

Abstrak

Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan salah satu aspek krusial dalam proses perkembangan individu, terutama pada masa *Golden Age*, yaitu periode di mana perkembangan fisik dan kecerdasan anak berlangsung pesat. Di Kelas B PAUDQu Al-Aqsha, ditemukan 61,1% peserta didik memiliki kemampuan kognitif yang rendah, sehingga memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia saat ini dianggap kurang optimal dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang APE yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini, khususnya pada kelompok usia 5-6 tahun, guna mendukung kemampuan kognitif mereka.

Penelitian ini mengimplementasikan metode *Quality Function Deployment* (QFD) untuk menerjemahkan kebutuhan dan preferensi pengguna yang diperoleh melalui wawancara dan observasi ke dalam spesifikasi teknis perancangan Alat Permainan Edukatif (APE).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang memenuhi kebutuhan pelanggan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini (5-6 tahun), guna mendukung kemampuan kognitif anak. Alat Permainan Edukatif (APE) ini dirancang untuk memberikan stimulasi kognitif yang optimal melalui aktivitas bermain yang edukatif, dan menarik.

Implikasi dari penelitian ini adalah potensi Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang untuk mendukung kemampuan kognitif anak secara signifikan. Dengan demikian, implementasi desain Alat Permainan Edukatif (APE) ini diharapkan dapat menjadi solusi tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Kemampuan Kognitif, *Quality Function Deployment* (QFD)