



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 284-300

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1187

Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun melalui Penggunaan Video Animasi Si Kemal

Syifa Fauziyah Anwar¹, Deri Hendriawan², dan Roby Naufal Arzaqi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Penurunan kognitif pada anak dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar, berpikir logis, simbolik, serta memecahkan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran melalui media digital bisa menjadi sebuah alternatif. Tujuan penelitian ini ialah menguraikan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan video animasi "Si Kemal" sebagai media pembelajaran dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan subjek 8 anak usia 5-6 tahun kelompok B2 TK An-Nur di Kota Tangerang. Data dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi, seperti "Si Kemal", efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak. Anak-anak yang awalnya tidak memahami nilai nominal uang, setelah menonton video tersebut, dapat mengenali dan membedakan nilai uang dengan baik. Selain itu, mereka mampu memecahkan masalah sederhana terkait pembelian barang. Video animasi ini juga mendorong anak untuk berpikir logis dan memahami konsep simbolik dengan lebih mudah. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat mengeksplorasi lebih jauh penggunaan video animasi terhadap aspek lain, seperti perkembangan sosial dan emosional anak.

Kata Kunci : *Perkembangan Kognitif; Video Animasi; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. The decline of children's cognitive ability can impact their ability to learn, think logically and symbolically, and solve problems. Therefore, learning through digital media can be an alternative. The purpose of this study is to describe efforts to enhance the cognitive development of children aged 5-6 years through the use of an animation video titled "Si Kemal" as a learning media. This research was conducted using a descriptive qualitative method. Data were collected through interviews, observations, and documentation with 8 children aged 5-6 years from class B2 at TK An-Nur in Tangerang City. The procedures implemented included three stages: data reduction, data presentation, and conclusion. The results of the study showed that animation video "Si Kemal" were effective in improving children's cognitive abilities. Children who initially did not understand the nominal value of money, after watching the video, were able to recognize and distinguish the value of money well. In addition, they were able to solve simple problems related to purchasing something. Si Kemal also encourages children to think logically and understand symbolic concepts more easily. This study recommends the use of animation video as a learning tool to optimize children's cognitive development. Further research is expected to explore the further use of animation videos on other aspects, such as children's social and emotional development.

Keyword : *Cognitive Development; Animation Video; Early Childhood*

Copyright (c) 2025 Syifa Fauziyah Anwar dkk.

✉ Corresponding author : Syifa Fauziyah Anwar

Email Address : syifafauziyah23@upi.edu

Received 2 Februari 2025, Accepted 10 Maret 2025, Published 10 Maret 2025

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan golongan anak yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan dengan karakteristik yang khas. Anak usia dini memiliki kemampuan otak yang sangat tinggi untuk menyerap informasi sebagai landasan perkembangan selanjutnya [1]. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2023 tentang Pendidikan Nasional, anak usia dini merujuk pada anak dalam rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun. Rentang usia tersebut menjadi periode yang sangat krusial karena pada rentang usia dini anak mengalami peningkatan signifikan dalam berbagai dimensi kehidupan [2]. Pada periode usia dini, anak mengalami fase peka. Fase peka merupakan periode ketika fungsi fisik dan psikis anak mencapai kematangan, sehingga mereka siap merespons stimulasi dari lingkungan. Tiap-tiap anak menghadapi masa peka yang berbeda-beda, tergantung laju pertumbuhan dan perkembangannya [3]. Fase peka pada anak usia dini penting guna dikembangkan dan dilatih sebab sadar pada segala bentuk rangsangan serta mulai sensitif dalam menerima stimulasi [4].

Pemberian stimulasi yang optimal kepada anak usia dini melalui pembelajaran mendukung penting untuk meningkatkan perkembangan anak [5]. Masa kanak-kanak merupakan tahapan yang krusial sehingga perlu memberikan stimulasi untuk berbagai potensi yang dimiliki oleh anak, seperti nilai-nilai spiritual dan moral, kognitif, linguistik, motorik, dan juga sosio-emosional. Metode pembelajaran merupakan suatu strategi yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar anak usia dini, sehingga mereka dapat menguasai materi pelajaran secara efektif [6]. Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan potensi anak meliputi berbagai aktivitas menarik, seperti bercerita, karya wisata, demonstrasi, proyek, bermain peran, tanya jawab, dan bercakap-cakap [6]. Selain metode pembelajaran, lingkungan yang inklusif juga berperan penting dalam mendukung perkembangan potensi anak usia dini sehingga perlu dilakukan kegiatan yang memberikan kesempatan setara sesuai kebutuhan dan kemampuan anak usia dini [7].

Salah satu stimulasi lainnya yang efektif untuk mendorong perkembangan anak usia dini adalah dengan aktivitas bermain. Bermain merupakan hal fitrah bagi setiap anak. Melalui bermain, anak dapat belajar dan mempercepat perkembangan mereka [8]. Aktivitas bermain dalam pembelajaran merupakan pengintegrasian elemen-elemen bermain untuk mendukung proses pembelajaran [9]. Bermain adalah cara alami yang dilakukan anak untuk mempelajari dan mengeksplor dunia di sekitar mereka. Saat elemen-elemen pembelajaran diintegrasikan ke dalam kegiatan bermain, anak bisa belajar dengan lebih senang. Selain itu, kombinasi bermain dan belajar juga mendukung perkembangan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif pada anak [10].

Menurut Smilansky [11] perkembangan permainan pada anak usia dini terdiri dari empat kategori tahapan bermain mencakup berbagai jenis, seperti permainan fungsional, permainan dramatik atau imajinatif, permainan dengan aturan, serta permainan konstruktif. *Dramatic play* atau bermain pura-pura memberi peluang untuk anak mengembangkan keterampilan representasional, yaitu kemampuan untuk memahami dan menggunakan simbol, serta berpikir simbolik. Melalui bermain pura-pura, anak-anak belajar mengenali simbol-simbol seperti angka dan huruf serta

memahami maknanya dalam konteks tertentu. Permainan imajinatif termasuk dalam kategori aktivitas yang melibatkan pergerakan aktif, dengan tema-tema yang sering kali terinspirasi dari situasi sehari-hari yang akrab dan menarik perhatian anak-anak. Aktivitas ini dapat diterapkan di lingkungan kelas melalui berbagai kegiatan untuk anak-anak seperti simulasi peran dokter dan pasien, penjual dan pembeli, serta pengemudi dan penumpang [12].

Perkembangan kognitif pada anak usia dini juga perlu untuk dikembangkan. Perkembangan kognitif adalah proses perubahan kemampuan berpikir dan berbahasa seiring dengan bertambahnya usia. Menurut Piaget [13] perkembangan kognitif memiliki empat tahapan. Tahap pertama yaitu sensorimotorik terjadi pada usia 0-2 tahun, di mana usia ini mulai mengeksplorasi tentang dunia di sekitarnya, dengan mengkoordinasikan pengalaman belajar melalui panca indera dan tindakan motorik [13]. Selanjutnya, tahap praoperasional terjadi pada usia 2 tahun hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menggunakan kata-kata dan gambar untuk memulai aktivitas bermain [14]. Tahap ketiga dalam perkembangan kognitif anak adalah tahap operasional konkret yang umumnya terjadi pada usia 7 tahun hingga 11 tahun, dimana anak dapat bernalar secara logis mengenai kejadian konkret dan mengelompokkan benda-benda dalam kategori yang berbeda [13]. Tahap terakhir, tahap operasional formal terjadi pada usia 11 tahun keatas. Dimana anak dapat berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis, selain itu anak dapat memahami konsep-konsep teoritis yang lebih kompleks [13].

Selain Piaget, tokoh yang juga mengembangkan teori perkembangan kognitif pada anak adalah Vygotsky, yang menekankan bahwa kemampuan berpikir anak terjadi melalui pengaruh interaksi sosial, lingkungan, dan budaya [15]. Kemampuan ini melibatkan proses pengamatan, analisis, penilaian, dan pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif. Dibandingkan dengan Piaget yang lebih berfokus pada pembelajaran mandiri melalui pengalaman langsung dan pembelajaran mandiri, Vygotsky lebih menonjolkan peran lingkungan sosial dan budaya dalam perkembangan kognitif [15]. Perkembangan kognitif anak dapat dipercepat melalui stimulasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, sehingga membantu mereka untuk memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mencapai tujuan [16].

Memantau perkembangan kognitif anak merupakan hal yang sangat krusial. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, pada tahun 2021 sebanyak 5-25% anak prasekolah di Indonesia menghadapi hambatan dalam perkembangan kognitif [17]. Penyebab terhambatnya perkembangan kognitif pada anak terjadi karena kurangnya rangsangan atau stimulasi. Stimulasi merupakan upaya memberikan rangsangan dan latihan guna mendukung perkembangan kecerdasan anak, yang bersumber dari faktor luar dirinya [18]. Buku sebagai media stimulasi belajar masih belum efektif dalam menunjang perkembangan kognitif anak karena dianggap kurang memiliki daya tarik sehingga membuat anak menjadi cepat bosan. Justru, media-media interaktif menjadi media yang lebih banyak disukai oleh anak-anak karena mampu menyampaikan pesan secara jelas dengan menggabungkan unsur audio dan visual [19].

Paparan gadget yang tidak diawasi juga menjadi penyebab tidak berkembangnya kognitif pada anak. Anak usia dini memiliki keingintahuan yang besar pada hal baru di lingkungannya, tetapi kurangnya pengawasan dalam penggunaan gadget dan akses konten negatif dapat menghambat perkembangan kognitif mereka [20].

Asimilasi pengalaman sangat penting bagi anak untuk perkembangan kognitif jangka panjang mereka. Anak-anak memperoleh rangsangan belajar dari pengalaman konkret, sementara teknologi seringkali hanya menyediakan stimulasi visual dan kinestetik. Media dapat menjadi alternatif untuk memperkaya pengalaman belajar dengan tetap mendorong eksplorasi dan kreativitas anak melalui berbagai metode. Menurut Kemp, E. J [21] mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki tiga peran penting yaitu memotivasi murid, menyajikan informasi secara jelas, dan memberikan panduan belajar. Hal ini juga dipertegas oleh Hamalik [21] yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran hanya sekedar memberikan informasi tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu baru bagi murid, meningkatkan semangat belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis yang positif. Variasi media pembelajaran perlu untuk dilakukan oleh guru agar anak tidak bosan yang dapat dilakukan ialah melalui media pembelajaran digital. Metode pembelajaran digital menjadi komponen penting dalam pembelajaran di era saat ini [21].

Salah satu media pembelajaran digital yang efektif adalah melalui video animasi. Media video memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan anak usia dini, sehingga membantu mereka lebih mudah menyerap materi dan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap pembelajaran yang disampaikan [22]. Media video animasi termasuk dalam kategori audio visual dan berfungsi untuk menarik perhatian anak, sehingga menumbuhkan minat mereka untuk belajar. Media video animasi dirancang dengan tujuan untuk menarik minat anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan atau memperkuat daya ingat anak. Melalui video animasi ini, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada dunia keuangan secara sederhana, tetapi juga dirangsang perkembangan kognitifnya melalui visualisasi, narasi, dan situasi yang mencerminkan pengalaman sehari-hari mereka [23].

Video animasi yang terbukti efektif adalah video animasi si kemal. Tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi video animasi si Kemal mengajarkan terkait aspek-aspek kognitif yang perlu dikembangkan seperti belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik. Video animasi Si Kemal telah melalui proses validasi yang melibatkan para ahli pendidikan anak usia dini. Validasi ini dilakukan oleh akademisi, praktisi pendidikan, yang menilai bahwa video animasi ini efektif dalam menyampaikan konsep-konsep keuangan dengan mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun [24] Validasi tersebut mencakup berbagai aspek seperti kesesuaian konten dengan perkembangan anak, kualitas visual dan audio, serta efektivitas dalam menyampaikan pesan-pesan keuangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi "Si Kemal" memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam edukasi literasi keuangan di kalangan anak usia prasekolah.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada penelitian pendahuluan terhadap proses pembelajaran di kelas B2 TK An-Nur Kota Tangerang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam hal berpikir logis, simbolik dan pemecahan masalah masih rendah. Hal ini terlihat saat observasi penelitian dengan pembelajaran praktik langsung saat membeli barang di minimarket. Kemampuan berpikir logis yang rendah terlihat dari ketidakmampuan beberapa anak dalam memahami bahwa ia perlu membayar barang yang mereka pilih. Beberapa anak juga menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang ditunjukkan dengan anak yang kesulitan dalam mencocokkan nominal uang dengan harga barang. Selain itu, kemampuan berfikir simbolik beberapa anak juga masih rendah yang ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam melihat bahwa uang merupakan barang yang penting dan perlu dijaga. Beberapa anak masih memperlakukan uang dengan cara dilipat, diremas, bahkan dilempar/dibuang. Rendahnya kemampuan kognitif anak dalam observasi yang dilakukan pada penelitian pendahuluan ini kemungkinan oleh banyak hal salah satunya kurangnya stimulasi dalam pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif. Kurangnya stimulasi kognitif menjadi faktor yang berpengaruh besar dalam terhambatnya perkembangan kognitif anak usia dini [25]. Rendahnya perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan dengan adanya variasi kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini [25]. Stimulasi dalam merangsang perkembangan kognitif anak di kelas B2 TK An-Nur Kota Tangerang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran dengan penggunaan media interaktif yang aktif dalam menstimulus perkembangan kognitif anak yakni video animasi Si Kemal. Melalui video animasi Si Kemal ini, pembelajaran dikemas secara audio-visual yang menarik minat belajar anak serta membantu konkretisasi konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan nyata, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak karena sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka di usia dini.

Melalui media yang jelas, menarik dan membantu perwujudan konsep abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret seperti media atau gambar dapat memudahkan anak usia dini untuk memahami materi secara lebih bermakna [26]. Video animasi Si Kemal mencakup beberapa materi meliputi: Uang Kertas dan Uang Logam; Jual Beli; Tabungan Dita; Pergi ke ATM dan Aku Cinta Rupiah. Melalui tayangan video yang interaktif dan menarik, anak dapat belajar dengan bermain *Dramatic Play*-berpura-pura menjadi pembeli, penjual, atau pengguna ATM-sehingga meningkatkan kemampuan dalam memahami kemampuan berpikir logis seperti pemahaman terhadap nilai tukar uang dan mekanisme transaksi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah seperti mengenali uang, serta meningkatkan kemampuan berpikir simbolik tentang pentingnya merawat uang. Pendekatan ini tidak hanya sejalan dengan teori Smilansky, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak-anak sesuai dengan penjelasan dalam teori perkembangan kognitif Piaget dan Vygotsky dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu yang relevan juga digunakan sebagai temuan yang menjadi acuan, dasar dan pembanding terciptanya penelitian ini. Beberapa penelitian

terdahulu yang digunakan sebagai acuan antara lain adalah penelitian yang dilakukan [27] dengan judul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini”. Penelitian ini menemukan bahwa daya ingat kognitif anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran video animasi. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama membahas tentang penggunaan video animasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak, bedanya penelitian lama menggunakan video animasi berbasis aplikasi Zepeto sedangkan penelitian baru menggunakan aplikasi Youtube. Selain itu, penelitian lama berfokus pada aspek kognitif daya ingat sedangkan penelitian yang baru lebih luas—yakni aspek berpikir logis, simbolik dan pemecahan masalah. Penelitian relevan lain dengan judul “Pengaruh Penggunaan Youtube Animasi Nussa dan Rarra Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” oleh [28] menunjukkan bahwa melalui penggunaan video animasi dalam pembelajaran, anak mengalami perkembangan kognitif berupa peningkatan kemampuan berhitung, mengenal huruf dan warna secara signifikan.

Penelitian lama dan penelitian baru sama-sama berkaitan dengan penggunaan video animasi Youtube untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, bedanya penelitian lama menggunakan objek video animasi yang berbeda serta fokus penelitian pada perkembangan kognitif aspek yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Terakhir, penelitian terkait yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh [29] dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Mengembangkan Literasi Keuangan bagi Anak Usia Dini”, yang hasilnya menunjukkan bahwa video animasi membantu menyederhanakan materi pembelajaran sehingga meningkatkan semangat belajar dan motivasi anak. Penelitian ini sama-sama menggunakan objek penelitian video animasi Si Kemal, bedanya adalah fokus penelitian lama berpaku pada peningkatan motivasi belajar dan pemahaman literasi keuangan sedangkan penelitian ini pada perkembangan kognitif anak.

Penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat membantu perkembangan kognitif anak. Penggunaan video animasi Si Kemal dalam penelitian ini dirancang khusus untuk membantu anak memahami berbagai konsep keuangan dasar yang sangat penting, seperti macam-macam uang, transaksi jual dan beli, budaya dalam meningkatkan kebiasaan menabung, pengenalan mengenai mesin ATM, serta menumbuhkan kecintaan terhadap rupiah yang secara implisit menstimulus perkembangan kognitif pada anak usia dini. Penggunaan karakter animasi yang menyenangkan serta alur cerita yang menarik, membuat video animasi ini menjadi stimulan yang mendorong perkembangan kognitif dan pengetahuan anak untuk dapat mengetahui dunia keuangan secara sederhana namun efektif. Pendekatan dengan media visual serta *Dramatic Play* memungkinkan anak untuk dapat belajar secara nyata sehingga esensi pembelajaran dapat relevan dengan keseharian anak. Hal ini selaras dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menekankan pentingnya memanfaatkan media untuk memperkaya pengalaman anak. Menurut Edgar Dale, pengalaman manusia berkembang dari tahap yang paling konkret hingga mencapai tingkat yang lebih abstrak [27].

Berdasarkan pemaparan diatas, pembelajaran melalui media digital dalam bentuk video merupakan hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak usia dini. Fokus penelitian adalah untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran digital berbentuk video animasi berjudul "Si Kemal" sebagai media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berbasis kebutuhan di era sekarang yang mana diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan kognitif khususnya dikalangan anak usia dini.

METODE

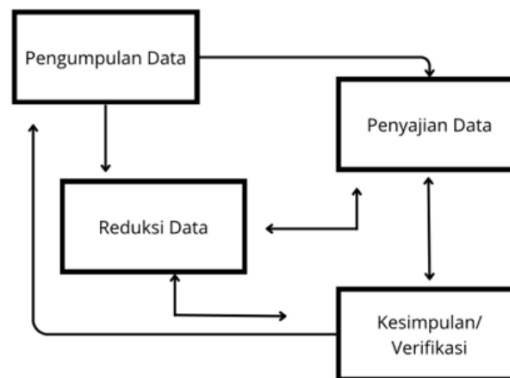
Pendekatan yang diimplementasikan dalam penelitian ini ialah pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengelaborasi suatu hal dengan mengumpulkan data secara mendalam. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap suatu masalah dengan mengkaji suatu permasalahan atau fenomena [30]. Objek-Objek yang diteliti dianalisis dalam kondisi alami tanpa rekayasa. Tujuan utamanya guna melihat kemampuan kognitif anak umur 5 hingga 6 tahun dengan memanfaatkan video animasi "Si Kemal". Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 8 anak dari kelompok B di TK An-Nur Kota Tangerang, meliputi 3 anak perempuan serta 5 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam teknik observasi, peneliti menggunakan metode observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang diamati. Wawancara dilakukan dengan guru kelas secara berkelanjutan menggunakan teknik wawancara semiterstruktur, dengan kategori wawancara mendalam (in-depth interview). Data dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto, rekaman, video, dan skrip video animasi yang digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Peneliti memproses data dengan mengikuti prosedur yang diuraikan oleh Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan [31].

Tabel 1 merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian disusun berdasarkan lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Serta hasil integrasi dari referensi [32].

Tabel 1. Kisi Kisi Perkembangan Kognitif pada Video Animasi Si Kemal

No	Aspek Kognitif Usia 5 – 6 Tahun	Judul Video	Indikator
1.	Belajar dan Pemecahan Masalah	Uang kertas dan uang logam (2:22)	1. Anak dapat mengenali perbedaan antara uang kertas dan uang logam 2. Anak menyebutkan bentuk dan ukuran uang logam dan uang kertas 3. Anak dapat mengidentifikasi pecahan uang berdasarkan warna dan nilai nominalnya
2.	Berpikir Logis	Jual Beli (1:54)	1. Anak menunjukkan pemahaman bahwa uang adalah alat tukar dalam transaksi jual beli

			2. Anak dapat menjelaskan langkah-langkah transaksi (memilih barang, membayar, menerima kembalian) secara sederhana
3.	Belajar dan Pemecahan Masalah	Celengan Dita (2:38)	1. Anak menyebutkan alasan pentingnya menabung
4.	Belajar dan Pemecahan Masalah Berpikir Logis	Pergi ke ATM (1:54)	1. Anak menyebutkan fungsi mesin ATM dalam kehidupan sehari-hari 1. Anak dapat menjelaskan langkah-langkah penggunaan ATM secara sederhana (Contoh: memasukan kartu)
5.	Belajar dan Pemecahan Masalah Berpikir Simbolik	Aku Cinta Rupiah (2:11)	1. Anak memahami pentingnya menjaga uang 1. Anak menyebutkan 5 cara merawat uang



Gambar 1. Teknik Analisis Data dari Konsep Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pertumbuhan anak, perkembangan kognitif adalah komponen yang sangatlah krusial untuk terus diperhatikan. Hal ini telah ditetapkan sesuai dengan STTPA Permendikbud No 137 tahun 2014 di mana perkembangan kognitif sendiri terdiri dari 3 yakni : kemampuan belajar dan menyelesaikan masalah melibatkan kemampuan untuk mengatasi masalah sehari-hari melalui pendekatan yang fleksibel dan diterima dalam konteks sosial, serta menggunakan pengetahuan atau pengalaman dalam situasi baru. Berpikir logis melibatkan kemampuan untuk membedakan, mengklasifikasikan, mengenali pola, mengambil inisiatif, merencanakan, dan memahami hubungan sebab-akibat. Sedangkan berpikir simbolik meliputi kemampuan untuk mengenali, menyebutkan, dan menerapkan konsep angka, mengenali huruf, serta merepresentasikan berbagai objek dan imajinasi melalui gambar [33].

Hal tersebut juga selaras dengan teori oleh Jean Piaget terkait perkembangan kognitif yang merupakan proses perubahan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah yang terjadi sepanjang kehidupan individu. Jean Piaget membagi perkembangan ini ke dalam empat tahap: sensori-motorik (0-2 tahun), di mana anak belajar melalui pengalaman indera dan interaksi fisik; praoperasional (2-7 tahun), saat

anak mulai berpikir simbolis namun masih egosentris; operasional konkret (7-11 tahun), ketika anak mulai berpikir logis dan memahami konsep konkret; dan operasional formal (11 tahun ke atas), di mana individu mampu berpikir abstrak dan logis [13]. Anak-anak yang berusia 5 hingga 6 tahun disarankan untuk memulai pendidikan formal [34]. Usia tersebut adalah masa emas bagi perkembangan anak, di mana 80% perkembangan otak anak terjadi pada periode ini [35]. Berdasar teori Piaget, ada tahap akomodasi dalam perkembangan kognitif anak yakni anak mempelajari objek baru dan mengintegrasikannya menjadi pengetahuan baru untuk membentuk teori dalam pikirannya [14].

Salah satu pencetus teori perkembangan kognitif lainnya yakni Vygotsky, dimana menjelaskan bahwa kemampuan berpikir anak berkembang melalui pengaruh interaksi sosial, lingkungan, dan budaya. Kemampuan ini meliputi proses pengamatan, analisis, penilaian, dan pengambilan keputusan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang efektif. Perkembangan kognitif anak dipercepat melalui stimulasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, yang membantu mereka memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman untuk mencapai tujuan [16].

Sejalan dengan perkembangan teknologi, sarana pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada media konvensional, tetapi juga telah berkembang menjadi sarana digital yang memberi manfaat besar, khususnya dalam rangka mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Teknologi kini juga telah diterapkan dalam sarana pembelajaran untuk anak berusia dini, memberikan dampak positif dalam proses belajar. Karakteristik unik pada setiap anak usia dini menyebabkan adanya perbedaan antara satu anak dengan yang lainnya. Pada tahap perkembangan berpikir pra-operasional konkret, anak-anak mulai memperluas pengetahuan mereka melalui pengamatan langsung, mencari tahu, dan belajar dari pengalaman nyata dan anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol [36]. Salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guna mendukung perkembangan kognitif pada anak adalah video animasi. Penggunaan sarana pembelajaran berupa video animasi yang sesuai dengan pola pembelajaran anak usia dini menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan sensori dan panca indra [37].

Berdasarkan penelitian terkait perkembangan kognitif anak umur lima sampai enam tahun melalui penggunaan video animasi Si Kemal dimana telah dilakukan di TK An-Nur Kota Tangerang, telah di dapatkan delapan subjek penelitian yakni anak-anak kelas B2 bernama AP, A, AAS, MAI, MAR, MIA, NCP, dan SAT. Dalam penelitian ini aspek-aspek penilaian yang peneliti gunakan ialah 1) Belajar dan Pemecahan Masalah, 2) Berpikir logis, dan 3) Berpikir simbolik, dengan mengaplikasikan sepuluh indikator untuk menilai sejauh mana efektivitas dari strategi yang digunakan. Skala penilaian yang peneliti gunakan antara lain BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSB (Berkembang Sangat Baik), dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.

Setelah dilakukan penelitian dan observasi, mayoritas anak-anak kelas B2 TK An-Nur Kota Tangerang menunjukkan bahwa indikator anak dapat mengidentifikasi pecahan uang berdasarkan warna dan nilai nominalnya serta indikator anak menyampaikan

bentuk uang serta ukuran uang logam dan juga uang kertas, keduanya berada dalam kategori BSH dengan kriteria yang menunjukkan anak dapat mengetahui dan memahami pecahan uang dan menyebutkan bentuk dan ukuran uang tanpa bantuan siapapun setelah menonton video animasi "Si Kemal". Indikator anak dapat mengidentifikasi pecahan uang berdasarkan warna dan nilai nominalnya berada dalam kategori BSB menunjukkan kriteria anak yang mampu mengidentifikasi beberapa pecahan uang berdasarkan warna. Indikator anak menunjukkan pemahaman bahwa uang adalah alat tukar dalam transaksi jual beli berada dalam kategori BSH yakni anak memahami bahwa uang merupakan alat utama dalam transaksi jual beli.

Indikator anak dapat menjelaskan langkah-langkah transaksi (memilih barang, membayar, menerima kembalian) secara sederhana berada pada kategori BSB dengan kriteria anak mulai memahami langkah-langkah melakukan transaksi. Indikator anak menyampaikan alasan pentingnya menabung berada dalam kategori BSB dengan kriteria anak yang dapat mengetahui alasan-alasan apa saja yang menjadi dasar pentingnya menabung. Indikator anak menyebutkan fungsi mesin ATM dalam kehidupan sehari-hari berada dalam kategori BSH dengan kriteria menunjukkan anak mampu memahami apa saja fungsi dari ATM. Indikator anak dapat menjelaskan langkah-langkah penggunaan ATM secara sederhana berada pada kategori BSB dengan kriteria anak memahami cara menggunakan ATM secara sederhana seperti memasukkan kartu. Indikator anak memahami pentingnya menjaga uang berada pada kategori MB dengan kriteria anak mengetahui pentingnya menjaga uang atas kesadaran pribadi. Indikator anak menyebutkan lima cara merawat uang berada pada kategori MB dengan kriteria anak mengetahui apa saja metode efektif yang dapat dilakukan untuk merawat uang.

Berdasarkan analisis tersebut, pengamatan individu menunjukkan bahwa semua anak kelas B2 TK An-Nur yaitu anak-anak berinisial AP, A, AAS, MAI, MAR, MIA, NCP, dan SAT mampu mengenali perbedaan antara uang kertas dan logam serta menyampaikan bentuk dan juga ukuran uang logam dan kertas setelah menonton video animasi Si Kemal berjudul Uang Kertas dan Logam. Hal tersebut mengindikasikan bahwa video animasi tersebut efektif dalam memberikan pemahaman terhadap anak-anak terkait perbedaan antara uang kertas dan logam beserta bentuk ukurannya. Kedelapan anak tersebut diberikan uang kertas dan uang logam setelah melihat video animasi, lalu diminta untuk menyebutkan perbedaan antara uang kertas dan logam. Hasil menunjukkan bahwa anak dapat membedakan menggunakan kemampuannya sendiri tanpa bantuan guru atau murid lainnya. Anak mengetahui bahwa uang kertas terbuat dari kertas dan berbentuk persegi panjang sedangkan uang logam terbuat dari logam berbentuk bulat dan keras. Namun, pada video animasi Si Kemal berjudul Uang Kertas dan Logam, tidak semua anak mampu berkembang sesuai dengan harapan di indikator yang menunjukkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi pecahan uang berdasarkan warna dan nilai nominalnya. Hanya tiga anak yang tergolong ke dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yakni inisial AAS, MAR, dan NCP, sedangkan keempat anak lainnya tergolong kategori berkembang sangat baik. Meskipun ketujuh anak sudah menunjukkan progres yang signifikan dalam aspek kognitif belajar

dan pemecahan masalah dengan mengidentifikasi uang berdasarkan nominalnya yakni dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan dan berkembang dengan sangat baik, tetapi anak berinisial MIA mendapatkan skala nilai terendah dibandingkan anak-anak lainnya.



Gambar 2. Dokumentasi Menonton Video Animasi “Si Kemal”

Anak AP, AAS, MAI, MAR, dan NCP, setelah menyaksikan video animasi Si Kemal berjudul Jual Beli, pada akhirnya memperlihatkan progress yang signifikan. Kelima anak tersebut memahami pesan video animasi yang disampaikan dan berhasil menerapkan aspek berpikir logis dibuktikan pencapaian indikator keempat dengan kategori berkembang sesuai dengan harapan. Anak-anak tersebut menggunakan cara berpikir logisnya terkait fungsi dari uang sebagai alat tukar dan transaksi. Anak AP mampu menyebutkan bahwa uang sangat penting karena uang adalah alat utama untuk melakukan transaksi dalam kehidupan sehari-hari. Anak MAR secara logis mengungkapkan bahwa tanpa uang, dia tidak dapat membeli jajanan yang dia sukai. Sementara itu, meskipun sebagian besar anak menunjukkan perkembangan sesuai harapan pada indikator tersebut, terdapat tiga anak yang tergolong ke dalam kategori berkembang dengan sangat baik yaitu inisial A, MIA, dan SAT.

Indikator berpikir logis berikutnya yaitu anak dapat menjelaskan langkah-langkah transaksi (memilih barang, membayar, menerima kembalian) secara sederhana. Ada empat anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan yaitu inisial AP, AAS, MAR, SAT. Setelah menyaksikan video Si Kemal berjudul Jual Beli, keempat anak tersebut menunjukkan perkembangan kognitif yang memuaskan dan dapat mempraktekkan langkah-langkah jual beli. Anak MAR terlihat lebih unggul dibandingkan anak lainnya. Sementara anak SAT masih belum terlalu paham seperti anak MAR. Anak SAT sudah mengetahui bagaimana cara memilih barang dan membayar, tetapi anak SAT kurang mengerti tentang kembalian.

Optimalisasi perkembangan kognitif melalui media pembelajaran video animasi Si Kemal untuk menilai Aspek kognitif belajar, pemecahan masalah, dan berpikir logis lainnya yakni melalui video berjudul Celengan Dita dan Pergi ke ATM. Pada video Si Kemal berjudul Celengan Dita, indikator yang digunakan untuk mengetahui optimalisasi perkembangan kognitif anak-anak kelas B2 TK An-nur yaitu anak diharapkan dapat menyebutkan apa saja pentingnya menabung. Hasil penilaian individu menunjukkan bahwa terdapat lima anak yang masuk dalam kategori BSB dan tiga anak yang mencapai kategori BSH. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa anak-anak kelas B

TK An-Nur paham tentang menabung dan urgensinya. Seperti anak NCP yang berpendapat bahwa menabung akan membuatnya memiliki banyak uang.

Selanjutnya yaitu indikator ketujuh dan ke delapan yang merupakan bagian dari aspek belajar pemecahan masalah dan berpikir logis. Indikator ketujuh yaitu mengukur seberapa paham anak tentang ATM dan hasil penilaian individu menunjukkan bahwa enam dari delapan anak masuk dalam kategori BSH, hanya dua anak yang masuk ke dalam kategori BSB yaitu anak MIA dan SAT. Anak-anak dalam kategori BSH tersebut dapat menjawab apakah itu atm dan kebanyakan mengatakan bahwa ATM adalah mesin yang mengeluarkan uang. Penilaian individu melalui indikator kedelapan yaitu cara penggunaan atm. Anak AAS, MAI, NCP, secara aktif mampu memberikan penjelasan penggunaan ATM secara sederhana setelah menonton video animasi si kemal berjudul Pergi ke ATM. Ketiganya masuk ke dalam kategori BSH, sementara sisanya yakni sebanyak lima anak masuk ke dalam kategori BSB. Berikutnya yaitu pada aspek kognitif berpikir simbolik dan pemecahan masalah melalui video animasi Si Kemal berjudul Aku Cinta Rupiah dengan indikator penilaian adalah anak memahami pentingnya menjaga uang dan merawat uang. Melihat hasil penilaian individu, sayangnya dari kedua indikator tersebut, tidak satupun anak masuk ke dalam kategori BSH.

Data tersebut diperoleh dari hasil penelitian observasi video animasi si Kemal pada perkembangan kognitif anak dimana anak-anak usia 5-6 tahun mampu memecahkan masalah dan berpikir seperti menyebutkan bagaimana cara membedakan bentuk uang, memahami langkah-langkah transaksi, pentingnya menabung, dan bagaimana merawat uang dengan baik seperti yang diungkapkan narasumber berikut. "Video animasi memberikan pemahaman tentang apa itu uang dan bagaimana merawatnya. Animasi yang menarik dengan bahasa yang mudah dipahami membuat tidak bosan sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Pada mulanya tidak mengetahui fungsi uang dan bagaimana cara melakukan transaksi, tetapi melalui media pembelajaran video animasi Si Kemal, pada akhirnya dapat mempraktekan bagaimana cara melakukan transaksi jual beli."

Kognitif pada anak usia dini dapat dipahami sebagai kemampuan untuk belajar dan berpikir dalam mempelajari keterampilan serta konsep-konsep baru. Ini juga mencakup kemampuan dalam menyadari apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar mereka, serta kemampuan dalam memanfaatkan daya ingat untuk menangkap informasi yang relevan. Setiap aspek perkembangan anak usia dini saling berkaitan, termasuk perkembangan kognitif yang perlu ditingkatkan. Hal ini mencakup pemahaman mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, pola angka, simbol huruf dan angka, serta wawasan ilmiah [38]. Setiap anak mempunyai pola perkembangan kognitif yang unik, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti genetika, lingkungan, dan pengalaman pribadi. Oleh karena itu, setiap anak menghadapi tantangan dan masalah perkembangan yang berbeda pada setiap tahap usia mereka [9].



Gambar 3. Dokumentasi Praktek Jual Beli Setelah Menonton Video Animasi “Si Kemal”

Penelitian ini relevan dengan pendapat Surakarta bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat konvensional maupun digital terbukti memberikan dampak serta memiliki manfaat yang setara terhadap proses pembelajaran [39]. Media konvensional dan digital banyak dimanfaatkan di Indonesia untuk mendukung proses pembelajaran. Media yang bersifat konvensional merupakan media pembelajaran tradisional yang tidak menggunakan aplikasi maupun program digital lainnya. Metode ini sudah lama diterapkan sebagai sarana penyampaian informasi secara lisan dan berfungsi dalam komunikasi lisan serta tertulis diantara guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode ini menjadi bagian integral dari proses pembelajaran [40].

Hasil kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa sarana pembelajaran yang bersifat digital seperti video animasi Si Kemal memberikan dampak yang positif dan signifikan dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dengan adanya sarana pembelajaran menggunakan video animasi Si Kemal yang menarik, anak-anak merasa lebih mudah dipahami sehingga membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam belajar, *problem solving*, berpikir logis serta simbolik. Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bagaimana anak kemudian dapat meningkatkan pemahaman mereka terkait apa itu uang, perbedaan bentuknya, bagaimana cara melakukan transaksi, bagaimana penggunaan atm, pentingnya menabung, dan cara merawat uang. Hal tersebut sejalan dengan edukasi literasi finansial sejak dini yang sangat penting untuk membekali generasi muda dalam menghadapi tantangan di masa depan [41]. Temuan ini memberikan wawasan mendalam terkait pentingnya menggunakan sarana pembelajaran yang menarik dengan mengintegrasikan video animasi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran video animasi Si Kemal dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B2 TK An-Nur Kota Tangerang. Melalui video yang dikemas dengan menarik dan mudah untuk dipahami, anak kemudian dapat mengimplikasikan secara nyata pemahaman yang mereka peroleh melalui metode *Dramatic Play*. Kolaborasi dari keduanya kemudian menjadi keunggulan

dalam penelitian ini dimana keduanya menjadi metode yang menjadi sarana penstimulus perkembangan kognitif anak seperti kemampuan berpikir logis, simbolik serta pemecahan masalah. Penelitian ini tentunya tidak sempurna, masih terdapat limitasi ataupun keterbatasan penelitian seperti keterbatasan responden. Limitasi ini kemudian diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti lain untuk meningkatkan penelitian dalam skala responden yang lebih besar sehingga didapatkan data yang lebih beragam serta hasil temuan yang lebih presisi.

PENGHARGAAN

Peneliti ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang. Pun, peneliti ucapkan terima kasih pada TK An-nur Kota Tangerang dan semua pihak sekolah terutama kepada guru serta anak-anak kelas B2 yang berkenan membantu peneliti mengembangkan penelitian ini. Terakhir, Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, pengarahan, bimbingan, serta doa sepanjang proses pelaksanaan dan kesuksesan penelitian artikel ini.

REFERENSI

- [1] U. Hasanah and N. Fajri, "Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *EDUKIDS J. Inov. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 116–126, Dec. 2022, doi: 10.51878/edukids.v2i2.1775.
- [2] O. Rohmawati and S. Watini, "Pemanfaatan TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, pp. 196–207, Jun. 2022, doi: 10.33222/pelitapaud.v6i2.1708.
- [3] D. Ajeng Arini, C. Gianistika, and N. Siti Ropiah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture pada Mata Pelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah di Indonesia," *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 1, pp. 110–124, Aug. 2020, doi: 10.57171/jt.v2i1.281.
- [4] R. N. Yusuf, N. S. T. A. Al Khoeri, G. S. Herdiyanti, and E. D. Nuraeni, "Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak," *Plamboyan Edu*, vol. 1, no. 1, pp. 37–44, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>
- [5] D. Roza, N. Nurhafizah, and Y. Yaswinda, "Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 277, Nov. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.325.
- [6] N. A. Azizah, "Ragam Metode Pembelajaran Menarik untuk Anak Usia Dini : Konsep dan Praktek," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, p. 75, May 2024, doi: 10.24853/yby.8.1.75-83.
- [7] Roby Naufal Arzaqi, Aisah Karunia Rahayu, and Deri Hendriawan, "The Role of an Inclusive Environment in Improving Early Childhood Executive Function Skills," *Indones. J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 13, no. 2, pp. 177–186, Feb. 2025, doi: 10.15294/ijeces.v13i2.15535.
- [8] C. Yulinawati *et al.*, "Penerapan Metode Bermain Sebagai Stimulasi Untuk

- Meningkatkan Perkembangan Anak,” *J. Keperawatan Jiwa*, vol. 8, no. 2, pp. 147–152, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/5587>
- [9] A. Anida and D. Eliza, “Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1556–1565, Dec. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.898.
- [10] C. Y. Limbong, Sindi Rotua Pardede, Dahlia Padang, and Etri Rehenda, “Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak,” *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, pp. 521–530, Jun. 2024, doi: 10.19105/kiddo.v1i1.12740.
- [11] A. Wibisono, E. Sugianto, K. Velicia Gela, and N. Linawati, “Upaya penanaman karakter rajin pada anak usia dini,” *Penamas J. Community Serv.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–23, Apr. 2024, doi: 10.53088/penamas.v4i1.813.
- [12] D. Murdianti and D. V. S. Kaloeti, “Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *J. EMPATI*, vol. 8, no. 1, pp. 221–227, Mar. 2019, doi: 10.14710/empati.2019.23597.
- [13] L. Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa’ J. Kaji. Peremp. dan Keislam.*, vol. 13, no. 1, pp. 116–152, Apr. 2020, doi: 10.35719/annisa.v13i1.26.
- [14] N. Istiqomah and M. Maemonah, “Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget,” *Khazanah Pendidik.*, vol. 15, no. 2, p. 151, Sep. 2021, doi: 10.30595/jkp.v15i2.10974.
- [15] A. S. Angga Saputra and L. S. Lalu Suryandi, “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 198–206, Feb. 2021, doi: 10.52266/pelangi.v2i2.582.
- [16] I. R. W. Wardani, M. I. Putri Zuani, and N. Kholis, “Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *DIMAR J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 332–346, Jul. 2023, doi: 10.58577/dimar.v4i2.92.
- [17] P. M. P. KARANGORA, T. S. Ponidjan, and V. J. Sumilat, “Pengaruh Permainan Sorting Color terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah di TK Negeri Pembina Batuputih Kota Bitung,” 2022. [Online]. Available: <https://repo.unikadelasalle.ac.id/3616/>
- [18] M. Kristina and R. N. Sari, “Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini,” *J. Dehasen Educ. Rev.*, vol. 2, no. 01, pp. 1–5, Jun. 2021, doi: 10.33258/jder.v2i01.1402.
- [19] M. Awaliah, D. M. Laut, D. R. Chaerudin, and N. Ningrum, “Perbandingan Efektivitas Video Animasi Dan Busy Book Terhadap Pengetahuan Karies Pada Anak Sekolah Dasar,” *J. Ter. Gigi Dan Mulut*, vol. 3, no. 2, pp. 65–70, 2024, doi: 10.34011/jtgm.v3i2.2149.
- [20] I. Bangsawan, R. Ridwan, and N. Fauziyah, “Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 1, pp. 31–39, Apr. 2022, doi: 10.23960/jpa.v8n1.24067.
- [21] E. Kurniasih, “Media digital pada anak usia dini,” *J. Kreat. J. Kependidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 87–91, 2019, doi: 10.15294/kreatif.v9i2.25401.
- [22] Rosanti Bilotango, Sri Wahyuningsi Laiya, and Nunung S. Jamin, “Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun,” *Student J. Early Child. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 120–134, Sep. 2023, doi:

- 10.37411/sjece.v3i2.2554.
- [23] M. Hasan *et al.*, *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- [24] L. Suzanti *et al.*, “Si Kemal’: Video Animasi Literasi Keuangan untuk Anak Prasekolah,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7231–7240, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5718.
- [25] M. H. Putra, G. Gunawan, I. N. Suarta, and B. N. Astini, “Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Se-Kecamatan Ampenan Tahun 2022,” *Indones. J. Elem. Child. Educ.*, vol. 3, no. 4, pp. 549–556, 2022, [Online]. Available: <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1514>
- [26] A. Wulansari, S. Lestari, N. R. Idris, S. N. Ilyas, U. Bafadal, and R. Rusmayadi, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Pembelajaran Sorting Book,” *J. Ilm. Cahaya Paud*, vol. 6, no. 2, pp. 148–159, Nov. 2024, doi: 10.33387/cahayapd.v6i2.8066.
- [27] L. R. Novianti, T. Rahman, and A. Loita, “Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini,” *J. Pendidik. dan konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 3748–3751, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i4.6009.
- [28] F. Fajrin, L. R. Malik, and W. Saugi, “Pengaruh Film Serial Nussa dan Rarra Terhadap Akhlak Peserta Didik di MI Negeri 1 Samarinda,” *Borneo J. Prim. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–35, Feb. 2021, doi: 10.21093/bjpe.v1i1.3132.
- [29] A. Fajriah, L. Suzanti, and R. Deni Widjayatri, “Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Mengembangkan Literasi Keuangan bagi Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 549–561, Aug. 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.811.
- [30] S. Siyoto and M. A. Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. 2015. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=QPhFDwAAQBAJ>
- [31] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung, 2016. [Online]. Available: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046>
- [32] S. A. Burairoh, L. Suzanti, and R. D. Widjayatri, “Optimalisasi Kemampuan Literasi Keuangan Melalui Kegiatan Menabung pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, pp. 190–198, Apr. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.632.
- [33] H. Siahaan, K. Khairunnisa, L. Roaina, N. Araminta, N. A. Lubis, and I. Azhima, “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Pendekatan Saintifik pada Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 10741–10745, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.8073.
- [34] M. Khoiruzzadi, M. Barokah, and A. Kamila, “Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Motorik Anak Usia Dini,” *JECED J. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 40–51, Jun. 2020, doi: 10.15642/jeced.v2i1.561.
- [35] Y. Yusnita, “Optimalisasi Dan Simulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *MITRA ASH-SHIBYAN J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 01, pp. 22–33, Jan. 2020, doi: 10.46963/mash.v3i01.114.
- [36] F. Ibda, “Perkembangan kognitif: teori jean piaget,” *Intelektualita*, vol. 3, no. 1, 2015, [Online]. Available: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- [37] Hafidha Samara Putri, Perdana Afif Luthfy, and Mila Karmila, “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dengan Tema Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Anak Usia Dini,” *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 39–49, Dec. 2023, doi:

- 10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8229.
- [38] F. Gusti Pangestu, D. Hendriawan, and R. N. Arzaqi, "Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 2, pp. 517–528, Jul. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.688.
- [39] F. Rozi and H. Hafidz, "Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital," *Meriva J. Pendidik. dan Stud. Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 139–148, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva/article/view/19>
- [40] A. Yuniarti, T. Titin, F. Safarini, I. Rahmadia, and S. Putri, "Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–95, Dec. 2023, doi: 10.31932/jutech.v4i2.2920.
- [41] P. Nuroniah, L. Suzanti, and T. Tiurlina, "Edukasi Literasi Finansial Kepada Anak Usia Dini Melalui Poster di Desa Lontar Kecamatan Tirtayasa Kabupaten Serang," *J. Pelatih. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 82–86, 2022, [Online]. Available: <https://journal.potlot.id/index.php/jurnalpelatihanpendidikan/article/view/14>