

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN MEDIA DIGITAL DI PAUD IBNU ABBAS KABUPATEN CIANJUR

Neneng Supiati¹, Asep Munajat², Indra Zultiar³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: ¹ supiati.neneng80@mail.com , ² munajatasep38@gmail.com ,

³ indrazultiar@ummi.ac.id

Corresponding author: supiati.neneng80@mail.com

ABSTRAK

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan otak anak. Tentu hal tersebut perlu adanya seseorang yang mampu mengarahkan dan membimbing agar anak pada fase itu dapat maksimal pertumbuhannya. Di era digital seperti saat ini, setiap orang berpacu dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam pembelajaran anak usia dini. Guru dituntut untuk meningkatkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan memanfaatkan meningkatkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi yang berkembang pesat. Media digital ini sering digunakan sebagai alat media belajar maupun hiburan. Namun, penggunaan media digital yang tidak terkontrol beresiko menimbulkan berbagai masalah. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK dengan menggunakan desain penelitian Mc Taggart dan model Kemmis, dimana pengumpulan datanya menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif kualitatif yaitu untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur menerapkan sebuah inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional (kesadaran diri) anak-anak, yaitu media digital yang diperkenalkan dalam bentuk permainan edukatif dengan nama "Permainan Tebak Gambar Ceria".

Kata Kunci: Kognitif, Media Digital, Anak Usia 4-5 Tahun

ABSTRACT

Education provided to early childhood is education provided to optimize the growth and development of children's brains. Of course, it is necessary to have someone who is able to direct and guide children in that phase to maximize their growth. In the digital era like today, everyone is racing with technological developments, including in early childhood learning. Teachers are required to improve relevant learning innovations by utilizing relevant learning innovations by utilizing rapidly developing technology and communication. This digital media is often used as a learning and entertainment media tool. However, the uncontrolled use of digital media risks causing various problems. The method used is classroom action research (PTK) using Mc Taggart's research design and the Kemmis model, where the data collection uses interview, observation, and documentation techniques. Qualitative descriptive data analysis techniques are to determine the improvement of the learning process, especially the various actions taken by teachers. Based on the research conducted, it can be concluded that PAUD Ibnu Abbas Cianjur Regency implements an innovation that is expected to be able to improve children's social-emotional skills (self-awareness), namely digital media introduced in the form of educational games called "Cheerful Picture Guessing Game".

Keywords: *Cognitive, Digital Media, Children Aged 4-5 Years*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini merupakan Pendidikan yang diberikan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan otak anak. Hal tersebut perlu adanya seseorang yang mampu mengarahkan dan membimbing agar anak pada fase itu dapat maksimal pertumbuhannya. Di era digital seperti saat ini, setiap orang berpacu dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam pembelajaran anak usia dini. Guru dituntut untuk meningkatkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan memanfaatkan meningkatkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi yang berkembang pesat.

Teknologi digital dapat memberikan peluang baru bagi anak untuk terlibat dalam pembelajaran, seperti komunikasi dua arah dan relevan, eksplorasi, dan pengembangan pengetahuan. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memberikan dampak baik berdasarkan Kalas (2013) dalam (Gjelaj, Buza, Shatri, & Zabeli, 2020).

Media pembelajaran mampu menguraikan penyajian informasi dan pesan, sehingga memudahkan dan mengembangkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran pula bisa menggerakkan dan meningkatkan konsentrasi siswa yang dapat membangkitkan motivasi belajar (Arsyad 2016). Namun tidak menutup kemungkinan hal ini memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia Pendidikan usia dini. Salah satu teknologi yang sangat berperan adalah media digital yang sering digunakan sebagai alat media belajar maupun hiburan. Media digital menawarkan berbagai aplikasi Pendidikan yang dirancang untuk merangsang kognitif anak, namun penggunaannya harus dilakukan dengan bijak dan sesuai dengan usia anak. Pada anak usia 4-5 tahun, kemampuan kognitif mereka sedang dalam perkembangan yang sangat pesat sehingga penting untuk memastikan bahwa interaksi mereka dengan media digital dapat mendukung perkembangan tersebut tanpa menimbulkan dampak negatif.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana penggunaan media digital dalam bentuk permainan “tebak gambar ceria” dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, serta menetapkan batasan aman dan sehat dalam penggunaannya di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur.

Berdasarkan latar belakang di atas saya melakukan penelitian permainan tebak gambar ceria di PAUD Ibnu Abbas untuk mengetahui seberapa efektif permainan tersebut dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun dan mengurangi dampak dari penggunaan media digital bagi anak usia dini serta memperkenalkan penggunaan media digital yang aman dan sehat dengan judul artikel “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Media Digital Di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PTK merupakan penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan oleh pendidik di kelas masing-masing dengan harapan mampu menyampaikan presentasinya sebagai pengajar dan dengan demikian menghasilkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan desain penelitian

Mc Taggart dan model Kemmis, dimana pengumpulan datanya menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data deskriptif kualitatif kualitatif yaitu untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi, kegiatan belajar mengajar, dan wawancara kepada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Sukabumi. Setelah data terkumpul maka dilanjutkan dengan menganalisis data yang bermula dari fakta yang bersifat khusus kemudian disimpulkan secara umum. Adapun hal yang penulis analisis adalah mengenai kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas Cianjur dengan menggunakan media digital permainan tebak gambar ceria, yakni sebagai berikut.

Perencanaan penerapan media digital “Permainan Tebak Gambar Ceria” dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, kemudian guru sedikit mengulas materi pertemuan yang lalu (apersepsi) dan menanyakan materi selanjutnya yang akan dibahas. Selama pembelajaran berlangsung, materi yang disampaikan mendapatkan perhatian yang cukup dari para peserta didik dengan sering melempar pertanyaan kepada peserta didik agar mendapat tanggapan dari peserta didik, dan perhatian peserta didik fokus pada materi yang disampaikan dan tercapainya materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Guru dalam menyampaikan materi juga menyisihkan pesan-pesan moral dan memberikan arahan tentang akhlak atau perilaku yang baik. Dan yang paling penting, guru selalu meyelipkan nilai-nilai keislaman yang ada di TKIT Al-Matuq pada setiap kegiatan pembelajaran, baik dari segi materi maupun akhlak atau perilakunya.

Kondisi awal anak-anak usia 4-5 tahun di Lembaga PAUD Ibnu Abbas kognitifnya masih dalam kategori kurang dalam pengetahuan yakni terdapat 3 orang anak, disamping itu ada 4 orang anak yang susah merespon apa yang dijelaskan guru, dan terdapat 5 orang anak yang kurang fokus dalam belajar (terlalu aktif) sehingga hal tersebut perlu ditingkatkan. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di Paud Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur. Dalam hal ini peneliti mencoba berinovasi dengan menggunakan media digital yang diperkenalkan dalam bentuk permainan edukatif dengan nama “Permainan Tebak Gambar Ceria “. Permainan ini diperkenalkan sebagai salah satu metode untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Namun, pemanfaatan media digital ini masih perlu dievaluasi dari segi efektivitas dan dampaknya terhadap anak. Terlebih lagi penting untuk mengetahui batas aman dalam penggunaan media digital dapat di implementasikan tanpa mengabaikan pentingnya aspek sosial dan fisik anak -anak.

Permainan Tebak Gambar Ceria yang diharapkan akan mempermudah apa yang ingin disampaikan oleh pengajar kepada murid. Aplikasi permainan Tebak Gambar Ceria adalah jenis permainan edukatif yang dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif anak melalui aktivitas visual dan verbal. Secara tidak langsung permainannya melibatkan daya nalar dan visualnya serta

melatih fokus anak ketika sedang belajar dengan menggunakan permainan tersebut. Dalam permainan ini anak diajak untuk menebak objek, hewan, tempat, bentuk huruf dan angka dengan konsep yang ditampilkan dalam bentuk gambar sederhana. Karena, menurut (Eliyawati et al., 2010) menjelaskan bahwa manfaat dari media digital salah satunya adalah pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik). Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh salah satu guru di PAUD Ibnu Abbas yakni “Metode permainan tebak gambar ceria yang digunakan kepada pembelajaran anak ternyata ada pengaruhnya, seperti anak jadi lebih antusias dalam berinteraksi atau menjawab, anak terlihat senang ketika melihat gambar di proyektor.” (N/04/01).

Proses penerapan media digital “permainan tebak gambar ceria” dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan tak tergantikan dalam proses pendidikan di sekolah. Dalam lingkungan pembelajaran, media memiliki kemampuan luar biasa untuk mengklarifikasi materi yang mungkin masih samar atau kurang dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar melalui beragam media, seperti gambar, audio, video, dan simulasi interaktif (Amanullah, 2020).

Media pendidikan merangkul beragam alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sahabat dalam proses pembelajaran, guru memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi para siswa. Teknologi digital memberikan peluang untuk menggunakan berbagai jenis sumber belajar seperti video, gambar, dan aplikasi interaktif, yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Permainan Tebak Gambar Ceria memiliki banyak manfaat yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Salah satunya adalah meningkatkan daya ingat. Dalam permainan ini, anak-anak dilatih untuk mengingat nama atau ciri-ciri dari objek yang mereka lihat pada gambar. Hal ini membantu melatih memori jangka pendek maupun jangka panjang mereka. Selain itu, permainan ini juga melibatkan proses berpikir logis. Anak-anak diajak untuk menghubungkan petunjuk atau memecahkan teka-teki dalam permainan, sehingga kemampuan berpikir kritis dan logis mereka terasah. Tidak hanya itu, permainan ini juga dapat memperkaya kosakata anak. Dengan melihat gambar-gambar dari berbagai kategori, seperti hewan, tumbuhan, makanan, kendaraan, atau tempat ibadah, anak-anak belajar kata-kata baru yang menambah pengetahuan mereka. Kreativitas anak pun dirangsang melalui gambar-gambar berwarna yang menarik dan unik, yang memicu imajinasi mereka. Selain itu, fokus dan konsentrasi anak akan meningkat karena permainan ini membutuhkan perhatian penuh pada detail gambar agar mereka dapat menjawab dengan benar.

Permainan Tebak Gambar Ceria didesain dengan berbagai fitur yang ramah anak. Desain visualnya menggunakan warna-warna cerah, gambar-gambar sederhana, dan karakter yang lucu, sehingga mampu menarik perhatian anak-anak. Gambar-gambar dalam permainan ini juga dikelompokkan berdasarkan tema, seperti binatang, makanan, profesi, atau alat transportasi,

yang memberikan variasi dan pembelajaran tambahan. Permainan ini dirancang dengan tingkat kesulitan yang bertahap, dimulai dari level yang mudah hingga yang lebih menantang. Hal ini mencegah anak merasa bosan dan tetap membuat mereka termotivasi untuk melanjutkan permainan. Tak lupa, permainan ini memberikan feedback positif, seperti pujian atau penghargaan berupa stiker virtual, untuk setiap jawaban yang benar. Hal ini penting untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak dalam bermain.

Sebelum melaksanakan permainan Tebak Gambar Ceria melalui media digital di sekolah, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, penting untuk memberikan edukasi kepada orang tua dan guru mengenai literasi digital. Pelatihan ini bertujuan agar mereka dapat mendampingi anak dengan baik selama menggunakan aplikasi atau permainan digital. Selain itu, pemilihan konten edukatif juga harus dilakukan dengan cermat. Aplikasi atau permainan digital yang dipilih harus sesuai dengan usia anak dan mendukung perkembangan mereka. Disamping itu, perlu diperhatikan jarak antara anak-anak dengan perangkat digital, seperti laptop atau infokus, untuk memastikan kenyamanan dan kesehatan mata anak. Terakhir pembatasan waktu yang dipergunakan dalam permainan. Waktu yang digunakan cukup 30 menit dalam kegiatan rutin mingguan. Permainan ini dilakukan untuk membuka wawasan anak sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan belajar dengan menggunakan media digital di PAUD Ibnu Abbas dilakukan di hari senin sebagai pembukaan sebelum kegiatan inti dengan lamanya waktu yang digunakan selama kurang lebih 30 menit biasanya dilakukan dijam 08.30-09.00.

Dengan persiapan yang matang dan fitur-fitur yang mendukung, permainan Tebak Gambar Ceria dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif anak tanpa memberikan efek negative karena penggunaannya di dampingi guru serta waktu permainan nya pun tidak terlalu lama hanya sebagai pengenalan bahan belajar saja dengan durasi waktu 30 menit.

Hasil penerapan media digital “permainan tebak gambar ceria” dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus, kemampuan anak dalam perkembangan kognitif masih cukup rendah, hal ini terbukti dengan rendahnya persentase pekembangan sesuai harapan yakni 41,7% atau dibulatkan menjadi 42% dari acuan indikator keberhasilan 90%, serta belum adanya anak yang berkembang sangat baik, oleh karena itu dibutuhkan tindakan PTK pada siklus I dan II untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut. Setelah siklus I dilakukan dan datanya terdapat pada lampiran, maka terlihat jelas bahwa kemampuan anak dalam kognitif sudah banyak peningkatan menjadi lebih baik, mulai dari yang sudah mulai merespon dan menuruti perintah dari guru, anak-anak yang mulai fokus pada kegiatan pembelajaran, dan anak-anak yang sangat antusias terhadap pembelajaran karena menggunakan media interaktif yakni permainan tebak gambar ceria. Dan jika untuk hasil penelitiannya pun telah melebihi indikator keberhasilan yakni 91,7%, sehingga tidak perlu dilaksanakan lagi siklus selanjutnya. Berikut tabel hasil ketercapaian keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak dengan media digital tebak gambar ceria:

Tabel 1. Hasil Ketercapaian Keberhasilan Peningkatan Kemampuan Berbicara Dengan Metode Bercakap-Cakap Menggunakan Media Gambar

| Tindakan | Ketercapaian | | Keterangan |
|---------------------|--------------|--------------|------------------------------------|
| | Target | Keberhasilan | |
| BSH +BSB Pra Siklus | 33,3% | 90% | Target belum sesuai dengan harapan |
| Siklus I | 66,7% | 90% | Target belum sesuai harapan |
| Siklus II | 99,9% | 90% | Target melebihi harapan |

Sumber: Peneliti, 2025

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital permainan tebak gambar ceria dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur. Hal ini karena berhasil tercapai sesuai dengan target yang diharapkan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Dan evaluasi yang dilakukan adalah melakukan penilaian pada setiap proses dan kegiatan belajar anak, kemudian mendiskusikan dan menganalisis kekurangan pada proses pembelajaran yang sebelumnya baik dari segi anak maupun guru, mencari strategi dan solusi untuk memperbaiki dan meningkatkannya, serta media digital yang digunakan dimana merupakan suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Rhamadhan, 2023), dapat lebih dikembangkan lagi inovasinya oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan telah melalui proses pengolahan data dapat disimpulkan bahwa Kegiatan penerapan media digital permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional (kesadaran diri) anak usia 4-5 tahun di PAUD Ibnu Abbas Kabupaten Cianjur, mulai dari yang sudah mulai merespon dan menuruti perintah dari guru, anak-anak yang mulai fokus pada kegiatan pembelajaran, dan anak-anak yang sangat antusias terhadap pembelajaran. Dan untuk hasil penelitiannya pun telah melebihi indikator keberhasilan yakni 91,7%, sehingga hanya dilakukan satu kali siklus saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, E. F., & Thaib, G. (2023). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.
- Aprilia, E. F., & Thaib, G. (2023). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.
- Arifudin, O. dkk. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Arifudin, O. dkk. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Cahyani, R., & Suyadi, S. (2019). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 219–230. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-01>

- Cahyani, R., & Suyadi, S. (2019). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 219–230. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-01>
- Cahyaningrat, D., Hidayat, A., & Jundi, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kabupaten Serang menggunakan Media Game Edukasi Digital Berbasis Information and Communication of Technology. 5, 55–63.
- Cahyaningrat, D., Hidayat, A., & Jundi, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kabupaten Serang menggunakan Media Game Edukasi Digital Berbasis Information and Communication of Technology. 5, 55–63.
- Eliyawati, H. C., Pd, M., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2010). Media pembelajaran anak usia dini.
- Eliyawati, H. C., Pd, M., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2010). Media pembelajaran anak usia dini.
- Firman, W., & Anhusadar, L. O. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Firman, W., & Anhusadar, L. O. (2022). Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Humaida, R. T. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Humaida, R. T. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Didaktika*, 20(2), 90–98.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mawarda, S. I., Fadilah, S. N., & Zahra, J. A. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengaruh Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin. 2(6), 180–184.
- Rhamadhan, M. (2023). Media Digital. Mg Rhamadhan. <http://kbbi.web.id/preferensi.html>Diakses
- Susanti, B. I., Wijaya, I. P., & Khan, R. I. (2022). Game Geometri Digital (Gaged) untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun. 7(2), 11–23.
- Wijana, W. &. (2017). Modul Diklat Dasar Dalam Jaringan (Daring) Bagi Pendidik PAUD. Jakarta: PT Indeks, 31. <http://repository.ut.ac.id/4724/1/PAUD4409-M1.pdf>