

Permainan Seriasi Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

*Rahmat Hamdani¹, Ana Sulton Mutmainah², Debby Riana Hairani³, Rahmawansyah Sahib⁴

^{1,3,4} IAIN Fattahul Muluk Papua, Indonesia

² TK Putra I Loa Janan Ulu, Indonesia

*Email: rahmat@iainfmpapua.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.745>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 19 Februari 2026

Revisi Akhir: 26 Februari 2026

Disetujui: 27 Februari 2026

Terbit: 28 Februari 2026

Kata Kunci:

Anak Usia Dini;
Pengembangan;
Permainan Seriasi.



ABSTRAK

Penelitian terdahulu umumnya memosisikan permainan seriasi sebagai bentuk stimulasi yang berfokus pada aspek perkembangan tertentu secara parsial. Oleh karena itu, kajian yang menelaah permainan seriasi sebagai pendekatan pembelajaran terpadu dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini secara holistik masih relatif terbatas. Oleh karenanya, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana permainan seriasi dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak Putra I Loa Janan Ulu Kalimantan Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan Teknik analisis Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan permainan seriasi di TK Putra 1 Loa Janan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini secara holistik, meliputi aspek kognitif, nilai agama dan moral, psikomotorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Permainan seriasi mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan simbolik melalui aktivitas mengurutkan dan membandingkan objek, meningkatkan motorik halus melalui koordinasi mata dan tangan, serta mendorong interaksi sosial, komunikasi, dan perilaku prososial. Selain itu, permainan seriasi bersifat fleksibel dan adaptif karena dapat diterapkan baik secara tatap muka maupun daring dengan melibatkan peran orang tua, sehingga tetap mendukung keberlangsungan pembelajaran dan penilaian perkembangan anak secara kontekstual dan berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang sedang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun, jika dilihat dari usia ini akan sangat sesuai jika dapat dikembangkan kemampuan dan keterampilan anak melalui program pendidikan yang telah ditawarkan yaitu, pendidikan di TPA, pendidikan prasekolah dengan status swasta maupun negeri, TK dan juga SD (Aisyah et al., 2014). Pendidikan menjadi sangat penting di usia keemasan ini, karena menjadi sebuah tempat yang sangat efektif untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, melalui program pendidikan yang telah tersedia, dapat memberikan peluang pada anak secara leluasa mampu bereksplorasi dengan baik menggunakan berbagai macam inderanya (Helmawati, 2015). Tumbuh kembang anak juga mengalami kemajuan yang pesat, baik dari segi kognitif, psikososial, fisik, motorik, maupun emosi anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi lingkungan keluarga anak khususnya orangtua sebagai penanggung jawab yang paling utama dalam mengajarkan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini.

Menurut Conny, makna pendidikan bagi anak usia dini adalah bermain seraya belajar. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang paling anak sukai, bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius, menantang namun sangat menyenangkan (Sujiono, 2011a). Bermain menjadi salah satu solusi yang paling tepat bagi guru maupun orang dalam menstimulasi 6 aspek perkembangan anak, khususnya yaitu permainan seriasi. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW: "Keringat anak kecil menambah kecerdasannya waktu dewasa", sehingga setiap kegiatan

permainan yang dilakukan anak dapat meningkatkan kecerdasan dan perkembangan anak lainnya.

Sebuah kalimat yang terdapat didalam buku *Assesing Young Children* menyatakan “*Children Learn Best When Their Physical Needs Are Met And They Fell Psychologically Safe and Secure*”, anak adalah pembelajar yang baik ketika merasakan ketenangan secara fisik dan psikis(Mindes, 2011). Melalui permainan anak diharapkan dapat melaksanakan segala proses pembelajaran secara aktif, efektif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tersampaikan kepada anak dengan baik dan tepat. kondisi belajar yang aman, nyaman, serta memberikan rasa aman secara fisik dan psikologis menjadi landasan penting dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang dirancang secara terencana dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan bermakna. Dalam konteks tersebut, pengembangan kemampuan kognitif dasar, salah satunya kemampuan seriasi, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari upaya pencapaian standar perkembangan anak usia dini.

Kemampuan seriasi merupakan salah satu standar capaian perkembangan yang wajib dimiliki oleh anak. Terdapat dua macam kemampuan didalamnya yaitu seriasi warna maupun ukuran. Piaget dan Barbel memaparkan bahwa seriasi adalah bentuk pengurutan yang telah memuat unsur-unsur penyusunan, bertambah atau berkurangnya suatu ukuran benda(Piaget et al., 2010). Tulisan Tomic & Kingma dalam bukunya yang berjudul “*The Relationship between Seriation and Number Line Comprehension: A Validation Study*”, seriasi adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam perkembangan mengurutkan suatu benda dengan berbagai dimensi. Seriasi ini memuat kemampuan dalam menyusun benda berdasarkan ukuran maupun tingkatan tertentu(Welko & Kingma, 2013). Pemikiran lain disampaikan oleh Dona memaparkan bahwa seriasi merupakan kemampuan anak dalam meletakkan objek ke dalam pengurutan berdasarkan nilai ukuran menaik dan menurunnya dari sifat bendanya. Contohnya, Potongan sedotan dengan berbeda ukuran dari satu sentimeter sampai ke sepuluh sentimeter kemudian diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar maupun sebaliknya, setelah tersusun dengan rapi urutannya maka akan membentuk sebuah anak tangga(Agustina, 2015). Dengan demikian, kemampuan seriasi merupakan kemampuan kognitif penting pada anak usia dini yang berkaitan dengan keterampilan mengurutkan objek berdasarkan perbedaan ukuran, warna, dan tingkatan tertentu, sehingga perlu dikembangkan melalui stimulasi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Skill anak dalam membandingkan sangatlah diperlukan dalam kegiatan seriasi, karena dalam melakukan kegiatan seriasi ini, anak akan membandingkan 2 (dua) obyek atau lebih sesuai dengan kriteria dan tugas anak. Smith menjelaskan bahwa kemampuan anak dalam bervariasi merupakan pondasi awal dari mengenal angka(Susan Sperry Smith, 2009). Oleh karena itu, stimulasi kemampuan membandingkan dan mengurutkan perlu diberikan sejak usia dini sebagai bagian dari penguatan kesiapan numerasi anak. Kegiatan seriasi ini dirasa baik untuk perkembangan anak sehingga diterapkan oleh TK Putra I Loa Janan Ulu, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Implementasi kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan standar capaian perkembangan anak usia dini yang berlaku. Pencapaian standar aspek perkembangan di TK Putra I Loa Janan Ulu, dapat diterapkan dengan beragam kegiatan main salah satunya adalah permainan seriasi. Kegiatan main seriasi adalah salah satu bentuk stimulus yang diberikan oleh guru untuk anak agar dapat memahami konsep belajar mengurutkan 5 benda atau lebih berdasarkan warna, ukuran dan jumlah, anak juga mengenal konsep panjang-pendek, banyak-sedikit, besar-kecil, tinggi-rendah, dan mengenal perbedaan berdasarkan ukuran.

Permainan seriasi di TK Putra I Loa Janan Ulu, dilakukan oleh 1 atau 2 anak secara berkelompok. Permainan seriasi dilaksanakan dengan 2 sistem pelaksanaan pembelajaran yaitu offline dan online. Permainan seriasi ini sangat menarik dan cocok untuk menstimulus 6 aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif. Penggunaan media sangat beragam bisa berupa media yang ada di lingkungan sekitar anak ataupun media dari benda-benda yang konkrit. Permainan seriasi ini dapat diterapkan oleh semua jenjang kelas baik kelompok A

maupun kelompok B, guru juga dapat secara mandiri membuat permainan disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik perkembangan dari masing-masing anak. Melalui permainan ini, anak dapat mengasah potensi dalam dirinya seperti kemampuan kognitif sesuai dengan standar kurikulum kompetensi dasar anak sesuai konsep belajar seriasi yang sudah disebutkan pada pembahasan di atas. Metode yang tepat untuk digunakan pada saat proses permainan seriasi berlangsung adalah metode bermain karena melalui metode bermain guru dapat menerapkan permainan seriasi sebagai tempat belajar anak yang dihabiskan dengan kegiatan bermain sambil belajar serta melalui metode bermain ini anak bisa bermain menyenangkan bersama orang tua selama melakukan pembelajaran yang ada di rumah sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Permainan seriasi ini juga terlihat menarik pada saat dilaksanakan di rumah bersama orang tua, karena melalui permainan ini anak-anak mampu untuk peduli terhadap benda-benda di sekitar, sehingga anak-anak bersama orang tua diminta oleh guru untuk mengamati objek yang ada di sekitar kemudian diurutkan serta dibandingkan dari satu objek ke objek yang lain, misalnya guru mengajak orang tua dan anak menyusun peralatan yang ada di dapur sesuai dengan ukurannya, seperti menyusun panci dari yang terkecil hingga terbesar, sendok dari yang tertinggi hingga terendah. Berdasarkan berbagai macam fenomena-fenomena yang telah dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Permainan Seriasi Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak di TK Putra I Kecamatan Loa Janan", dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses Permainan Seriasi dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak di Taman Kanak-kanak Putra I Loa Janan Ulu Kalimantan Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan secara deskriptif. Penelitian kualitatif menurut ahli merupakan metode penelitian yang beraliran filsafat postpositivisme yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Hasil penelitian akan berkembang apa adanya sesuai keadaan di lapangan (Sugiyono, 2018). Selain itu menurut Bogdan dan Taylor dalam Enny Lisnawaty mengungkapkan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan beragam data-data yang dideskripsikan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan tingkah laku yang dapat diamati secara holistik (Listianawaty, 2013). Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan proses kegiatan permainan seriasi dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan yang berlocus di Taman Kanak-Kanak Putra I Loa Janan Ulu Kalimantan Timur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisis hasil temuan peneliti menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan data. Untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh benar-benar valid, peneliti melakukan triangulasi dengan melakukan wawancara yang intens dengan responden dan memastikan bahwa data tersebut benar adanya (Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah dilakukan analisis, kegiatan permainan seriasi di TK Putra I Loa Janan Ulu menggunakan model sentra. Kegiatan yang dilakukan adalah mengenal lambang bilangan angka, mengenal bentuk angka, mengelompokkan, mengurutkan, dan mencocokkan angka sesuai dengan tempatnya pada media gambar. Selain itu kegiatan permainan seriasi yang pernah dilakukan adalah mencampurkan warna, dan Menyusun balok. Hal tersebut disampaikan oleh Ibu Ana Sulton Mutmainah selaku guru kelas beliau mengungkapkan bahwa:

"kami di TK Putra I Loa Janan Ulu ini menggunakan model pembelajaran model sentra pak, model ini memudahkan kami guru-guru disini untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, saya pribadi merasa lebih bisa fokus untuk memberikan stimulasi dan memantau

perkembangan anak. Model sentra ini juga yang mempermudah saya untuk memberikan permainan seriasi ke anak-anak, karena sudah tersedia lengkap alat permainan yang guru butuhkan di masing-masing sentra”.

Lebih lanjut Ibu Ana Sulton Mutmainah menjelaskan tahapan dalam kegiatan permainan seriasi meliputi persiapan, pelaksanaan, kegiatan akhir/*recalling*, penutup, dan penilaian. Hal tersebut merupakan tahapan standar dalam suatu pembelajaran di TK.

“tahapan kegiatan standar saja, yaitu persiapan, pelaksanaan/kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang diisi dengan recalling serta doa bersama sebagai penutup. Pada tahap persiapan saya menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPPH, menentukan topik permainan, menyiapkan alat dan bahan sesuai topik, serta lembar catatan penilaian perkembangan anak. Pada proses pembelajaran, anak dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian saya menjelaskan topik, alat, dan cara bermain, serta mengajak mereka menyiapkan alat dan bahan. Saat permainan berlangsung, saya mengamati secara cermat dan mencatat aktivitas anak, baik individu maupun kelompok, sekaligus melakukan penilaian. Setelah kegiatan inti, saya melakukan recalling dan refleksi dengan menanyakan perasaan serta kesulitan anak sebagai bahan evaluasi, lalu ditutup dengan doa bersama. Penilaian dilakukan setiap hari selama pembelajaran dengan fokus pada enam aspek perkembangan: kognitif, agama, emosional, seni, motorik, dan bahasa”.

Persiapan, Sebelum melakukan permainan seriasi, maka ada beberapa hal yang guru persiapkan, yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran RPPH, menetapkan peralatan dan bahan kegiatan permainan seriasi seperti media gambar bilangan angka, puzzle bilangan angka, gelas aqua dan pewarna makanan. Selanjutnya adalah menyiapkan lembar catatan kegiatan anak untuk penilaian.

Pelaksanaan, guru menyiapkan media dan sumber bahan ajar yang akan digunakan untuk permainan seriasi. Guru juga menjelaskan terkait kegiatan permainan seriasi dan mendemonstrasikannya didepan anak-anak. Guru dan anak-anak bersama-sama menyiapkan alat permainan seriasi dan kemudian guru membagi anak-anak dalam beberapa kelompok. Setelah itu guru mengawasi serta memberikan bimbingan kepada anak yang belum memahami terkait permainan seriasi dan mencatat perkembangan dari setiap anak pada saat permainan seriasi berlangsung. Media yang digunakan sudah ditentukan oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran yang berlangsung, proses pembelajaran lebih terstruktur, lebih mudah bagi guru untuk menjelaskan secara langsung kepada anak terkait langkah-langkah permainannya, lebih mudah untuk mengetahui seberapa besar antusias anak untuk melaksanakan permainan seriasi ini, dan lebih mudah memberikan bimbingan kepada anak saat mengalami kendala pada proses pembelajaran.

Kegiatan Akhir, di isi dengan *recalling*, *recalling* dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran anak selesai, guna *recalling* ini adalah untuk sedikit mengulang kembali topik pembelajaran dan kegiatan yang telah dilaksanakan, selain itu, guru juga melakukan refleksi bersama anak-anak tentang perasaan anak setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, apakah anak senang atau anak sedih karena mungkin sedang mengalami kendala dilakukan pada saat pembelajaran offline, dengan guru menanyakan kembali kegiatan apa yang telah anak lakukan pada hari itu, guru juga harus mengetahui bagaimana perasaan anak setelah melaksanakan kegiatan, kemudian guru menginformasikan Kembali pada anak-anak terkait topik selanjutnya, dan memberikan waktu pada anak untuk mengkomunikasikan hasil kegiatan yang telah anak lakukan, serta setelah itu membaca syair dan do’a pulang.

Penilaian, Penilaian dilakukan setiap hari oleh guru, Guru menilai siswa menggunakan lembar penilaian dengan beberapa aspek penilaian anak. Terdapat beberapa aspek-aspek perkembangan yang harus dinilai oleh seorang guru yaitu 6 aspek perkembangan penting anak meliputi, kognitif, Bahasa, agama dan moral, psikomotorik, sosial, seni. Dari aspek tersebut menjadi tolok ukur guru dalam menilai anak pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama pada penerapan permainan seriasi. Berdasarkan hasil penilaian guru menunjukkan dampak permainan seriasi terhadap 6 aspek perkembangan anak.

Selanjutnya Ibu Ana Sulton Mutmainah juga menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran permainan seriasi ini tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka dan berkelompok, tapi juga bisa dilakukan secara online dan dilakukan secara individu tidak berkelompok, berikut yang diungkapkan oleh beliau:

“yang saya jelaskan tadi itu proses pembelajaran secara tatap muka ya pak, perlu saya informasikan juga, dizaman covid -19 dulu kan tidak boleh ada pembelajaran tatap muka, tapi kami di TK Putra I Loa Janan sesuai dengan arahan dan pedoman oleh pemerintah mampu menjalankan pembelajaran secara online walaupun masih sederhana menggunakan media whatsapp. Termasuk permainan seriasi ini pernah saya lakukan secara online pas Covid-19 itu, tentunya saya melibatkan orang tua untuk memfoto/memvideokan anaknya ketika sedang melakukan permainan dari rumah dan mengirimkan hasil foto/videonya ke whatsapp saya. Artinya permainan seriasi ini tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka atau berkelompok, tapi juga bisa dilakukan secara individu dan online. Orang tua juga bisa belajar membuat permainan di rumah dan melihat langsung perkembangan anaknya”.

Berdasarkan ungkapan guru tersebut bahwa permainan seriasi tidak hanya dilakukan secara offline saja, namun TK Putra I Loa Janan Ulu pernah juga melakukannya secara daring ketika zaman Covid-19. Pembelajaran daring berdasarkan hasil keterangan tersebut dilaksanakan melalui pengiriman “surat cinta” yang memuat rangkaian kegiatan belajar di rumah dengan bahasa yang mudah dipahami oleh orang tua dan anak. Guru juga menyediakan video berisi langkah-langkah pelaksanaan permainan seriasi yang dibagikan melalui grup kelas bersama orang tua wali murid. Setelah kegiatan dilakukan, orang tua mengirimkan dokumentasi berupa foto atau video proses anak saat melaksanakan permainan seriasi, serta guru melakukan komunikasi dengan anak satu kali dalam seminggu melalui video call untuk mengetahui kendala yang dialami dan respon emosional anak setelah kegiatan. Penilaian perkembangan anak selama pembelajaran daring dilakukan melalui kolaborasi antara guru dan orang tua, di mana orang tua berperan membantu melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak di rumah, meliputi ucapan, ekspresi, gerak, dan hasil karya anak, yang kemudian didokumentasikan dan disampaikan kepada guru melalui media daring seperti WhatsApp.

Pembahasan

Pembahasan ini menegaskan bahwa permainan seriasi mampu merangsang aspek perkembangan anak yaitu kognitif, agama dan moral, psikomotorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Permainan seriasi tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka, namun juga bisa dilakukan secara daring, yang berarti stimulus diberikan kepada anak tidak terbatas ruang dan waktu.

Perkembangan aspek kognitif, anak mampu mengenal angka, bentuk angka, dan mengurutkannya dari angka terkecil ke besar, hal tersebut menunjukkan perkembangan aspek kognitif anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Khadijah yang menyatakan bahwa permainan seriasi bertujuan untuk menstimulasi kemampuan anak dalam mengembangkan minat terhadap kegiatan pengukuran, memahami simbol, meningkatkan kepekaan terhadap perbedaan ukuran benda, serta melatih kemampuan seriasi, memperkirakan ukuran dan bentuk benda, serta membandingkan berbagai objek secara sistematis (Khadijah, 2016). Sujiono juga mengemukakan pendapatnya bahwa kognitif anak berkembang dapat terlihat ketika anak mampu membandingkan 1 ukuran benda dengan benda lainnya, setelah itu anak mengurutkan benda-benda tersebut dari yang terkecil hingga terbesar, terendah hingga tertinggi, terpendek hingga terpanjang, dan lain-lain. Permainan ini sesuai dengan karakteristik tahapan perkembangan kognitif anak usia 2-7 mulai mampu menggunakan symbol dan penyusunan tanggapan internal misalnya dalam hal permainan (Sujiono, 2011b). Memperkuat pernyataan tersebut di dalam penelitian lain yang ditemukan oleh Pratiwi Laili Putri Dewi bahwasanya permainan seriasi dalam hal ini menggunakan media gambar terjadi perkembangan kognitif yang tercermin dalam kemampuan peserta didik mengenali dan menggunakan lambang bilangan, mengidentifikasi bentuk angka, mengelompokkan dan mengurutkan bilangan, menyebutkan angka 1-10 secara tepat, serta mencocokkan angka dengan representasi visual yang tersedia pada media

pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin mempertegas bahwa permainan seriasi merupakan pendekatan pedagogis yang relevan dan berlandaskan teori dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini secara terstruktur dan bermakna.

Perkembangan aspek Agama dan Moral, pada permainan seriasi ini dapat terlihat ketika melakukan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah berkegiatan, mampu berperilaku sopan, tidak berkelahi dengan teman sekelompoknya pada saat permainan seriasi berlangsung, mampu menghargai teman dengan tidak melakukan praktik *bullying* kepada teman, serta hormat pada guru. Menurut Suyadi dalam bukunya yang berjudul teori perkembangan anak usia dini dalam aspek neurosains perilaku perkembangan aspek agama dan moral mampu membentuk perilaku prososial anak, seperti kerja sama, toleransi, dan pengendalian emosi. Aspek nilai agama dan moral anak dapat diamati melalui perilaku positif yang ditunjukkan dalam interaksi sosial, seperti menghindari konflik dengan teman sebaya, menghargai sesama, serta bersikap sopan dan hormat kepada guru (Suyadi, 2015). Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Isa Hidayati dkk dengan judul ragam permainan tradisional batak angkola dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini menunjukkan bahwa perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini dapat dibentuk secara efektif melalui pendekatan keteladanan dan pembiasaan yang terintegrasi dalam aktivitas pembelajaran. Pembiasaan ini tercermin dalam praktik sederhana seperti membimbing anak untuk berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan. Dalam permainan *mardahan-dahan*, anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga menginternalisasi nilai religius melalui kebiasaan membaca doa sebelum mengonsumsi makanan yang mereka siapkan sendiri, sehingga proses pembelajaran nilai berlangsung secara kontekstual, bermakna, dan berkelanjutan (Isa Hidayati et al., 2025). Dengan demikian, aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur dan disertai pembiasaan nilai religius dapat berfungsi sebagai media internalisasi nilai agama dan moral yang efektif, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Perkembangan aspek Psikomotorik, Dalam kegiatan permainan seriasi, anak melakukan aktivitas yang didominasi oleh gerakan motorik halus, yaitu gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, seperti penggunaan jari-jari tangan dan pergelangan tangan. Aktivitas ini tidak membutuhkan tenaga yang besar, namun menuntut tingkat ketelitian dan koordinasi yang tinggi antara gerakan mata dan tangan (Sumantri et al., 2021). Dalam permainan puzzle, anak mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas memegang, memutar, dan menempatkan potongan puzzle secara tepat. Pada permainan balok, anak melatih kekuatan jari, koordinasi tangan, serta ketelitian dalam menyusun dan menyeimbangkan balok agar tidak mudah roboh. Sementara itu, dalam kegiatan mencampur warna, anak melatih kelenturan pergelangan tangan, kontrol gerakan jari, serta koordinasi mata dan tangan saat mengaduk, menuang, atau mengoleskan warna.

Perkembangan aspek Bahasa, perkembangan Bahasa ditunjukkan dengan anak mampu berdiskusi dan berinteraksi dengan teman kelompoknya maupun antar guru dan peserta didik. Dengan permainan seriasi guru bisa memancing rasa penasaran anak sehingga anak mengeluarkan pertanyaan ketika mengalami kendala dengan pertanyaan sederhana sesuai perkembangannya. Menurut Vygotsky perkembangan perkembangan bahasa dan kognitif pada anak memiliki hubungan yang saling mempengaruhi, yang dapat dijelaskan melalui dua faktor utama. Pertama, bahasa berfungsi sebagai media komunikasi sosial yang memungkinkan anak menyampaikan ide, emosi, dan kebutuhan dalam interaksi dengan orang lain (bahasa eksternal). Kedua, bahasa mengalami internalisasi, yaitu pergeseran dari fungsi komunikatif menuju fungsi kognitif, di mana anak menggunakan bahasa sebagai alat berpikir melalui dialog internal (*private speech*), yang berperan dalam pengendalian diri, perencanaan, dan pemecahan masalah (Hurlock, 2013). Memperkuat pendapat tersebut penelitian yang dilakukan oleh Herliana dan dadan mengungkapkan dengan bermain anak mampu meningkatkan bahasa karena anak mampu mengenali lingkungan, mengenal dirinya, mengenal orang lain dan yang terpenting adalah mengenal emosinya. Perkembangan kemampuan bahasa anak tercermin melalui indikator keterampilan reseptif dan ekspresif, yaitu kemampuan menyimak ujaran teman, menirukan rangkaian kata, memahami instruksi secara simultan, mengidentifikasi kosakata deskriptif,

mengekspresikan pendapat, menjawab pertanyaan secara sederhana, menceritakan kembali pengalaman bermain, serta mengenali stimulus bunyi dari lingkungan sekitar (Cendana & Suryana, 2022). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan seriasi merupakan pendekatan pedagogis yang efektif dan kontekstual dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, karena mendorong interaksi sosial, pemaknaan simbolik, serta penguatan kemampuan reseptif dan ekspresif secara terpadu.

Perkembangan aspek Sosial, Pada aspek ini, pelaksanaan permainan seriasi berfungsi sebagai sarana stimulasi perilaku prososial anak, khususnya dalam menumbuhkan sikap saling menghargai dan toleransi. Hal ini tercermin dari partisipasi anak dalam kegiatan bermain kelompok, kemampuan menjalin interaksi positif dengan teman sebaya, kesediaan untuk berbagi, serta keterampilan mengatur diri melalui perilaku menunggu giliran secara tertib, dalam hal ini anak memahami tata tertib/peraturan dalam bermain. Sikap tersebut sejalan dengan yang kemukakan oleh Ali Nugraha yaitu perkembangan sosial mencerminkan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan nilai, norma, dan aturan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Proses sosialisasi merupakan tahapan penting di mana anak mengembangkan sensitivitas terhadap rangsangan sosial, memahami tuntutan lingkungan, serta mempelajari pola perilaku yang sesuai, seperti menghargai orang lain, bekerja sama, dan bertanggung jawab (Nugraha & Rachmawati, 2021). Penelitian lain menyatakan bahwa melalui bermain memiliki peran penting. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk memahami dan mengelola emosi, membangun relasi sosial, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Oleh karena itu, bermain tidak hanya dipandang sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai bentuk pembelajaran yang kontekstual dan bermakna dalam pembentukan karakter anak (Seripia et al., 2025).

Permainan bisa dilakukan menggunakan alat permainan edukatif seperti lego, puzzle, dan balok, Chaironi, Rohimah dan Rohmalina dalam Rakhmawati mengungkapkan permainan lego berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak, khususnya dalam membangun sikap ramah dan keterampilan komunikasi saat anak bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan suatu bangunan. Permainan lego efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama, yang tampak ketika anak bermain secara berkelompok. Kemampuan kerja sama tersebut menjadi aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini karena berfungsi sebagai dasar dalam membangun relasi sosial yang sehat (Rakhmawati, 2022). Sedangkan dalam permainan puzzle Hariono dalam Rakhmawati menyatakan Permainan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun, yang tercermin dari meningkatnya minat, partisipasi aktif, dan antusiasme anak selama proses bermain, sehingga anak menjadi lebih komunikatif dalam interaksi sosial dengan teman sebaya.

Permainan puzzle memiliki beragam bentuk, seperti puzzle buah, binatang, bentuk, dan anggota tubuh, yang dirancang untuk menarik perhatian anak. Melalui aktivitas menyusun puzzle secara berkelompok, anak dilatih untuk bekerja sama, berinteraksi secara positif, serta mengembangkan sikap sabar, tekun, dan teliti. Oleh karena itu, permainan puzzle dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Rakhmawati, 2022). Terakhir adalah permainan balok, yang mampu menunjukkan kontribusi signifikan terhadap peningkatan perkembangan sosial-emosional anak. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Sumartin (2016) yang mengungkapkan bahwa permainan balok efektif dalam mengembangkan kemampuan kerja sama anak dengan teman sebaya. Selanjutnya, Nuriyati (2017) juga menegaskan bahwa media balok mampu menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Rakhmawati, 2022). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan seriasi dan berbagai alat permainan edukatif, seperti lego, puzzle, dan balok, merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini melalui pembentukan perilaku prososial, penguatan interaksi sosial, serta internalisasi nilai dan norma secara kontekstual.

Perkembangan aspek Seni, dengan melibatkan seni dalam pembelajaran anak usia dini dapat mengaktifkan lebih banyak area dalam otak dari pada tanpa melibatkan seni (Suyadi, 2015). Pada aspek ini dapat dilihat perkembangan anak melalui kemampuannya dengan

mengenal warna primer seperti merah, kuning, dan biru serta warna sekunder. Anak juga mampu menyusun benda dengan rapi sesuai urutan, ukuran, pola, dan warnanya. Hal tersebut selajur dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani dkk bahwa anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan kemampuan kreativitas dan kognitifnya. Melalui pembelajaran sains pencampuran warna dengan Teknik *finger painting* anak berhasil mengenal warna primer dan mampu meningkatkan kreativitasnya dengan kegiatan mencampur warna (Sri Handayani & Khotimah, 2023). Pernyataan tersebut dipertegas lagi dalam Tesis Edna Ulina BR Barus yang berjudul pengaruh bermain pencampuran warna dan bermain balok terhadap kemampuan kognitif anak usia 5 tahun di TK Sejahtera II Namorambe, bahwa aktivitas anak dalam pencampuran warna anak mampu membedakan dan menganalisis seperti, mampu menceritakan hasil percobaan sederhana ketika warna sebelum sesudah tercampur, kemampuan anak menyebutkan warna primer serta sekunder, anak memperlihatkan aktivitas eksploratif, mampu melakukan percobaan sederhana, dan mampu mengetahui perbedaan (Barus, 2022). Dengan demikian, aktivitas seni seperti pencampuran warna dan penyusunan objek tidak hanya berperan sebagai media ekspresi estetis, tetapi juga sebagai sarana stimulasi kognitif yang mendorong anak untuk berpikir kritis, eksploratif, dan kreatif secara terpadu.

Permainan seriasi ini tidak hanya bisa dilakukan secara offline namun juga bisa dilaksanakan secara online. Pada masa pandemi lalu permainan seriasi dilakukan guru dan peserta didik secara online dengan melibatkan orang tua sebagai pendamping dirumah. Guru implementasi pembelajaran tersebut dengan mengirimkan surat cinta yang berisi instruksi kegiatan pembelajaran selama di rumah menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Untuk memperkuat pemahaman, guru juga menyertakan video tutorial langkah-langkah permainan seriasi yang dibagikan melalui grup kelas bersama orang tua/wali peserta didik. Selanjutnya, orang tua mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan dalam bentuk foto atau video dan mengirimkannya kembali sebagai bentuk umpan balik pembelajaran. Guru kemudian melakukan pendampingan secara berkala melalui komunikasi daring berupa video call satu kali dalam satu minggu guna mengetahui hambatan belajar serta kondisi emosional anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap perkembangan anak selama pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan oleh guru dengan dukungan aktif dari orang tua/wali peserta didik. Orang tua berperan membantu guru dalam melakukan observasi terhadap seluruh aktivitas anak selama berada di lingkungan rumah.

Proses pengamatan mencakup berbagai aspek, seperti tuturan verbal anak, ekspresi emosi, aktivitas motorik, serta hasil karya yang dihasilkan anak dalam berbagai konteks ruang, baik di halaman rumah, ruang keluarga, dapur, kamar mandi, maupun di kamar tidur. Nurdin dan Anshusadar dalam Riski Maulinda Sari menyatakan proses pembelajaran dan penilaian di masa pandemi dapat dilaksanakan guru menggunakan teknologi atau aplikasi sesuai kebutuhan dengan tetap merujuk kepada peraturan atau pedoman yang dikeluarkan oleh pemerintah (Sari, 2021). Dalam penelitian lain juga menyatakan bahwa dengan desakan kondisi yang mengharuskan menggunakan teknologi dan memanfaatkan kemajuan teknologi justru memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran secara online dan melakukan penilaian secara online, dengan melakukan hal tersebut data pembelajaran dan penilaian anak dapat disajikan dengan cepat, *realtime*, dan tersimpan dengan baik (Hamdani et al., 2023). Dengan demikian, pelaksanaan permainan seriasi secara daring tidak hanya tetap memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menjaga keberlangsungan proses stimulasi perkembangan anak secara holistik melalui kolaborasi antara guru dan orang tua, pemanfaatan teknologi, serta penerapan sistem penilaian yang adaptif terhadap kondisi pembelajaran jarak jauh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan seriasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini secara holistik, meliputi aspek kognitif, nilai agama dan moral, psikomotorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Permainan ini mengembangkan kemampuan berpikir logis dan simbolik

melalui aktivitas mengurutkan, membandingkan, dan mengelompokkan objek, memperkuat internalisasi nilai religius melalui pembiasaan perilaku positif, serta menstimulasi motorik halus melalui koordinasi mata dan tangan serta keterampilan manipulatif. Pada aspek bahasa dan sosial-emosional, permainan seriasi mendorong interaksi, komunikasi, kerja sama, pengendalian emosi, dan perilaku prososial, sementara pada aspek seni memberikan ruang eksplorasi kreatif melalui pengenalan warna, pola, dan imajinasi. Temuan ini juga menunjukkan bahwa permainan seriasi bersifat fleksibel dan adaptif karena dapat diterapkan secara tatap muka maupun daring. Tentu dalam penelitian ini memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya menggunakan pendekatan metodologis yang berbeda, memperluas cakupan locus penelitian, serta memanfaatkan instrumen pengukuran yang terukur guna memperkuat temuan secara empiris serta memperluas implementasi permainan seriasi sebagai strategi pembelajaran yang menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, G. (2015). *Peningkatan Pemahaman Matematika Seriasi Melalui Praktek Langsung Pada Anak Kelompok A Di TK Kusuma Nologaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2014). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Barus, E. U. B. (2022). *Pengaruh Bermain Pencampuran Warna dan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5 Tahun di TK Sejahtera II Namorambe* [Universitas Medan Area]. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/19220>
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Hamdani, R., Adhawiyah, R., Muchsinun, A., US, H., Salamah, S., & Rukiyah, I. (2023). Penerapan Asesmen Berbasis Aplikasi Raportku di Taman Kanak-Kanak. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 63-73. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v9i1.3128>
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami Paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. (2013). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.
- Isa Hidayati, D. S. A. W., Marbun, S., Dewi, R. C., & Ramadhani, R. (2025). Ragam Permainan Tradisional Batak Angkola Dalam Menstimulus Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1140-1151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2470>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Listianawaty, E. (2013). *Peran Audit Internal Dalam Implementasi Sistem Manajemen Mutu Pada PT Bhandha Ghara Reksa (Persero)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Miles, & Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. Universitas Indonesia Press.
- Mindes, G. (2011). *Assessing Young Children* (4th ed.). Pearson.
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2021). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Piaget, J., Inhelder, B., Jannah, M., & Adinugraha, E. (2010). *Psikologi Anak: The Psychology Of The Child*. Pustaka Pelajar.
- Rakhmawati. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin Of Counseling And Psychotherapy*, 4(2), 381-387. <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Sari, R. M. (2021). *Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Islam Darussalam Palangka Raya*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Seripia, Puspasari, I., Putri, N. E., & Haryanti, D. (2025). Makna Bermain Bagi Anak Usia Dini Dalam Perkembangan Sosial Emosional. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(7), 2248-1398. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/icej.v4i1.5751>
- Sri Handayani, N. H., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kreatifitas Seni Melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik Finger Painting Pada Anak Usia Dini. *Journal of*

- Education Research*, 4(2), 801–813. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.271>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Sujiono, Y. N. (2011a). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2011b). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sumantri, M. S., Amini, M., Tatminingsih, S., Sujiono, B., & Aisyah, S. (2021). *Metode Pengembangan Fisik* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Susan Sperry Smith. (2009). *Early Childhood Mathematics*. Pearson.
- Suyadi. (2015). *Teri Pembelajaran Ana Usia Dini: Dalam Kajian Neurosains*. Remaja Rosdakarya.
- Welko, T., & Kingma, J. (2013). The Relationship between Seriation and Number Line Comprehension: A Validation Study. *Ingenta Connect: Curriculum and Teaching*, 12(2), 59–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.7459/ct/12.2.06>