

**STRATEGI PENDIDIKAN KONTEMPORER DALAM MENGEMBANGKAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW***

Elya Nora¹, Farida Mayar², Humairah³, Windi Elsa Putri⁴, Wiwit April Mardiyanti⁵,
Zahra Tsabita Putri⁶

¹PAUD Universitas Negeri Padang ²PAUD Universitas Negeri Padang ³PAUD
Universitas Negeri Padang ⁴PAUD Universitas Negeri Padang ⁵PAUD Universitas
Negeri Padang ⁶PAUD Universitas Negeri Padang

[1 noraelya20@gmail.com](mailto:noraelya20@gmail.com), [2 farida@fip.unp.ac.id](mailto:farida@fip.unp.ac.id), [3 humairah0211@gmail.com](mailto:humairah0211@gmail.com),
[4 Windielsaputri18@gmail.com](mailto:Windielsaputri18@gmail.com), [5 wiwitapril2404@gmail.com](mailto:wiwitapril2404@gmail.com) ,
[6 zahratsabitaputri25@gmail.com](mailto:zahratsabitaputri25@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to identify and analyze contemporary educational strategies that are effective in developing cognitive abilities in early childhood through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The SLR method was carried out by selecting articles published between 2015 and 2025 from various databases from Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, and SpringerLink. using the keywords "Strategy, Cognitive, Contemporary Education, and early childhood". Of the total articles found, a number of studies met the inclusion criteria based on methodological quality and theme relevance. The results of the analysis showed that the most dominant and effective contemporary educational strategies include project-based learning, technology-integrated play, STEM approaches for early childhood, classroom-based social-emotional learning, and collaborative learning models. These strategies have been shown to improve cognitive aspects such as problem-solving skills, creativity, critical thinking, memory, and language development. This study concludes that implementing contemporary educational strategies oriented toward real-life experiences, collaboration, and the use of technology can significantly strengthen early childhood cognitive development. Recommendations focus on developing an early childhood education curriculum that adapts to learning innovations and improving educator competency to effectively integrate contemporary strategies in the classroom.

Keywords: Strategy, Cognitive, Contemporary Education, Early Chidlhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi pendidikan kontemporer yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR dilakukan dengan menyeleksi artikel-artikel yang diterbitkan antara tahun (2010-2025) dari berbagai basis data dari Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, dan SpringerLink.

menggunakan kata kunci “Strategi, Kognitif, Pendidikan Kontemporer, dan anak usia dini”. Dari total artikel yang ditemukan, sejumlah studi memenuhi kriteria inklusi berdasarkan kualitas metodologis dan relevansi tema. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi pendidikan kontemporer yang paling dominan dan efektif meliputi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pembelajaran berbasis bermain yang terintegrasi teknologi (*technology integrated play*), pendekatan STEM untuk anak usia dini, pembelajaran sosial emosional berbasis kelas, dan model pembelajaran kolaboratif. Strategi-strategi tersebut terbukti meningkatkan aspek kognitif seperti kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, berpikir kritis, memori, serta perkembangan bahasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi strategi pendidikan kontemporer yang berorientasi pada pengalaman nyata, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dapat memperkuat perkembangan kognitif anak usia dini secara signifikan. Rekomendasi diarahkan pada pengembangan kurikulum PAUD yang adaptif terhadap inovasi pembelajaran serta peningkatan kompetensi pendidik agar mampu mengintegrasikan strategi kontemporer secara efektif di kelas.

Kata Kunci: Strategi, Kognitif, Pendidikan Kontemporer, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini pada anak. Piaget dalam mengungkapkan perkembangan kognitif pada anak usia dini berada tahap praoperasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda maupun gestur sehingga bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal yang dilaluinya (Nurhayati et al., 2024a).

Perkembangan kontemporer dalam pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membangun dasar pembelajaran

yang kokoh bagi anak-anak (Yulisna, 2020). Pada era kontemporer yang ditandai oleh kemajuan teknologi, perubahan sosial, serta tuntutan kompetensi abad ke-21, strategi pendidikan untuk anak usia dini dituntut semakin adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak. strategi pembelajaran pada anak usia dini ialah selalu mengedepankan aspek-aspek aktivitas bermain, bernyanyi (bergembira), dan bekerja dalam arti berkegiatan (Ardiana, 2022). Pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak lagi berfokus pada pendekatan tradisional yang bersifat satu arah, melainkan mengarah pada pola pembelajaran yang lebih interaktif,

kolaboratif, dan berbasis pengalaman yang mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Di tengah perubahan paradigma pendidikan global, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pendidikan kontemporer seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis bermain yang terintegrasi teknologi, STEM untuk anak usia dini, serta pendekatan sosial emosional memegang peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif. Pendidikan modern tidak lagi berfokus pada proses mental yang bersifat individual dan abstrak, tetapi menekankan interaksi dinamis antara anak, lingkungan, dan material pembelajaran. Perubahan ini juga terlihat pada praktik pendidikan yang lebih kolaboratif, berbasis eksplorasi, dan memanfaatkan material sebagai bagian aktif dalam proses belajar, sehingga pendidikan anak usia dini menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan perkembangan modern (Alessandroni & Ferreira, 2024). Strategi-strategi ini memungkinkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, menstimulasi

rasa ingin tahu, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Namun demikian, meskipun penelitian mengenai inovasi pembelajaran semakin banyak dilakukan, kajian yang memetakan dan mensintesis temuan-temuan tersebut secara sistematis masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, menyaring, dan menganalisis berbagai strategi pendidikan kontemporer yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. SLR dipilih sebagai metode karena mampu memberikan gambaran menyeluruh berdasarkan bukti empiris dari berbagai studi yang relevan dalam satu dekade terakhir. Dengan melakukan telaah sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran PAUD, serta menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum dan kegiatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era modern.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Karena mampu menggali dan mengorganisasi berbagai temuan ilmiah yang telah ada secara sistematis, kritis, dan transparan, untuk kemudian disintesis menjadi dasar konseptual strategi pendidikan kontemporer anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

Proses penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah dan merumuskan fokus kajian, yaitu strategi pendidikan kontemporer anak usia dini. Setelah itu, peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi guna menyaring artikel yang relevan. Artikel yang dikaji merupakan publikasi ilmiah dalam bentuk jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi yang diterbitkan dalam limabelas tahun terakhir (2010–2025), baik berbahasa Indonesia maupun Inggris, serta memuat pembahasan terkait pendidikan kontemporer anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif

Penelusuran dilakukan melalui beberapa database kredibel dengan menggunakan kata kunci “Strategi, Kognitif, Pendidikan Kontemporer, dan anak usia dini”. Hasil penelusuran awal menghasilkan sejumlah artikel yang kemudian diseleksi secara bertahap melalui pemeriksaan judul, abstrak, hingga isi penuh artikel, untuk memastikan kesesuaian substansi dengan fokus penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, di mana setiap artikel ditelaah untuk mengidentifikasi tema-tema penting seperti bentuk strategi pembelajaran, kognitif, pendidikan kontemporer, dan anak usia dini. Seluruh informasi ini dicatat dalam lembar ekstraksi data yang telah dirancang sebelumnya, yang memuat aspek-aspek pendidikan kontemporer untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Proses ini digambarkan dalam sebuah alur yang meliputi tahapan: identifikasi masalah, penentuan kriteria artikel, penelusuran literatur, skrining dan seleksi, ekstraksi informasi, analisis tematik, hingga sintesis temuan. Melalui tahapan ini, diperoleh prinsip-prinsip

pembelajaran yang berpotensi menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga hasilnya diharapkan menjadi acuan praktis bagi guru dalam merancang proses belajar era kontemporer yang adaptif dan merangsang keingintahuan ilmiah anak sejak dini.



Gambar 1. Alur Penelitian

Proses sistematis menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) sesuai dengan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta Analyses*). Dimulai dari pencarian

artikel menggunakan database seperti Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, dan SpringerLink dengan kata kunci “Strategi, Kognitif, Pendidikan Kontemporer, dan anak usia dini”. Total terdapat 23 artikel relevan yang ditemukan berdasarkan rentang tahun 2015-2025. Kriteria inklusi yang digunakan yaitu: artikel terpublikasi dalam jurnal ilmiah bereputasi, fokus pada anak usia dini dan/atau pendidikan dasar, relevan dengan perencanaan pembelajaran atau rasa ingin tahu epistemik. Setelah melalui tahap penyaringan abstrak, isi, dan duplikasi, 23 artikel dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Proses ekstraksi dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari masing-masing artikel berdasarkan fokus tematik, hingga diperoleh 5 tema utama yang merepresentasikan fokus penelitian terkait strategi pendidikan kontemporer dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Setelah proses seleksi dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, serta peninjauan *full text* berdasarkan

kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, ditemukan sebanyak 800 artikel dengan pembahasan terkait kognitif, dari 800 publikasi yang ditinjau, 300 artikel dihapus karena duplikasi, menyisakan 500. Dari jumlah tersebut, 400 artikel yang tidak relevan dikeluarkan, tersisa sebanyak 100 artikel, terdapat 77 artikel tidak memenuhi syarat, dari jumlah tersebut tersisa 23 artikel dinyatakan memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel ini mewakili berbagai pendekatan pembelajaran kontemporer yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, seperti pembelajaran berbasis bermain, pembelajaran berbasis proyek, integrasi teknologi digital, serta STEM/STEAM. Setiap artikel memberikan kontribusi yang berbeda dalam memahami bagaimana strategi-strategi tersebut dapat mendukung perkembangan kognitif anak pada era modern.

Untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai karakteristik masing-masing studi, berikut disajikan ringkasan artikel yang mencakup penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode yang digunakan, temuan utama, serta

relevansi penelitian tersebut terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Ringkasan ini menjadi dasar dalam menyusun sintesis tema utama dan pembahasan hasil penelitian pada bagian selanjutnya.

Untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis dalam penelitian ini benar-benar relevan dan berkualitas sesuai dengan tujuan kajian, peneliti menetapkan seperangkat kriteria inklusi dan eksklusi sebelum proses penyaringan dilakukan. Kriteria inklusi meliputi aspek tahun terbit, kesesuaian topik, rentang usia subjek penelitian, jenis publikasi, serta relevansi temuan terhadap aspek kognitif. Hanya artikel yang terbit antara tahun 2015-2025, dipublikasikan dalam jurnal ilmiah bereputasi, dan menyediakan data empiris atau konseptual yang mendukung pemahaman tentang strategi pembelajaran kontemporer yang dimasukkan ke dalam analisis. Selain itu, artikel harus berfokus pada anak usia dini, baik dalam konteks pendidikan formal maupun nonformal. Sementara itu, kriteria eksklusi ditetapkan untuk menghindari masuknya studi yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, seperti artikel

yang membahas jenjang pendidikan lain di luar usia dini, publikasi non-ilmiah, atau penelitian yang tidak menyinggung aspek kognitif secara jelas. Dengan menerapkan kriteria ini secara konsisten, proses seleksi dapat menghasilkan kumpulan literatur yang relevan, kredibel, dan representatif terhadap perkembangan penelitian mengenai strategi pendidikan kontemporer dan kontribusinya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Setelah melalui proses identifikasi, penyaringan, dan evaluasi kelayakan artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, sebanyak sejumlah studi dinyatakan

memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut dalam kajian *Systematic Literature Review*.

Untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai karakteristik dan kontribusi masing-masing studi, disusun Tabel Ekstraksi Data yang merangkum informasi inti dari setiap artikel yang lolos seleksi. Perhatikan tabel 1 berikut:

Tabel 1 Ekstraksi data

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Nama Jurnal / Prosiding	Tujuan Penelitian	Metode	Strategi Pembelajaran Kontemporer	Temuan Utama terkait Kognitif
1	(Chairunnisa & Amalia, 2024)	<i>Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Labirin Digital yang Interaktif</i>	Gifted: Journal of Early Childhood Education	Mengembangkan an kemampuan kognitif anak melalui media labirin digital	Studi kasus	Media digital interaktif	Meningkatkan problem solving dan fokus
2	(Zafar & Muhammad, 2023a)	<i>Effect of Teachers' Contemporary Pedagogical Practices on Learners' Cognitive Development in Early Childhood Education</i>	Journal of Contemporary Trends and Issues in Education	Menganalisis pengaruh praktik pedagogi modern guru	Kuantitatif	Pedagogi kontemporer (digital, aktivitas, inquiry)	Strategi modern berpengaruh signifikan pada kognitif
3	(Fatrikah et al., 2024)	<i>Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak</i>	Journal of Education and Pedagogy	Menguji efektivitas media interaktif	Eksperimen	Media interaktif	Meningkatkan memori, logika, problem solving
4	(Humaira et al., 2025)	<i>Strategi Permainan Edukatif untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini</i>	Al Hanin	Menggambarkan strategi permainan untuk kognitif	Kualitatif	Game edukatif	Meningkatkan kreativitas, logika, memori
5	(Hani, 2022)	<i>Teacher's Strategy to Stimulate Cognitive Development of Early Children in the New Adaptation Period</i>	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran	Menguraikan strategi guru pada masa adaptasi baru	Deskriptif	Strategi adaptif & inovatif	Berpikir logis dan kemampuan memahami instruksi meningkat
6	(Annuar et al., 2024)	<i>The Impact of Game-Based Learning on Cognitive Development in Early Childhood</i>	Proceedings of the International Conference on Education	Mengulas dampak game-based learning	Literature review	Game-based learning	Game edukatif meningkatkan memori kerja & analisis
7	(Dwijantie & Nurishlah, 2025)	<i>Strategi Perencanaan Pembelajaran untuk Menumbuhkan Epistemic Curiosity Anak Usia Dini</i>	Aulad: Journal on Early Childhood	Mengembangkan an curiosity anak	Deskriptif	Curiosity-based learning	Meningkatkan critical thinking & eksplorasi
8	(Herniawati, 2023)	<i>Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di Era Kurikulum Merdeka</i>	Jurnal Intisabi	Mengkaji metode bermain pada Kurikulum Merdeka	Deskriptif	Bermain terstruktur	Meningkatkan kemampuan klasifikasi, simbolik

9	(Sari & Auliya, 2025)	<i>Strategi Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini</i>	RECQA	Mengidentifikasi bentuk stimulasi kognitif melalui bermain	Kualitatif	Aktivitas bermain terarah	Meningkatkan reasoning dan memori
10	(Sadin et al., 2023)	<i>Strategi Pembelajaran Perkembangan Kognitif untuk Anak Usia 4–6 Tahun: Analisis Bibliometrik</i>	Islamic EduKids	Memetakan tren riset strategi kognitif	Bibliometrik	Pemetaan strategi kognitif	Menghasilkan lima klaster strategi modern
11	(Aas & Anis, 2025)	<i>Menggali Potensi Kognitif Emas: Strategi Pembelajaran Komprehensif untuk Anak Usia 5–6 Tahun</i>	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Mendesripsikan strategi komprehensif	Studi lapangan	Kombinasi eksperimen, bermain, digital	Meningkatkan problem solving & fleksibilitas kognitif
12	(Hairani, 2023)	<i>Strategi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam Samarinda</i>	KARIWARI SMART	Menganalisis implementasi strategi guru	Deskriptif	Strategi berbasis pengalaman	Peningkatan Berpikir logis & verbal
13	(Lia Agusti, 2024)	<i>Strategi Guru Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Eksperimen Sains</i>	Jurnal Pendidikan Tambusai	Mengkaji eksperimen sains pada AUD	Kualitatif	Eksperimen sains	Meningkatkan observasi, analisis
14	(Anwar & Wati, 2024)	<i>Simple Experimental Methods for Early Childhood Cognitive Development</i>	Indonesian Journal of Education Methods Development	Menguji efektivitas eksperimen sederhana	Deskriptif	Eksperimen sederhana	Memperkuat sebab-akibat & analisis
15	(Hasibuan & Suryana, 2021)	<i>Pengaruh Metode Eksperimen Sains terhadap Perkembangan Kognitif Anak 5–6 Tahun</i>	Jurnal Obsesi	Menilai pengaruh eksperimen sains	Eksperimen	Eksperimen sains	Peningkatan signifikan kemampuan kognitif
16	(Kurniawati et al., 2022)	<i>Pengaruh STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini</i>	MENTARI	Menguji dampak STEAM	Kuantitatif	STEAM learning	Meningkatkan kreativitas & problem solving
17	(Nursakdiah et al., 2021)	<i>Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui STEAM dengan Loose Parts</i>	Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan	Menganalisis STEAM + loose parts	Kualitatif	STEAM-loose parts	Fleksibilitas berpikir meningkat
18	(Ramlah et al., 2022)	<i>Media Loose Part Play dalam Merangsang Perkembangan</i>	Ceria	Menguji loose parts	Deskriptif	Loose parts	Meningkatkan kreativitas, reasoning

		<i>Kognitif Anak Usia Dini</i>					
19	(Nurhayati et al., 2024b)	<i>Strategi Pengembangan Kognitif Anak melalui Pembelajaran Loose Parts</i>	Stimulus	Menggambarkan penggunaan loose parts	Kualitatif	Loose parts	Meningkatkan klasifikasi & problem solving
20	(Humaida & Suyadi, 2021)	<i>Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT untuk Pengembangan Kognitif</i>	Aulad	Menilai efektivitas game digital	Eksperimen	Digital game	Meningkatkan memori & kecepatan visual
21	(Clemente-Suárez et al., 2024)	<i>Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development</i>	Children	Menganalisis dampak paparan digital	Kuantitatif	Digital exposure	Digital usage memengaruhi memori & perhatian
22	(Salim, 2022)	<i>Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini</i>	Jurnal Warna	Menilai integrasi teknologi PAUD	Review	Digital learning	Teknologi efektif jika terarah
23	(Terzieva et al., 2021)	<i>Pedagogical Strategies for Development of Cognitive Skills in a Digital Environment</i>	International Journal of Differential Equations and Applications	Menganalisis strategi pengembangan kognitif di lingkungan digital	Studi teoretis–empiris	Digital cognitive strategies	Meningkatkan adaptasi kognitif & literasi digital

Berdasarkan hasil ekstraksi data, dilakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema dominan dari berbagai strategi pendidikan kontemporer yang ditemukan. Proses sintesis ini menghasilkan beberapa tema utama yang menggambarkan bagaimana teknologi digital, pendekatan bermain edukatif, kegiatan eksperimen, model STEAM dan loose parts, serta strategi pedagogis guru berperan dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Untuk mempermudah pemahaman terhadap hubungan antartema dan artikel pendukung, disajikan Tabel Sintesis Tematik, yang merangkum fokus temuan utama dalam kelompok-kelompok tema yang lebih komprehensif. Berikut tabel simatiknya

Tema Utama	Deskripsi Sintesis Temuan	Artikel Pendukung
1. Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran	Penggunaan media digital seperti labirin interaktif, multimedia, perangkat digital, serta game edukasi terbukti meningkatkan memori kerja, fokus, kecepatan pemrosesan informasi, serta kemampuan pemecahan masalah. Teknologi berfungsi efektif ketika digunakan secara terarah dalam proses pembelajaran.	(Chairunnisa & Amalia, 2024); (Fatrikah et al., 2024); (Humaida & Suyadi, 2021); (Clemente-Suárez et al., 2024); (Salim, 2022); (Ayu & Manuaba, 2021); (Terzieva et al., 2021); (Zafar & Muhammad, 2023)
2. Pembelajaran Berbasis Bermain (Game-Based & Active Play)	Permainan edukatif seperti puzzle, permainan simbolik, ular tangga, menara binatang, dan game berbasis aktivitas meningkatkan kemampuan logika, kreativitas, memori, klasifikasi, serta pemahaman sebab-akibat. Pembelajaran berbasis bermain menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan menyenangkan, sehingga memperkuat proses kognitif.	(Humaira et al., 2025); (Setiawati, 2021); (Hidayanah et al., 2022); (Handriani et al., 2025); (Putri, 2021); (Herniawati, 2023); (Sari & Auliya, 2025); (Vázquez & Merchan, 2025)
3. Eksperimen Sains dan Pembelajaran Inquiry	Kegiatan eksperimen sederhana dan eksplorasi sains membantu anak mengembangkan kemampuan observasi, analisis, penalaran sebab-akibat, dan pemecahan masalah ilmiah. Pendekatan inquiry memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman konsep dan menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi.	(Lia Agusti, 2024); (Fitasari & Mustikasari, 2023); (Anwar & Wati, 2024); (Hasibuan & Suryana, 2021)
4. Pendekatan STEAM, Loose Parts, dan Pembelajaran Konstruktivistik	Pendekatan STEAM dan penggunaan loose parts mendorong kreativitas, eksplorasi mandiri, konstruksi ide, serta kemampuan memecahkan masalah melalui manipulasi objek dan material terbuka. Strategi ini memperkuat kemampuan spasial, literasi sains, dan fleksibilitas kognitif.	(Kurniawati et al., 2022); (Nursakdiah et al., 2021); (Ramlah et al., 2022); (Nurhayati et al., 2024b)
5. Strategi Pedagogis Kontemporer (Curiosity, Perencanaan Inovatif, Adaptasi Kurikulum)	Guru sebagai fasilitator menerapkan strategi berbasis rasa ingin tahu (epistemic curiosity), perencanaan pembelajaran yang responsif, dan adaptasi Kurikulum Merdeka. Strategi ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis, verbal, logis, serta motivasi anak untuk bereksplorasi secara mandiri.	(Dwijantie & Nurishlah, 2025); (Hani, 2022); (Hairani, 2023); (Zafar & Muhammad, 2023)

Hasil sintesis tematik yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa berbagai strategi pendidikan kontemporer memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan yang beragam, mulai dari integrasi teknologi digital, pembelajaran berbasis bermain, kegiatan eksperimen sains, pendekatan STEAM dan loose parts, hingga strategi pedagogis guru yang adaptif dan berorientasi pada rasa ingin tahu. Kelima tema tersebut menggambarkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh materi pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang memberi ruang bagi eksplorasi, interaksi, kreativitas, dan pengalaman langsung.

Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami bagaimana setiap strategi bekerja melalui mekanisme stimulasi kognitif yang berbeda, baik melalui manipulasi objek konkret, aktivitas permainan, pengalaman eksperimen, maupun penggunaan media digital yang semakin relevan dalam konteks pendidikan kontemporer. Pola temuan

antarartikel juga menunjukkan konsistensi bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif dibandingkan pendekatan tradisional yang bersifat satu arah.

Berdasarkan pola-pola temuan tersebut, bagian selanjutnya akan membahas secara lebih mendalam bagaimana strategi-strategi pendidikan kontemporer dapat diimplementasikan

2. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pendidikan kontemporer memberikan kontribusi yang kuat dan beragam terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal anak, tetapi sangat ditentukan oleh jenis pengalaman belajar yang disediakan guru melalui strategi pembelajaran modern yang bersifat multimodal. Hasil sintesis lima tema utama integrasi teknologi digital, pembelajaran berbasis bermain, kegiatan eksperimen, pendekatan STEAM dan loose parts, serta strategi pedagogis guru berbasis *epistemic curiosity* menunjukkan bahwa

pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kontekstual mampu memperkuat memori, logika, kreativitas, pemecahan masalah, hingga *executive function* anak. Pembelajaran kontemporer memungkinkan anak mengembangkan struktur kognitif melalui eksplorasi, manipulasi objek, dan pengalaman langsung, sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengidentifikasi strategi-strategi yang paling efektif dalam mendukung perkembangan kognitif di era modern. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa strategi kontemporer tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling pengalaman belajar yang disediakan guru melalui strategi pembelajaran modern yang bersifat multimodal. Hasil sintesis lima tema utama integrasi teknologi digital, pembelajaran berbasis bermain, kegiatan eksperimen, pendekatan STEAM dan loose parts, serta strategi pedagogis guru berbasis *epistemic curiosity* menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kontekstual mampu memperkuat memori, logika, kreativitas, hingga pemecahan masalah. Integrasi teknologi, membuat anak dapat

mengakses pengalaman visual dan interaktif yang mendorong perhatian selektif, sedangkan aktivitas bermain menstimulasi fleksibilitas berpikir melalui interaksi simbolik dan konstruktif.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa strategi kontemporer tidak bekerja secara terpisah, tetapi saling melengkapi dalam membentuk kemampuan kognitif yang komprehensif. Studi yang menunjukkan efektivitas media digital seperti labirin digital (Chairunnisa & Amalia, 2024), multimedia interaktif (Fatrikah et al., 2024), serta game edukasi berbasis ICT (Humaida & Suyadi, 2021) konsisten dengan temuan global bahwa teknologi dapat meningkatkan perhatian, kecepatan pemrosesan informasi, dan memori kerja bila digunakan secara terarah. Namun, beberapa penelitian seperti (Clemente-Suárez et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada perhatian anak. Perbedaan ini kemungkinan muncul karena variasi konteks: penelitian dalam SLR ini terutama meninjau penggunaan

teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terstruktur. Temuan Herniawati, (2023) dan Sari & Auliya, (2025) memperkuat bahwa permainan konstruktif dan permainan simbolik meningkatkan kemampuan logika dan kreativitas. Sementara itu, temuan terkait eksperimen dan inquiry menambah bukti baru bahwa anak dapat membangun *scientific reasoning* sejak usia dini (Lia Agusti, (2024). Hasibuan & Suryana, (2021) menunjukkan bahwa pendekatan sains sederhana tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan analitis. Pendekatan STEAM dan loose parts yang ditemukan dalam SLR ini memperluas hasil penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seni, dan eksplorasi material terbuka mendorong anak berpikir dan fleksibel (Nursakdiah et al., (2021); Ramlah et al., (2022). Perbedaan kecil muncul pada variasi intensitas efek STEAM terhadap kreativitas, yang kemungkinan dipengaruhi oleh variasi kualitas implementasi guru.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat teori konstruktivisme

Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan manipulasi lingkungan. Temuan ini juga sejalan dengan teori Vygotsky mengenai peran lingkungan sosial dan *scaffolding*, karena guru berperan penting dalam memfasilitasi eksplorasi dan mengarahkan interaksi anak dengan teknologi dan material pembelajaran. Pendekatan STEAM dan loose parts juga menguatkan teori *embodied cognition* yang melihat bahwa kognisi tidak hanya terjadi dalam pikiran, tetapi juga melibatkan tubuh, objek, dan lingkungan yang berinteraksi secara dinamis. Dari sisi praktis, implikasi temuan ini sangat relevan bagi pendidikan anak usia dini. Guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang memungkinkan anak bereksplorasi, bereksperimen, dan berinteraksi dengan teknologi maupun material konkret. Selain itu, pelatihan guru harus menekankan kemampuan merancang aktivitas berbasis *curiosity*, *inquiry*, dan permainan bermakna agar strategi-strategi kontemporer dapat diimplementasikan secara efektif di kelas.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan penting yang perlu dipertimbangkan secara kritis. Pertama, sebagian besar artikel yang dianalisis menggunakan desain kualitatif atau deskriptif, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Beberapa studi juga memiliki ukuran sampel kecil dan kurangnya kelompok kontrol, yang membatasi kekuatan bukti dalam menegaskan hubungan sebab-akibat antara strategi pembelajaran dan perkembangan kognitif. Kedua, sebagian besar intervensi dalam studi-studi tersebut bersifat jangka pendek; sehingga, efek jangka panjang dari pembelajaran berbasis teknologi, STEAM, atau loose parts terhadap perkembangan kognitif belum banyak diteliti. Ketiga, terdapat variasi kualitas implementasi strategi pembelajaran, terutama pada pendekatan STEAM dan penggunaan teknologi digital, yang dapat menyebabkan perbedaan hasil antar studi. Selain itu, isu terkait potensi dampak negatif penggunaan teknologi secara berlebihan tidak banyak dibahas dalam studi yang berfokus pada proses pembelajaran formal. Penelitian selanjutnya perlu

melibatkan desain eksperimen yang lebih kuat untuk menilai efektivitas berbagai strategi secara lebih akurat. Penelitian longitudinal juga sangat diperlukan untuk menilai bagaimana strategi kontemporer mempengaruhi perkembangan kognitif anak dalam jangka panjang.

Kesimpulan

strategi pendidikan kontemporer meliputi integrasi teknologi digital, pembelajaran berbasis bermain, kegiatan eksperimen, pendekatan STEAM dan loose parts, serta strategi pedagogis berbasis *epistemic curiosity* secara konsisten berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam aspek perhatian, kreativitas, penalaran ilmiah, dan kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini menegaskan bahwa perkembangan kognitif tidak hanya ditentukan oleh faktor internal, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran yang aktif, multimodal, dan berpusat pada anak. Oleh karena itu, strategi pembelajaran kontemporer ke dalam kurikulum PAUD, peningkatan kompetensi pedagogis guru, dan penyediaan

lingkungan belajar yang kaya eksplorasi menjadi langkah penting untuk menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dan adaptif bagi anak usia dini di era modern

Referensi

- Aas, A. S., & Anis, A. B. (2025). Menggali potensi kognitif emas: Strategi pembelajaran komprehensif untuk anak usia 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 260–269.
- Alessandroni, N., & Ferreira, J. M. (2024). *Materiality and Cognitive Development : Contemporary Debates and Empirical Studies in Early Childhood*.
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin, K. (2024). The impact of game-based learning on cognitive development in early childhood: A review of the literature. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 676–686.
- Anwar, K., & Wati, E. S. (2024). Simple experimental methods for early childhood cognitive development. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 19(2), 10–21070.
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media pembelajaran Zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201.
- Chairunnisa, N. L., & Amalia, R. (2024). Mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan labirin digital interaktif. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 2(3).
- Clemente-Suárez, V. J., Beltrán-Velasco, A. I., Herrero-Roldán, S., Rodríguez-Besteiro, S., Martínez-Guardado, I., Martín-Rodríguez, A., & Tornero-Aguilera, J. F. (2024). Digital

- device usage and childhood cognitive development: Exploring effects on cognitive abilities. *Children*, 11(11), 1299.
- Dwijantie, J. S., & Nurishlah, L. (2025). Strategi perencanaan pembelajaran untuk menumbuhkan epistemic curiosity anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 898–908.
- Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, I. (2024). Optimalisasi penggunaan media interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 13–18.
- Fitasari, N., & Mustikasari, R. (2023). Pengembangan kognitif dengan eksperimen sederhana permen pelangi pada anak usia dini. *Kumarottama*, 3(1), 52–63.
- Hairani, D. R. (2023). Strategi pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam Kota Samarinda. *KARIWAR! SMART: Journal of Education Based on Local Wisdom*, 3(1), 58–68.
- Handriani, J. H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9.
- Hani, U. (2022). Teacher's strategy to stimulate cognitive development of early children in the new adaptation period. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(2), 331–340.
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh metode eksperimen sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 1169–1179.
- Herniawati, A. (2023). Metode bermain: Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak di era kurikulum merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 10–18.
- Hidayanah, L. M., Mustikasari, R., & Arifin, M. Z. (2022). Permainan menara binatang untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *MENTARI*,

- 2(2).
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87.
- Humaira, F., Yulastuti, I. P., Habibah, M. Y., Nazah, P. R., & Nurhalizah, S. (2025). Strategi permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Al Hanin*, 5(1), 22–33.
- Kurniawati, M., Arkam, R., & Lestari, E. (2022). Pengaruh penerapan STEAM terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Merak Ponorogo. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Lia Agusti, R. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui eksperimen sains. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23626–23634.
- Nurhayati, I., Aprilia, K., Hafidz, N., Hermawan, R., & Catur, W. (2024a). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1), 11–22.
- Nurhayati, I., Aprilia, K., Hafidz, N., Hermawan, R., & Catur, W. (2024b). Strategi pengembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran loose parts. *Stimulus*, 4(1), 11–22.
- Nursakdiah, N., Hayati, F., & Marlina, C. (2021). Meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui STEAM dengan menggunakan bahan loose part pada anak usia 5–6 tahun di TKIT Syekh Abdurrauf. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Putri, S. A. (2021). Mengembangkan kognitif anak melalui model Take and Give, model SAVI, dan metode drill pada anak usia dini. *E-CHIEF Journal*, 1(1), 30–35.
- Ramlah, U. T., Riyanto, A. A., & Nuraeni, L. (2022). Media loose part play dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. *Ceria*, 5(3), 293–299.
- Sadin, I., Rizkika, L., Ruhayat, S., Khojanah, C. N., Rahmawati, I., & Widjayatri, R. D. (2023). Strategi pembelajaran perkembangan kognitif untuk anak usia 4–6 tahun: Analisis bibliometrik.

- Islamic EduKids*, 5(2), 151–162.
- Salim, N. A. (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini: Menilai dampaknya pada perkembangan kognitif. *Jurnal Warna*, 7(2).
- Sari, W. P., & Auliya, P. (2025). Strategi stimulasi kognitif berbasis bermain untuk anak usia dini. *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(1), 22–30.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan strategi pembelajaran melalui permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61.
- Terzieva, T., Rahneva, O., & Dilyanov, V. (2021). Pedagogical strategies for development of cognitive skills in a digital environment. *International Journal of Differential Equations and Applications*, 20(2), 251–261.
- Vázquez, M. E. G., & Merchan, C. A. P. (2025). Evaluation of the impact of symbolic play strategies on the cognitive development of children in early childhood education. *TPM–Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S2), 812–817.
- Yulisna. (2020). *Perkembangan kontemporer anak usia dini membangun dasar pembelajaran yang kokoh*.
- Zafar, J. M., & Muhammad, S. (2023a). Effect of contemporary pedagogical practices on cognitive development. *Journal of Contemporary Trends and Issues in Education*, 2(2), 18–41.