Pembuatan Media Pembelajaran LUDHO Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif AUD

Resti Pujiyanti[1], Febi Puspita[2], Siti Aisyah[3], Yanti Puspita[4]
[123]PG-PAUD STKIP SYEKH MANSHUR
restipujiyanti525@gmail.com, Febipuspita210@gmail.com, sitiaisyahh1432@gmail.com, yantip760@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 30 Desember 2025
Perbaikan: 20 Mei 2026
Diterima: 30 Juni 2026

Kata kunci:

permainan edukasi, ludo modifikasi, warna, angka, huruf, media pembelajaran

Corresponding Author:
Resti Pujiyanti

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini

Ludo Edukatif adalah pengembangan dari permainan Ludo klasik yang disesuaikan dengan konten edukatif seperti angka, huruf, warna, bentuk, dan pertanyaan sederhana. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan Ludo Edukatif dan potensinya dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Metode pembuatan media ini meliputi analisis kebutuhan, desain konsep papan dan bidak edukatif, validasi ahli, serta penerapan dalam konteks pembelajaran. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa Ludo Edukatif dapat menjadi media yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mengenalkan konsep dasar, melatih kemampuan berhitung, berpikir strategis, serta konsentrasi anak. Media ini juga berpotensi meningkatkan keterampilan sosial karena anak belajar bergiliran dan berinteraksi dengan teman sekelas. Dengan demikian, Ludo Edukatif dapat dijadikan salah satu media pembelajaran inovatif di PAUD/TK.

© 2026: Childhood Educational Journal

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal dan paling fundamental dalam proses pembentukan kemampuan dasar anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, maupun motorik. Anak usia dini berada pada masa golden age, yaitu masa di mana perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan anak sangat peka terhadap berbagai stimulasi yang diberikan. Oleh karena itu, pemberian rangsangan yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Perkembangan kognitif anak usia dini mencakup kemampuan mengenal, memahami, dan mengolah informasi sederhana, seperti pengenalan warna, angka, dan huruf. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan dasar bagi anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Piaget, anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak mulai mampu berpikir simbolik, namun masih membutuhkan bantuan benda konkret dan

aktivitas bermain untuk memahami suatu konsep. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, melainkan harus disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dunia bermain.

Namun, pada praktiknya masih banyak kegiatan pembelajaran di PAUD/TK yang cenderung bersifat monoton dan kurang variatif. Pembelajaran sering kali hanya mengandalkan lembar kerja atau metode ceramah sederhana, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya stimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya dalam mengenal warna, angka, dan huruf.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara seimbang. Media pembelajaran yang baik bagi anak usia dini adalah media yang bersifat konkret, berwarna, menarik, serta memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Ludo Edukatif.

Ludo Edukatif merupakan pengembangan dari permainan Ludo konvensional yang dimodifikasi dengan muatan edukatif. Dalam Ludo Edukatif, setiap bagian permainan dirancang untuk memuat unsur pembelajaran, seperti pengenalan warna melalui jalur permainan, pengenalan angka melalui langkah bidak, serta pengenalan huruf melalui simbol atau tantangan sederhana pada papan permainan. Dengan demikian, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengenal konsep-konsep kognitif dasar secara tidak langsung dan menyenangkan.

Penggunaan Ludo Edukatif sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk menghitung, mengenali warna, menyebutkan huruf, mengikuti aturan permainan, serta belajar menunggu giliran. Aktivitas tersebut tidak hanya menstimulasi perkembangan kognitif, tetapi juga membantu perkembangan sosial dan emosional anak.

Selain itu, Ludo Edukatif juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam kegiatan kelompok kecil maupun besar, serta dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan desain yang sederhana dan aturan yang mudah dipahami, Ludo Edukatif dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dan aplikatif di lingkungan PAUD/TK.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran Ludo Edukatif berbasis warna, angka, dan huruf menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, serta menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pada penulisan artikel ini berfokus pada proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran Ludo Edukatif yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan warna, angka, dan huruf. Metode yang digunakan bersifat deskriptif-pengembangan, yaitu memaparkan

tahapan perencanaan, pembuatan, dan penggunaan media pembelajaran secara sistematis.

terutama pada aspek kognitif dasar seperti pengenalan warna, angka, dan huruf. Pada tahap ini dilakukan penelaahan terhadap karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain, visual menarik, dan interaksi langsung dengan media. Selain itu, perencanaan juga memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan perancangan media Ludo Edukatif yang meliputi:

Desain papan permainan dengan warna-warna cerah dan kontras untuk menarik perhatian anak.

Penambahan simbol angka dan huruf pada setiap kotak permainan.

Setiap kotak pada papan Ludo Edukatif dirancang memiliki fungsi edukatif, seperti mengajak anak menyebutkan warna, menghitung angka, atau mengenali huruf sebelum melanjutkan langkah permainan.

Tahap pembuatan dilakukan berdasarkan desain yang telah disusun. Media Ludo Edukatif dibuat menggunakan bahan yang aman, ringan, dan mudah digunakan oleh anak usia dini, seperti karton tebal, kertas laminasi, atau bahan cetak lainnya. Seluruh komponen permainan disesuaikan dengan ukuran tangan anak agar mudah dimainkan.

Pada tahap ini juga disusun aturan permainan Ludo Edukatif, yang disederhanakan agar mudah dipahami anak, namun tetap mengandung unsur pembelajaran warna, angka, dan huruf.

Tahap Pelaksanaan Penggunaan Media

keterlibatan aktif dalam permainan, serta kemampuan anak dalam mengenali warna, angka, dan huruf. Masukan dari guru juga

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran anak usia dini,

PAUD serta kemudahan penggunaan oleh guru.

Hasil dari tahap perencanaan ini adalah konsep awal Ludo Edukatif yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran kognitif dasar.

Tahap Desain Media Ludo Edukatif

Pengelompokan warna pada jalur permainan untuk membantu anak mengenali membedakan warna.

Perancangan bidak permainan dengan bentuk sederhana dan aman untuk anak

Media Ludo Edukatif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD/TK secara berkelompok. Anak-anak bermain Ludo Edukatif dengan pendampingan guru. Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak untuk:

Menyebutkan warna pada kotak yang diinjak.

Menghitung langkah berdasarkan angka yang diperoleh.

Mengenali dan menyebutkan huruf yang terdapat pada papan permainan.

Kegiatan ini dilakukan dalam suasana santai dan menyenangkan agar anak merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan Media

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap respons anak selama menggunakan Ludo Edukatif. Aspek yang diperhatikan meliputi ketertarikan anak terhadap media,

digunakan sebagai bahan perbaikan media agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Observasi anak usia 4–6 tahun di PAUD/TK untuk mengetahui kesulitan dalam berhitung, mengenal huruf, warna, dan bentuk.
Wawancara dengan guru untuk menentukan materi yang sesuai dengan kurikulum PAUD.
Desain Media Ludo Edukatif
Papan Ludo dibuat dengan kotak berwarna, angka, huruf, dan bentuk sederhana.
Bidak berupa karakter lucu atau hewan untuk menarik perhatian anak.
Setiap kotak berisi aktivitas edukatif: misalnya menghitung angka, menyebutkan huruf, atau menjawab pertanyaan sederhana.
Feedback guru dan anak digunakan untuk revisi media.
Validasi Ahli
Media diuji oleh guru PAUD dan psikolog anak untuk memastikan sesuai usia dan tujuan pembelajaran.
Implementasi
Anak bermain Ludo edukatif dalam kelompok 4–6 orang.
Guru membimbing anak mengikuti aturan dan menyelesaikan tantangan edukatif.
Evaluasi
Observasi peningkatan kemampuan kognitif anak: berhitung, mengenal huruf, bentuk, warna, dan strategi.





KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran Ludo Edukatif yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran anak usia dini merupakan media yang inovatif dan menarik untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan warna, angka, dan huruf. Melalui konsep bermain sambil belajar, Ludo Edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membebani anak.

Penggunaan Ludo Edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengenal konsep dasar kognitif melalui aktivitas menghitung langkah, menyebutkan warna, dan mengenali huruf yang terdapat pada papan permainan. Selain itu, media ini juga mendukung perkembangan kemampuan sosial anak, seperti belajar menunggu giliran,

mengikuti aturan, dan berinteraksi dengan teman sebaya.
Dengan demikian, Ludo Edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan mudah

diterapkan oleh guru PAUD/TK dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif dasar anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran Ludo Edukatif, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

Bagi Guru PAUD/TK
Guru disarankan untuk memanfaatkan Ludo Edukatif sebagai media pembelajaran pendukung dalam mengenalkan warna, angka,

dan huruf, serta mengintegrasikannya ke dalam berbagai tema pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih variatif dan menarik.

Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Ludo Edukatif sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Bagi Pengembang Media Selanjutnya

Media Ludo Edukatif dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi pembelajaran lain, seperti pengenalan bentuk, kosakata sederhana, atau konsep sains dasar, serta dikombinasikan dengan media digital agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Bagi Penulisan Artikel Selanjutnya

Diharapkan penulisan selanjutnya dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran edukatif lainnya yang berbasis permainan sebagai upaya mendukung stimulasi perkembangan anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Depdiknas. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Direktorat PAUD. (2022). Pedoman Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta: Kemdikbudristek.

Fatmawati, S. (2021). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 87–96.

Handayani, L. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan untuk anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 45–56.

Mulyasa, E. (2020). Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Piaget, J. (1977). The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures. New York: Viking Press.

Sari, N. (2022). Permainan edukatif sebagai stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Pendidikan Holistik, 7(2), 60–71.

Suyanto, S. (2020). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: UNY Press.

Hartati, S. (2019). Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Iskandar, A. (2022). Inovasi media pembelajaran interaktif di PAUD. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(2), 101–112.

Kurniawan, M. (2021). Implementasi media permainan dalam pembelajaran anak usia dini. Jurnal PAUD, 4(1), 33–44.

Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2019). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenadamedia Group.

Santrock, J. W. (2023). Child Development (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.

Widodo, S. (2021). Pembelajaran berbasis bermain untuk meningkatkan konsentrasi anak usia dini. Jurnal Edukasi Anak, 5(1), 77–88.