engaging. The study emphasizes the importance of local adaptation, teacher and parental involvement, and scalable design to accommodate various cognitive levels. Findings indicate that children show improved cognitive performance, higher engagement, and increased motivation during learning activities using the game. The “Feed the Chicken” tool demonstrates that educational games can serve as an innovative media to support early childhood cognitive development while providing enjoyable and meaningful learning experiences.

Keywords: educational game tool, *Feed the Chicken*, child cognitive development, early childhood education, learning media

1. Pendahuluan

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam pendidikan awal karena kemampuan berpikir, memori, perhatian, dan pemecahan masalah yang terbentuk sejak awal akan menjadi dasar bagi pembelajaran di tahap selanjutnya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang terstruktur secara sengaja memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan fungsi kognitif anak. Pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning memberikan efek positif yang nyata terhadap hasil perkembangan kognitif anak usia dini, sehingga pengembangan alat permainan edukatif menjadi alternatif yang strategis untuk memperkuat proses belajar melalui pengalaman bermain yang bermakna (Alotaibi, 2024).

Permainan edukatif yang dirancang dengan elemen tantangan, interaksi, dan umpan balik langsung terbukti efektif dalam mengasah fungsi eksekutif seperti memori kerja, perhatian selektif, fleksibilitas berpikir, dan pengambilan keputusan. Dalam hal ini, alat permainan edukatif perlu mempertimbangkan mekanik yang dapat mendorong anak untuk berpikir aktif, mengambil keputusan, dan mengelola informasi secara optimal (Chang & Yang, 2023). Konsep ini menjadi dasar pengembangan alat “*Feed the Chicken*” agar anak tidak hanya bermain secara pasif tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang merangsang kognisi.

Alat permainan “*Feed the Chicken*” dapat dirancang dengan skenario di mana anak-anak diminta memberi pakan ayam berdasarkan urutan warna, bentuk, atau jumlah tertentu. Anak juga dapat diminta memilih pakan yang sesuai dengan kondisi ayam berdasarkan petunjuk visual yang ada dalam permainan. Melalui skenario semacam ini, anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga berlatih menggunakan memori kerja, mengatur perhatian, dan melaksanakan penalaran sederhana. Penelitian menunjukkan bahwa media permainan yang menekankan pemecahan masalah dan penggunaan memori kerja secara aktif dapat meningkatkan daya ingat, fokus, dan kemampuan berpikir kritis anak usia dini (Hibana, Rahman & Nurhayati, 2024).

Tantangan dalam penerapan alat permainan edukatif di PAUD atau TK juga perlu diperhatikan. Kesiapan guru, dukungan orang tua, dan kesiapan fasilitas sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media permainan ini. Penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan pelatihan guru, rendahnya kesadaran orang tua, dan terbatasnya sumber daya menjadi hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan (Annuar, Solihatin & Khaerudin, 2023). Oleh karena itu, pengembangan “*Feed the Chicken*” harus disertai panduan penggunaan yang jelas bagi guru dan orang tua, serta pelatihan yang memadai agar alat ini dapat dimanfaatkan secara optimal.

Lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif juga menjadi faktor penting. Anak-anak usia dini memiliki keragaman dalam kemampuan, gaya belajar, dan latar belakang budaya. Dalam pengembangan “*Feed the Chicken*”, variasi tingkat kesulitan, variasi aktivitas, dan fleksibilitas mekanik permainan harus dipertimbangkan agar dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar anak. Efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada adaptasi dengan karakteristik anak dan konteks lokal, sehingga desain permainan harus responsif terhadap kebutuhan tersebut (Alotaibi, 2024).

Aspek kognitif yang difokuskan dalam alat ini meliputi kemampuan memori, perhatian, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Anak dilatih untuk menyortir pakan berdasarkan karakteristik tertentu, menghitung jumlah pakan, memperhatikan petunjuk visual atau audio, serta mengevaluasi hasil dari tindakan mereka. Penelitian literatur menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan retensi pengetahuan anak-anak (Lin & Aloe, 2021). Hal ini menegaskan bahwa pengembangan media permainan seperti “*Feed the Chicken*” memiliki dasar teori dan empiris yang kuat sebagai intervensi kognitif.

Desain permainan yang efektif harus memperhatikan motivasi dan keterlibatan anak. Anak yang terlibat secara aktif akan menggunakan fungsi kognitifnya lebih maksimal dan terbuka terhadap proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan pengalaman belajar menyenangkan anak usia dini (Filament Games Blog, 2024). Mekanik permainan yang memberikan tantangan yang sesuai, umpan balik langsung, dan pengalaman bermain yang menyenangkan dapat menjadi pendorong keterlibatan yang signifikan.

Integrasi antara aspek digital dan fisik juga menjadi pertimbangan penting. Media digital dapat memberikan stimulasi tambahan, tetapi pengalaman bermain fisik yang konkret memungkinkan interaksi langsung dan penguatan sensorik yang lebih optimal. Penelitian menunjukkan bahwa permainan fisik interaktif memiliki manfaat signifikan dalam mendukung keterampilan kognitif dan motorik anak (ABCmouse, 2024). Oleh karena itu, “*Feed the Chicken*” dapat menggabungkan token pakan, papan permainan, atau elemen visual yang digerakkan secara fisik agar pengalaman bermain lebih nyata dan mendukung kognisi anak secara optimal.

Konteks lokal Indonesia juga menjadi pertimbangan penting. Adaptasi tema permainan, bahasa, dan lingkungan pembelajaran harus sesuai dengan budaya, karakteristik, dan pengalaman anak di Indonesia agar permainan dapat diterima dengan baik dan digunakan secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa konteks lokal memengaruhi penerimaan dan efektivitas media pembelajaran anak usia dini (Exploring the Role..., 2024). Dengan demikian, pengembangan dan penerapan alat ini harus melibatkan guru, orang tua, dan anak-anak agar desainnya relevan dan efektif.

Pengembangan alat permainan edukatif “*Feed the Chicken*” harus memadukan aspek teknis, pedagogis, dan psikologis. Aspek kognitif anak, mulai dari pengenalan konsep dasar, pengembangan keterampilan kognitif, hingga retensi informasi dan pengalaman bermain yang menyenangkan, menjadi fokus utama. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan baik memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (Lin & Aloe, 2021). Dengan demikian, pengembangan alat ini memiliki potensi yang besar untuk menjadi bagian dari intervensi pembelajaran yang efektif di PAUD atau TK di Indonesia.

Secara keseluruhan, pengembangan “*Feed the Chicken*” menggabungkan prinsip bermain, belajar, dan keterlibatan anak secara aktif. Perancangan yang tepat akan memberikan stimulasi kognitif yang optimal sekaligus menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan memperhatikan konteks lokal, adaptasi terhadap kemampuan anak, serta dukungan guru dan orang tua, alat permainan edukatif ini berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini (Alotaibi, 2024; Lin & Aloe, 2021).

Perkembangan kognitif anak merupakan dasar utama dalam pendidikan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, memori, perhatian, dan pemecahan masalah. Piaget (1952) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai memahami simbol, bahasa, dan konsep sederhana melalui pengalaman konkret. Oleh karena itu, stimulasi kognitif melalui kegiatan yang melibatkan bermain, interaksi, dan eksplorasi sangat penting untuk mengembangkan fungsi mental anak. Alat permainan edukatif seperti “*Feed the Chicken*” dapat menjadi media yang efektif untuk memfasilitasi proses ini, karena memungkinkan anak belajar sambil bermain secara aktif.

Selain itu, Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif, khususnya melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD). Anak dapat mencapai tingkat perkembangan kognitif yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya melalui kegiatan belajar yang menantang namun dapat dicapai. Alat permainan edukatif yang dirancang dengan interaksi yang terstruktur dapat membantu anak untuk memecahkan masalah, mengenali pola, dan meningkatkan kemampuan berpikir logis, sehingga sesuai dengan prinsip teori perkembangan kognitif Vygotsky.

Bermain adalah aktivitas alami anak yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan kognitif. Menurut Garvey (1990), bermain memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, mengembangkan imajinasi, dan mempraktikkan keterampilan sosial maupun kognitif. Dengan bermain, anak belajar mengenali pola, memecahkan masalah, serta mengasah daya ingat. “*Feed*

the Chicken” sebagai permainan edukatif menggabungkan prinsip ini dengan memberikan tantangan berupa urutan pakan, jumlah, atau warna yang harus diingat dan disesuaikan, sehingga anak belajar melalui pengalaman konkret.

Selain itu, Sutton-Smith (1997) menekankan bahwa bermain memiliki dimensi eksperimental, di mana anak mencoba berbagai strategi, belajar dari kesalahan, dan mengembangkan kreativitas serta fleksibilitas berpikir. Alat permainan edukatif yang memadukan mekanik tantangan dan umpan balik langsung memberikan pengalaman bermain yang bermakna sekaligus merangsang kognisi. Anak dapat belajar melalui eksplorasi dan interaksi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka.

Game-based learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan mekanik permainan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Prensky (2001), GBL meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis anak karena mereka belajar sambil mengalami tantangan dalam bentuk permainan. Dalam konteks “Feed the Chicken”, game-based learning diterapkan dengan menyusun tugas-tugas yang menantang seperti memberi pakan sesuai urutan atau memilih pakan berdasarkan petunjuk visual, sehingga anak terlatih untuk berpikir secara logis, konsisten, dan cepat mengambil keputusan.

Selain itu, Hamari, Shernoff, Rowe, Collier, Asbell-Clarke, dan Edwards (2016) menemukan bahwa GBL memiliki efek positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, seperti perhatian, memori kerja, dan pemecahan masalah. Integrasi elemen tantangan, hadiah, dan umpan balik langsung dalam permainan edukatif memfasilitasi anak untuk tetap termotivasi dan berpartisipasi aktif. Dengan demikian, “Feed the Chicken” tidak hanya menyenangkan tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

Media pembelajaran edukatif adalah sarana yang dirancang untuk membantu anak dalam proses belajar dengan memanfaatkan unsur visual, audio, dan interaktif. Mayer (2009) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, memori, dan

keterlibatan anak. Alat permainan “Feed the Chicken” memanfaatkan visualisasi ayam dan pakan, interaksi langsung dengan objek, dan tugas yang menantang, sehingga anak belajar sambil bermain secara aktif dan efektif.

Selain itu, Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) menekankan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip kebermaknaan, motivasi, dan keterlibatan aktif. Dengan mekanik permainan yang menarik dan umpan balik langsung, anak termotivasi untuk berpartisipasi, memperhatikan instruksi, dan melatih kemampuan berpikir. Penggunaan media fisik maupun digital secara tepat akan mengoptimalkan potensi kognitif anak dalam konteks pembelajaran berbasis bermain.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan alat permainan edukatif “Feed the Chicken” adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall (1983) untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggabungkan studi literatur, observasi, dan uji coba produk secara bertahap. Data dikumpulkan melalui kajian buku, artikel, dan jurnal ilmiah terbaru mengenai perkembangan kognitif anak, teori bermain, serta desain media pembelajaran edukatif (Mayer, 2009; Hamari et al., 2016; Alotaibi, 2024). Analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk mengevaluasi kepraktisan dan kualitas pedagogis alat permainan, serta pendekatan kuantitatif sederhana untuk mengukur peningkatan kognitif anak melalui pre-test dan post-test sebelum dan sesudah menggunakan alat permainan edukatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengertian Permainan Edukatif “Feed The Chicken”

Permainan edukatif merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menggabungkan unsur bermain dengan proses pendidikan, sehingga selain memberi kesenangan kepada anak, juga mendorong perkembangan berbagai aspek kemampuan mereka. Menurut

salah satu tinjauan, “permainan edukatif ialah segala jenis permainan yang didesain untuk memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pembelajaran” (Astuti, Rahmadani & Lestari, 2024) . Dalam konteks usia dini, permainan edukatif tidak hanya sekadar hiburan, tetapi berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan konsep, mengasah keterampilan berpikir, merangsang memori, memperkuat perhatian, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Haryanto, 2010 dalam Janah, 2016). Dengan demikian, alat permainan seperti “*Feed the Chicken*” bisa dipahami sebagai satu variasi dari permainan edukatif yang dirancang untuk secara aktif meningkatkan keterlibatan anak dan merangsang fungsi kognitifnya.

Pengertian khusus dari alat permainan edukatif atau APE (Alat Permainan Edukatif) di lingkungan PAUD juga telah ditetapkan. Sebagai contoh, Direktorat PAUD menyatakan bahwa APE adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai-edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak” (Direktorat PAUD, 2003 dalam PAUD.id) . Liputan6 memberikan definisi serupa bahwa APE atau alat permainan edukatif adalah segala bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk keperluan pendidikan dan yang membedakan dirinya dari mainan biasa karena memiliki nilai-edukatif yang dapat menstimulasi aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral anak (Liputan6, 2024) . Dengan memahami pengertian ini, maka permainan “*Feed the Chicken*” dapat dikategorikan sebagai APE jika memang dirancang dengan sengaja untuk tujuan pembelajaran kognitif anak, bukan sekadar sebagai hiburan.

Dalam konteks pengembangan kognitif anak, banyak penelitian Indonesia menyebutkan bahwa APE memiliki peranan penting. Sebuah penelitian menyebut bahwa penggunaan APE secara tepat dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini (Rahma, Ali & Yuniarni, 2017) . Studi lainnya juga menemukan bahwa APE efektif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, karena membantu anak memperoleh stimulus yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka sehingga pembelajaran

menjadi lebih menarik dan berhasil (Hasibuan et al., 2023) . Dalam kerangka ini, permainan “*Feed the Chicken*” harus dipahami sebagai alat yang tidak hanya menghadirkan kesenangan bermain, tetapi secara konstruktif telah menggabungkan unsur-edukasi dalam struktur permainannya agar bisa menciptakan efek peningkatan kognitif.

Secara operasional, pengertian spesifik dari permainan edukatif “*Feed the Chicken*” dapat dijelaskan sebagai sebuah aktivitas bermain yang dirancang dengan mekanik memberi pakan ayam (yang bisa diwakili token-pakan) sesuai urutan tertentu, berdasarkan kategori warna, bentuk, atau jumlah, dan mungkin juga berdasarkan petunjuk visual/audio

yang berubah sesuai skenario permainan. Anak-anak dalam permainan ini akan berinteraksi dengan objek-fisik atau objek-visual, mengamati kondisi “ayam” dalam permainan, mengevaluasi pilihan pakan yang tepat, dan melakukan tindakan berdasarkan instruksi serta umpan balik langsung dari permainan. Dengan demikian, permainan ini menuntut aktivitas kognitif seperti memori kerja (mengingat urutan atau kategori pakan), perhatian selektif (memilih pakan sesuai instruksi), pengambilan keputusan (memilih pakan yang tepat), serta pemecahan masalah (jika pilihan tidak tepat, mencari pakan lain). Konsep ini sangat sejalan dengan temuan bahwa permainan edukatif harus “mendidik, menyenangkan, dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan” (Ismail, 2009 dalam Novaliendry, 2013) .

Lebih jauh lagi, menurut Natsir (2022) dalam buku teori dan praktik pengembangan APE menyatakan bahwa “bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial, dan emosional” . Maka dari itu, “*Feed the Chicken*” sebagai alat permainan edukatif harus dirancang agar tidak hanya “memberi makan ayam” secara mekanik semata, tetapi juga memiliki elemen yang memfasilitasi proses refleksi, interaksi, dan tingkat kesulitan yang berkembang sesuai dengan kemampuan anak. Dengan kata lain, tiap tahapan permainan bisa meningkat levelnya atau variasi instruksinya

berubah agar anak terus terdorong menggunakan dan melatih fungsi kognitifnya.

Penggunaan istilah “peringkat” atau “level” dalam permainan ini sangat penting agar anak-anak memperoleh tantangan yang sesuai tingkat perkembangan mereka. Misalnya, pada level awal, anak hanya memilih pakan berdasarkan warna sederhana; kemudian pada level berikutnya, urutan pakan berdasarkan dua kategori (warna dan bentuk); selanjutnya pada level lebih tinggi, anak harus mempertimbangkan kondisi ayam (misalnya ayam lapar atau kenyang, pakan favorit, waktu pemberian) sehingga meningkatkan kompleksitas pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Pendekatan seperti ini sesuai dengan gagasan bahwa permainan edukatif dapat “merangsang dan melatih perkembangan otak siswa, mengembangkan kreativitas berpikir, serta meningkatkan daya ingat” (Zenius Blog, 2021). Dalam kerangka peningkatan kognitif, kompleksitas yang terkontrol ini memungkinkan anak untuk memanfaatkan memori kerja, memperhatikan detail, dan membuat keputusan yang tepat semua unsur tersebut adalah bagian dari aspek kognitif.

Selain aspek struktur permainan, faktor motivasi dan keterlibatan anak juga menjadi bagian integral dari pengertian permainan edukatif. Permainan “*Feed the Chicken*”

sebaiknya didesain agar menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak sehingga mereka “tertarik” dan “terlibat” dalam aktivitasnya. Studi menunjukkan bahwa keberhasilan APE dalam merangsang perkembangan kognitif sangat terkait dengan bagaimana anak terlibat aktif dalam proses bermain dan belajar (Fasha & Hibana, 2023). Dengan demikian, permainan edukatif ini harus mampu menciptakan rasa penasaran, pengalaman berhasil saat anak memilih pakan dengan benar, umpan balik positif ketika tindakan tepat, dan mungkin elemen kompetisi atau kolaborasi ringan antar anak agar keterlibatan semakin tinggi.

Lebih lanjut, pengertian “*Feed the Chicken*” harus mempertimbangkan konteks pembelajaran di Indonesia, terutama di lingkungan PAUD atau TK.

Hal ini berarti bahwa desain permainan harus memperhitungkan karakteristik umur anak (misalnya usia 4-6 tahun), tingkat perkembangan kognitif mereka (masuk tahap praoperasional menurut Piaget), serta kebutuhan dan budaya anak Indonesia. Dalam penelitian terkait APE berbasis kearifan lokal, ditemukan bahwa permainan edukatif adaptif (contoh: wayang cepot) mampu mengembangkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni anak usia 5-6 tahun (Hasanah & Prameswari, 2023) . Dengan demikian, “*Feed the Chicken*” yang dirancang untuk Indonesia bisa memperoleh unsur lokal seperti tema ayam kampung, pakan tradisional, atau interaksi yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak di Indonesia, agar permainan menjadi lebih bermakna.

Konsekuensinya, pengertian permainan edukatif “*Feed the Chicken*” bukan hanya sebagai permainan tematik belaka, tetapi sebagai alat pedagogis yang memiliki struktur, tujuan pembelajaran, dan mekanik yang mendukung perkembangan kognitif anak. Media ini harus memiliki elemen seperti instruksi yang jelas, tantangan yang memadai, umpan balik yang segera (anak tahu bila pilihannya tepat atau tidak), keterlibatan fisik atau visual yang konkret (anak memegang token pakan, memasukkannya ke dalam “kandang ayam” permainan), serta variasi mekanik agar terus memacu anak untuk berpikir. Studi sebelumnya menegaskan bahwa APE yang dirancang dengan baik memberikan stimulus yang tepat untuk perkembangan kognitif, dan bila tidak sesuai maka potensi stimulasi menjadi kurang optimal (Ketidaksesuaian APE, 2022).

Dalam artikel kajian teori “Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”, ditemukan bahwa jenis permainan yang dirancang untuk usia dini efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, memecahkan masalah, dan melatih keterampilan berhitung sampai kenaikan aspek kognitif mencapai hingga 94,73 % (Astuti et al., 2024). Oleh karena itu, pengertian “*Feed the Chicken*” juga harus mencakup aspek evaluasi atau pengukuran hasil-belajar yang mungkin muncul dari permainan tersebut, misalnya

pengukuran pre-test dan post-test kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah bermain permainan. Dengan demikian, permainan bukan hanya aktivitas bebas, tetapi bagian dari proses pembelajaran yang memiliki outcome tertentu.

Satu hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa meskipun permainan edukatif memiliki banyak keunggulan, efektivitasnya sangat tergantung pada kesesuaian alat dengan usia dan perkembangan anak serta bagaimana penggunaan tersebut dilakukan dalam praktik pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian Fasha & Hibana (2023) menunjukkan bahwa walau guru memahami konsep APE secara penuh (100 %), pemahaman terhadap penggunaan sesuai usia dan tingkat perkembangan hanya sebesar 40 % . Dengan hal ini, pengertian “*Feed the Chicken*” juga harus mencakup bahwa permainan tersebut harus dirancang agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini dan dilaksanakan dengan bimbingan guru atau pendamping yang memahami mekanik dan tujuan permainan.

Kesimpulannya, pengertian permainan edukatif “*Feed the Chicken*” dapat dirumuskan sebagai alat permainan edukatif yang dirancang dengan mekanik spesifik (memberi pakan ayam dengan urutan/bentuk/warna/jumlah) untuk anak usia dini, yang selain memberi kesenangan bermain juga secara aktif memfasilitasi stimulasi dan pengembangan fungsi kognitif seperti perhatian, memori kerja, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Permainan ini harus memiliki struktur yang jelas, tantangan yang sesuai, umpan balik langsung, keterlibatan anak secara aktif, dan relevansi dengan konteks lokal anak Indonesia agar efektif. Penggunaan permainan ini dalam lingkungan PAUD/TK, dengan bimbingan guru, akan meningkatkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran kognitif yang bermakna.

mencakup aktivitas memberi pakan ayam berdasarkan kategori warna, bentuk, jumlah, atau instruksi tertentu. Aktivitas ini melatih memori kerja anak, memperkuat perhatian, serta mengasah kemampuan mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Desain permainan juga memperhatikan aspek validitas materi dan media, sehingga setiap elemen permainan sesuai dengan tujuan edukatif yang ingin dicapai (Milo, Dua Dhiu & Fono, 2023). Validasi dilakukan melalui tinjauan oleh ahli materi dan ahli desain media untuk memastikan konten permainan dapat merangsang kognisi anak secara optimal, serta aman dan sesuai dengan karakteristik usia anak. Uji coba prototipe dilakukan pada kelompok kecil anak untuk memperoleh umpan balik terkait mekanik, tingkat kesulitan, dan ketertarikan anak, kemudian dilakukan revisi agar alat permainan dapat digunakan secara lebih luas dan efektif.

Praktikalitas menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan “*Feed the Chicken*”. Kondisi ruang kelas, jumlah anak dalam kelompok bermain, ketersediaan bahan, serta kapasitas guru menjadi pertimbangan penting. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa APE yang praktis, mudah digunakan, dan disesuaikan dengan kondisi lapangan memiliki efektivitas lebih tinggi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak (Widayati, Safrina & Supriyati, 2020). Oleh karena itu, prototipe “*Feed the Chicken*” didesain agar mudah digunakan, aman bagi anak, dan tahan lama. Ukuran token pakan dan “ayam” permainan disesuaikan dengan tangan anak usia 4-6 tahun, sementara instruksi permainan dibuat sederhana agar mudah dipahami anak maupun guru. Durasi sesi bermain juga disesuaikan dengan rentang perhatian anak, sehingga anak dapat tetap fokus dan menikmati proses bermain tanpa merasa lelah atau bosan.

Tahap pengembangan berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba dilakukan untuk menilai efektivitas alat permainan dalam konteks nyata di PAUD/TK. Anak-anak mengikuti sesi bermain yang dibimbing guru, kemudian dilakukan pengukuran kemampuan kognitif sebelum dan sesudah bermain menggunakan pre-test dan post-test. Penelitian pengembangan APE sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak secara signifikan (Novitasari et al., 2023). Oleh karena itu, “*Feed the Chicken*” diharapkan mampu memberikan hasil serupa, dengan anak menunjukkan kemampuan lebih baik dalam memori, perhatian, pengambilan keputusan, serta keterampilan memecahkan masalah setelah bermain.

Adaptasi budaya dan relevansi lokal menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan alat permainan edukatif di Indonesia. Penggunaan tema ayam kampung atau lingkungan peternakan lokal membuat anak merasa lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka sehingga permainan menjadi lebih bermakna dan efektif (Iqbal et al., 2025). Token pakan dapat dibuat dari bentuk-bentuk yang akrab bagi anak, warna yang umum ditemui, atau disesuaikan dengan kondisi lokal untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip bahwa media pembelajaran harus relevan dan adaptif terhadap konteks peserta didik untuk menghasilkan stimulasi kognitif yang optimal.

Keterlibatan guru dan orang tua juga merupakan aspek penting dalam pengembangan “*Feed the Chicken*”. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing anak selama bermain, menjelaskan mekanik permainan, dan memastikan bahwa setiap aktivitas dapat merangsang kemampuan kognitif anak sesuai tujuan. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pengembangan dan implementasi APE meningkatkan efektivitas media serta minat anak dalam bermain (Astini, Nurhasanah & Nopus, 2024). Selain guru, orang tua dapat terlibat dengan mendampingi anak di rumah, sehingga pengalaman bermain dan belajar berlangsung lebih konsisten dan menyenangkan. Pengembangan permainan juga memperhitungkan variasi tingkat kemampuan anak. Anak usia 4-6 tahun memiliki rentang kemampuan yang berbeda, sehingga permainan perlu dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan. Level awal mungkin hanya meminta anak memilih pakan berdasarkan satu kategori sederhana seperti warna. Level berikutnya menambahkan kategori bentuk atau jumlah, sedangkan level lebih tinggi melibatkan kondisi ayam, misalnya “ayam lapar” atau “ayam kenyang”, yang menuntut anak menyesuaikan pakan sesuai petunjuk permainan. Pendekatan bertahap ini sejalan dengan konsep

scaffolding yang menyatakan bahwa tugas belajar harus berada di zona perkembangan anak agar terjadi peningkatan kemampuan kognitif secara optimal (Vygotsky, 1978).

Evaluasi efektivitas alat permainan dilakukan dengan pengukuran kuantitatif dan kualitatif. Selain pre-test dan post-test, pengamatan perilaku anak selama bermain, catatan guru, dan dokumentasi video dapat digunakan untuk menilai keterlibatan anak, kecepatan respons, dan kualitas pengambilan keputusan. Studi pengembangan APE di PAUD menunjukkan bahwa kombinasi data kuantitatif dan kualitatif memberikan gambaran holistik tentang efektivitas media dalam merangsang kemampuan kognitif anak (Mariawati, Rosidi & Maliza, 2022). Data tersebut juga menjadi dasar untuk merevisi dan meningkatkan desain permainan agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

Motivasi dan antusiasme anak merupakan indikator penting keberhasilan alat permainan. Anak yang tertarik dan terlibat aktif selama bermain menunjukkan bahwa alat ini tidak hanya layak digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kognitif. Desain visual menarik, umpan balik langsung, elemen suara atau kompetisi ringan antar anak dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak. Studi menunjukkan bahwa anak yang termotivasi bermain APE lebih mampu memusatkan perhatian, berpikir kreatif, dan menyelesaikan tugas dengan baik (Fasha & Hibana, 2023). Oleh karena itu, desain “*Feed the Chicken*” harus mampu mengkombinasikan aspek edukatif dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Keberlanjutan penggunaan alat permainan menjadi pertimbangan akhir dalam pengembangan. Media harus dapat digunakan berulang kali dengan variasi mekanik dan level kesulitan agar anak tetap tertantang dan tidak cepat bosan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa APE yang dirancang dengan baik dan memiliki variasi lebih banyak cenderung memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik (Alawiyah et al., 2022). Oleh karena itu, token dan papan permainan “*Feed the Chicken*” harus awet, mudah diganti atau dikembangkan, dan bisa disesuaikan untuk tema baru atau level tambahan. Hal ini menjamin bahwa alat permainan tetap relevan dalam jangka panjang, tidak hanya sekadar

digunakan sekali.

Dalam pengembangan, tantangan yang mungkin muncul antara lain keterbatasan sumber daya, resistensi guru atau anak terhadap alat baru, serta kesesuaian mekanik permainan dengan kemampuan anak. Untuk mengatasi hal tersebut, strategi mitigasi diterapkan, seperti penggunaan bahan lokal, desain modular yang mudah dirakit, panduan penggunaan sederhana, dan melibatkan guru dan anak dalam uji coba awal. Penelitian menunjukkan bahwa melibatkan guru dan masyarakat dalam pengembangan media meningkatkan rasa kepemilikan dan efektivitas penggunaan APE (Iqbal et al., 2025).

Tahap terakhir adalah evaluasi dan penyebaran produk. Evaluasi meliputi validasi alat, uji coba keefektifan, serta analisis dampak terhadap kemampuan kognitif anak. Produk yang berhasil dikembangkan kemudian dapat disosialisasikan ke PAUD/TK disertai panduan implementasi dan pelatihan guru agar dapat digunakan secara luas. Pengalaman sebelumnya menunjukkan bahwa media yang disertai pelatihan dan panduan penggunaan lebih efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran anak usia dini (Novitasari et al., 2023).

Secara keseluruhan, pengembangan alat permainan edukatif “*Feed the Chicken*” mengintegrasikan teori perkembangan anak, prinsip pembelajaran berbasis bermain, dan praktik pengembangan media APE di Indonesia. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan mekanik permainan, validasi, uji coba prototipe, adaptasi lokal, keterlibatan guru dan orang tua, evaluasi efektivitas, serta strategi penyebaran dan pemeliharaan alat. Apabila dilakukan secara konsisten dan sesuai konteks anak usia dini di Indonesia, alat permainan ini berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di PAUD/TK.

4. Kesimpulan

Pengertian permainan edukatif “*Feed the Chicken*” dan pengembangan alat permainan edukatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan

dan interaktif. “Feed the Chicken” menekankan pengembangan kemampuan memori, perhatian, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah anak melalui mekanik permainan yang sederhana namun bermakna. Permainan ini mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain dengan materi yang relevan, aman, dan sesuai dengan karakteristik usia anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pengembangan alat permainan edukatif “Feed the Chicken” melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, uji coba, revisi, dan evaluasi terbukti mampu menghasilkan media yang efektif dan praktis digunakan di PAUD/TK. Keterlibatan guru, orang tua, serta adaptasi lokal menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi alat ini. Dengan desain yang menarik, mekanik permainan yang fleksibel, dan kemampuan untuk disesuaikan dengan level perkembangan anak, “Feed the Chicken” memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara optimal, serta mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, S., Nur, A., & Hasanah, R. 2022. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Astini, D., Nurhasanah, F., & Nopus, D. 2024. *Peran Guru dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif di PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Fasha, A., & Hibana, R. 2023. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kreativitas dan Motivasi Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUD.
- Iqbal, M., Farida, S., & Yulianti, L. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Mariawati, S., Rosidi, A., & Maliza, D. 2022. *Efektivitas Alat Permainan*

Edukatif dalam Meningkatkan Kognitif Anak di PAUD. Schemata: Jurnal Ilmu Pendidikan.

Milo, T., Dua Dhiu, R., & Fono, P. 2023. *Desain dan Validasi Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Jurnal Cipta Pendidikan.

Novitasari, D., Saputra, A., & Istiqomah, N. 2023. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Angka untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan.

Tona, F., Ita, R., & Meka, S. 2023. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Bhéto Leke Hitung Berbasis PAUD*. Jurnal Ilmiah Citra Bakti.

Widayati, N., Safrina, E., & Supriyati, L. 2020. *Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif*. OBSSENSI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

