

# Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di KB AISYIYAH SIDOARJO

Oleh:

Ida Lailatul Qurnia

Dr. Luluk Iffatur Rocmah, S.S. M.Pd

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



# Pendahuluan

- Anak usia dini merupakan masa *golden age*
- Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah perkembangan kognitif
- Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu stimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal
- Media digital seperti televisi smart board dapat menampilkan pembelajaran visual, audio, dan interaktif sehingga memudahkan anak memahami konsep dasar untuk perkembangan kognitif
- Penggunaan media digital dalam pembelajaran khususnya pada perkembangan kognitif di KB Aisyiyah Sambiroto memiliki kelebihan, diantaranya mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi anak usia 3-4 tahun dan tetap diimbangi dengan aktifitas bermain secara langsung

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah Sidoarjo?
2. Bagaimana dampak penggunaan media digital terhadap perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun?

# Metode

Penelitian ini menggunakan **pendekatan kualitatif deskriptif** untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media digital terhadap perkembangan kognitif anak usia dini

## Teknik Pengumpulan Data

- ➡ Observasi
- ➡ Wawancara
- ➡ Dokumentasi

## Teknik Analisis Data

- ➡ Reduksi Data
- ➡ Penyajian Data
- ➡ Kesimpulan dan verifikasi

Uji keabsahan data menggunakan **Triangulasi Teknik** dengan membandingkan data dari observasi, wawancara dan dokumentasi

# Hasil

## Pemanfaatan media digital

LCD  
(Liquid Crystal Display)

Mengenalkan kepada anak  
video pembelajaran di awal  
sesuai tema

Smartboard  
(Papan Interaktif Digital)

Mengenalkan pembelajaran  
kognitif dengan cara drag  
and drop beserta gambar

# Pembahasan

Dampak media digital pada kemampuan kognitif

Mengenal warna

Mengenal bentuk geometri

Mengenal konsep bilangan

Menghitung jumlah benda disekitar

Mampu berpikir logis dan memecahkan masalah sederhana

# Temuan Penting Penelitian

- Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB Aisyiyah Sambiroto, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun
- Penggunaan media digital membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya dalam mengenal warna, bentuk geometri, angka serta konsep bilangan melalui permainan edukatif, menghitung jumlah benda sederhana dan berpikir logis serta memecahkan masalah sederhana.
- Penelitian ini menunjukkan bahwa media digital bukan satu – satunya sarana pembelajaran yang digunakan, penerapannya dilakukan dengan memperhatikan durasi penggunaan serta tetap diimbangi dengan kegiatan bermain menggunakan benda konkret, aktivitas fisik dan interaksi sosial.

# Manfaat Penelitian

Mendesripsikan pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran anak usia 3-4 tahun di KB Aisyiyah Sidoarjo

Menganalisis dampak penggunaan media digital terhadap perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun

# Referensi

- ❖ Penelitian oleh **Retnaningrum** (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, dari kategori mulai berkembang menjadi sangat berkembang
- ❖ Teori **Lev Vygotsky** teknologi dapat mendukung proses belajar apabila digunakan bersama dengan guru atau orang dewasa, melalui aplikasi atau media digital yang bersifat interaktif

