EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI DI TK MUTIARA AVIRALLDA

Eva Helena Lamsihar[1*], Supriyadi[2], Arie Widiyastuti[3]

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi

✉ **Email Korespondensi:** *evahelenapangab@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Video Animasi di TK Mutiara Aviralllda dan untuk mengetahui apakah melalui video animasi dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Aviralllda. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model penelitian tindakan kelas kemmis dan MC Taggart, yang di dalamnya terdapat 4 tahap dalam penelitian. yakni : Perencanaaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus untuk melihat apakah ada peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun melalui media video animasi di TK Mutiara Aviralllda. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan 2 instrumen penelitian. Yakni observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini ialah peserta didik TK Mutiara Aviralllda Kelompok B dengan jumlah 14 anak yang terdiri dari 8 laki-laki. dan 6 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media video animasi, dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Aviralllda Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dari pratindakan atau prasiklus yaitu 36,78%, meningkat kan pada Siklus I menjadi 56,93%, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 84,64%.
Kata Kunci: *Perkembangan PTK, Animasi.*

ABSTRACT

This study aims to determine how to improve cognitive abilities through animated video media at Mutiara Aviralllda Kindergarten and to determine whether animated videos can improve cognitive development in children aged 5-6 years at Mutiara Aviralllda Kindergarten. The research method used in this study is a classroom action research model referring to the Kemmis and MC Taggart classroom action research models, which include four stages: Planning, Action, Observation, and Reflection. This study was conducted in two cycles to determine whether there is an increase in cognitive development in children aged 5-6 years through animated video media at Mutiara Aviralllda Kindergarten. During the research process, the researcher used two research instruments: observation and documentation. The subjects of this study were 14 students from Mutiara Aviralllda Kindergarten, Group B, consisting

of 8 boys and 6 girls. The results showed that animated video media can enhance cognitive development in children aged 5-6 years at Mutiara Aviralda Kindergarten. This was demonstrated by an increase in children's cognitive development from the pre-action or pre-cycle stage of 36.78%, to 56.93% in Cycle I, and to 84.64% in Cycle II.
Keywords: *PTK Development, Video, Animation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia (Attanasio et al., 2022). Bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu menyiapkan generasi penerus dengan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tuntutan zaman (Bos et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan harus dimulai sejak usia dini, karena masa ini dikenal sebagai periode emas golden age yang sangat menentukan perkembangan anak di masa depan (Charista & Febrianti, 2023; Wardhani, 2023) . Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Sulaiman et al., 2024).

Pada tahap ini, anak belajar melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung (Skene et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD harus dirancang secara kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif (Pangarti & Yaswinda, 2023). Perkembangan kognitif mencakup kemampuan berpikir, memahami, mengingat, mengklasifikasi, serta memecahkan masalah (Cankaya et al., 2023). Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga mereka membutuhkan stimulasi yang tepat agar kemampuan berpikirnya berkembang secara optimal (Charista & Febrianti, 2023; Humaida & Suyadi, 2021).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran kognitif di PAUD sering kali masih dengan metode konvensional seperti di dalam kelas menggunakan ceramah atau pemberian tugas sederhana. Hal ini menyebabkan anak kurang terstimulasi untuk berpikir kritis, kreatif, dan logis (Humaida & Suyadi, 2021).Seperti ketika anak di akhir sesi pelajaran,anak hanya mengikuti kata bu guru tanpa mencerna pertanyaan dengan inisiatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan (Eliasson et al., 2023; Emi et al., 2024). Media audiovisual, khususnya video, memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara menarik, konkret, dan mudah dipahami anak (Khairunnisa et al., 2023). Video dapat menghadirkan gambar bergerak, suara, dan cerita yang membuat anak lebih mudah memahami konsep abstrak (Fauziyah Anwar et al., 2025; Lay et al., 2026). Selain itu, penggunaan video dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena tampilannya yang interaktif dan menyenangkan (Mardhian Ningrum et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas penggunaan video dalam pembelajaran anak usia dini (Pangarti & Yaswinda, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2021). menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif meningkatkan kognitif anak usia 4–5 tahun, memudahkan

guru menyampaikan materi, serta membuat anak lebih mudah memahami konsep, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Selanjutnya, penelitian oleh Nur Fadilah et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan video animasi mampu mengembangkan aspek kognitif anak usia 5–6 tahun, seperti mengenal huruf, angka, warna, bentuk, serta meningkatkan kemampuan mengingat dan bercerita. Anak menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi. Sementara itu, penelitian Agus Saputra et al., (2023) dengan metode eksperimen memberikan bukti empiris bahwa video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6 tahun. Anak lebih cepat memahami materi dan menunjukkan peningkatan kemampuan Bahasa (Agus Saputra et al., 2023).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Efektivitas video terlihat konsisten baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan dan fleksibel untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini (Maharani et al., 2021; Setiawan et al., 2021). Hal ini menegaskan video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif sekaligus bahasa anak usia dini, sehingga layak diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD (Agus Saputra et al., 2023; Ariani & Ujianti, 2021).

D Di TK Mutiara Aviralda, pembelajaran kognitif anak usia dini masih menghadapi tantangan. Guru cenderung menggunakan metode tradisional yang kurang memanfaatkan media digital. Akibatnya, anak kurang mendapatkan pengalaman belajar yang variatif dan menarik. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang dapat mendukung penggunaan media video dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan media video dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat adanya kebutuhan untuk meningkatkan pembelajaran berbasis kognitif anak usia dini melalui media yang lebih inovatif. Video sebagai media pembelajaran diyakini mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal dibandingkan metode tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada "Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Kognitif Anak Usia Dini Melalui Video di TK Mutiara Aviralda". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi guru dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

- **Rancangan Penelitian:** Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan, yang menitikberatkan pada situasi kelas dan lebih dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Metode ini melibatkan penelitian yang dilakukan untukidan oleh masyarakat atau subjek, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antara peneliti dan subjeknya. Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif dan partisipatif.

- **Subjek/Partisipan:** Tindakan ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak TK B 2 menggunakan Media Video di TK MUTIARA AVIRALLDA Graha Prima yang melibatkan 14 anak.
- **Instrumen Penelitian:** Didalam penelitian ini, jenis instrumen pengumpulan data meliputi observasi dan juga dokumentasi.
- **Teknik Analisis Data:** Data yang didapatkan melalui lembar observasi dianalisis dan direfleksikan. Proses refleksi ini melibatkan diskusi antara peneliti dan guru dari kelompok yang bersangkutan. Tujuan dari diskusi tersebut adalah untuk mengevaluasi dan menilai proses yang telah dilaksanakan, permasalahan yang timbul, dan hasil tindakan yang dilakukan melalui seluruh evaluasi terkait tindakan yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

TK Mutiara Avirallda merupakan satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang berdiri sejak tahun 1996. Lembaga ini memberikan layanan pendidikan anak usia dini yang mencakup layanan pendidikan dan pengasuhan, kesehatan dan gizi, serta perlindungan anak. Kelompok belajar di TK Mutiara Avirallda terdiri atas tiga kelompok, yaitu Kelompok TK A untuk anak usia 4–5 tahun serta Kelompok TK B I dan TK B II untuk anak usia 5–6 tahun.

Tabel 1. *Peserta Didik TK Mutiara Avirallda*

NO	KELOMPOK	USIA
1	Kelompok TK A	4-5 Tahun
2	Kelompok TK B I	5–6 Tahun
3	Kelompok TK B II	5–6 Tahun

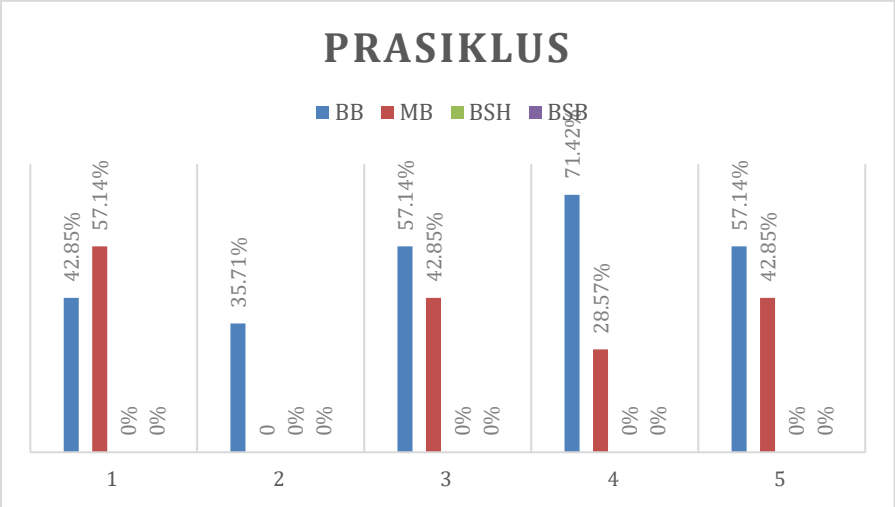
Prasiklus

Observasi prasiklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kemampuan kognitif anak sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi. Pengamatan dilakukan terhadap lima indikator, yaitu kemampuan mengingat isi video animasi, memahami isi video, menyimpulkan pesan yang terdapat dalam video, memperhatikan video tanpa terdistraksi, serta menghubungkan isi video dengan pengalaman sehari-hari.

Tabel 2. *hasil Observasi Prasiklus Perkembangan Kognitif Anak*

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Anak dapat mengingat isi video animasi	6	42,85%	8	57,14%	0	0%	0	0%

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
2	Anak dapat memahami isi dari video animasi	5	35,71%	9	64.29%	0	0%	0	0%
3	Anak mampu menyimpulkan pesan yang terdapat dalam video	8	57,14%	6	42,85%	0	0%	0	0%
4	Anak dapat memperhatikan video animasi tanpa terdistraksi	10	71,42%	4	28,57%	0	0%	0	0%
5	Mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari-hari	8	57,14%	6	42,85%	0	0%	0	0%



Gambar 1. *Grafik Penilaian Anak Prasiklus*

Berdasarkan keseluruhan skor dari lima indikator, persentase capaian kemampuan kognitif anak pada tahap prasiklus adalah 36,79%. Dari 70 hasil pengamatan yang diperoleh dari 14 anak pada lima indikator, terdapat 37 pengamatan (52,86%) pada kategori BB dan 33 pengamatan (47,14%) pada kategori MB. Tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori BSH dan BSB. Data tersebut menjadi kondisi awal yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan tindakan pada Siklus I.

Siklus I

Tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan sesuai dengan jadwal kegiatan pembelajaran. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Negaraku dengan subtema Sejarah Indonesia. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan difokuskan pada lima indikator, yaitu kemampuan anak mengingat isi video animasi, memahami isi video, menyimpulkan pesan yang terdapat dalam video, memperhatikan video tanpa terdistraksi, dan menghubungkan isi video dengan pengalaman sehari-hari.

Tabel 3. *Hasil Observasi Siklus1 Perkembangan Kognitif Anak*

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Anak dapat mengingat isi video animasi	0	0%	9	64,28%	5	35,71%	0	0%
2	Anak dapat memahami isi dari video animasi	0	0%	10	71,42%	4	28,57%	0	0%
3	Anak mampu menyimpulkan pesan yang terdapat dalam video	0	0%	8	57,14%	6	42,85%	0	0%
4	Anak dapat memperhatikan video animasi tanpa terdistraksi	0	0%	11	78,57%	3	21,42%	0	0%
5	Mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari-hari	0	0%	5	35,71%	9	64,28%	0	0%

Data pada Tabel 3 menunjukkan adanya perubahan distribusi capaian anak dibandingkan dengan tahap prasiklus. Pada indikator mengingat isi video animasi, 9 anak (64,28%) berada pada kategori MB dan 5 anak (35,71%) pada kategori BSH. Pada indikator memahami isi video, terdapat 10 anak (71,42%) pada kategori MB dan 4 anak (28,57%) pada kategori BSH. Pada indikator menyimpulkan pesan dalam video, terdapat 8 anak (57,14%) pada kategori MB dan 6 anak (42,85%) pada kategori BSH.

Pada indikator memperhatikan video tanpa terdistraksi, terdapat 11 anak (78,57%) pada kategori MB dan 3 anak (21,42%) pada kategori BSH. Sementara itu, pada indikator mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari-hari terdapat 5 anak (35,71%) pada kategori MB dan 9 anak (64,28%) pada kategori BSH. Tidak terdapat anak pada kategori BB maupun BSB pada Siklus I.

Berdasarkan keseluruhan skor lima indikator, persentase capaian kemampuan kognitif anak pada Siklus I adalah 59,64%, meningkat sebesar 22,85 poin persentase dibandingkan dengan prasiklus yang memperoleh 36,79%. Dari 70 hasil pengamatan pada Siklus I, sebanyak 43 pengamatan (61,43%) berada pada kategori MB dan 27 pengamatan (38,57%) berada pada kategori BSH. Hasil refleksi Siklus I kemudian digunakan untuk menentukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut atas hasil refleksi pada Siklus I. Beberapa perbaikan dilakukan sebelum dan selama pembelajaran, antara lain guru memberikan arahan kepada anak sebelum video ditayangkan, mengatur posisi tempat duduk agar anak dapat melihat tayangan dengan lebih jelas, serta memberikan penguatan agar perhatian anak tetap tertuju pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. *Hasil Observasi siklus II Perkembangan Kognitif Anak*

No	Indikator	Aspek yang dinilai							
		BB	%	MB	%	BSH	%	BSB	%
1	Anak dapat mengingat isi video animasi	0	0%	0	%	9	64,28%	5	35,71%
2	Anak dapat memahami isi dari video animasi	0	0%	0	%	8	57,14%	6	42,85%
3	Anak mampu menyimpulkan pesan yang terdapat dalam video	0	0%	0	%	5	35,71%	9	64,28%
4	Anak dapat memperhatikan video animasi tanpa terdistraksi	0	0%	0	%	10	71,42%	4	28,57%
5	Mengaplikasikan isi video deangan pengalaman sehari-hari	0	0%	0	%	11	78,57%	3	21,42%

Data Siklus II menunjukkan bahwa tidak terdapat anak pada kategori BB maupun MB pada kelima indikator yang diamati. Pada indikator mengingat isi video animasi, 9 anak (64,28%) berada pada kategori BSH dan 5 anak (35,71%) pada kategori BSB. Pada indikator memahami isi video, sebanyak 8 anak (57,14%) berada pada kategori BSH dan 6 anak (42,85%) pada kategori BSB. Pada indikator menyimpulkan pesan dalam video, terdapat 5 anak (35,71%) pada kategori BSH dan 9 anak (64,28%) pada kategori BSB.

Pada indikator memperhatikan video tanpa terdistraksi, terdapat 10 anak (71,42%) pada kategori BSH dan 4 anak (28,57%) pada kategori BSB. Sementara itu, pada indikator mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari-hari, terdapat 11 anak (78,57%) pada kategori BSH dan 3 anak (21,42%) pada kategori BSB.

Berdasarkan keseluruhan skor, persentase capaian kemampuan kognitif anak pada Siklus II mencapai 84,64%. Nilai tersebut meningkat sebesar 25,00 poin persentase dibandingkan dengan capaian Siklus I sebesar 59,64%. Dari 70 hasil pengamatan pada Siklus II, sebanyak 43 pengamatan (61,43%) berada pada kategori BSH dan 27 pengamatan (38,57%) berada pada kategori BSB.

Dengan demikian, perubahan capaian kemampuan kognitif anak selama tindakan dapat dilihat dari persentase sebesar 36,79% pada prasiklus, 59,64% pada Siklus I, dan 84,64% pada Siklus II. Karena kriteria

keberhasilan penelitian telah ditetapkan sebesar minimal 80% dan capaian Siklus II mencapai 84,64%, pelaksanaan tindakan dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan capaian kemampuan kognitif anak selama penerapan pembelajaran menggunakan video animasi. Perubahan tersebut dapat diamati melalui perbandingan hasil prasiklus, Siklus I, dan Siklus II berdasarkan lima indikator yang digunakan, yaitu mengingat isi video, memahami isi video, menyimpulkan pesan, mempertahankan perhatian selama menonton video, dan menghubungkan isi video dengan pengalaman sehari-hari.

Pada tahap prasiklus, persentase capaian kemampuan kognitif anak sebesar 36,79%. Dari keseluruhan 70 hasil pengamatan pada lima indikator, sebanyak 37 pengamatan (52,86%) berada pada kategori BB dan 33 pengamatan (47,14%) pada kategori MB. Tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori BSH maupun BSB. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebelum tindakan diberikan, capaian anak masih terkonsentrasi pada kategori BB dan MB.

Setelah pembelajaran menggunakan video animasi dilaksanakan pada Siklus I, persentase capaian menjadi 59,64%, atau bertambah 22,85 poin persentase dari kondisi prasiklus. Distribusi hasil pengamatan juga berubah. Tidak terdapat lagi hasil pengamatan pada kategori BB, sedangkan 43 pengamatan (61,43%) berada pada kategori MB dan 27 pengamatan (38,57%) berada pada kategori BSH. Pada tahap ini belum terdapat hasil pengamatan pada kategori BSB.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan perlunya perbaikan terutama dalam pengondisian anak ketika menyaksikan video. Oleh karena itu, pada Siklus II guru memberikan arahan sebelum kegiatan, mengatur posisi tempat duduk, dan membantu anak mempertahankan perhatian selama kegiatan berlangsung. Setelah perbaikan tersebut diterapkan, persentase capaian pada Siklus II menjadi 84,64%, atau bertambah 25,00 poin persentase dibandingkan Siklus I.

Distribusi hasil pada Siklus II juga menunjukkan perubahan dibandingkan dengan Siklus I. Tidak terdapat hasil pengamatan pada kategori BB dan MB. Sebanyak 43 pengamatan (61,43%) berada pada kategori BSH dan 27 pengamatan (38,57%) berada pada kategori BSB. Perubahan tersebut terlihat pada seluruh indikator yang diamati. Misalnya, pada indikator menyimpulkan pesan dalam video, kondisi pada prasiklus terdiri atas 8 anak (57,14%) pada kategori BB dan 6 anak (42,85%) pada kategori MB. Pada Siklus I, distribusinya berubah menjadi 8 anak (57,14%) pada kategori MB dan 6 anak (42,85%) pada kategori BSH. Selanjutnya, pada Siklus II terdapat 5 anak (35,71%) pada kategori BSH dan 9 anak (64,28%) pada kategori BSB.

Pola yang sama juga ditemukan pada kemampuan anak mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari-hari. Pada prasiklus terdapat 8 anak (57,14%) pada kategori BB dan 6 anak (42,85%) pada kategori MB. Pada Siklus I, sebanyak 5 anak (35,71%) berada pada kategori MB dan 9 anak (64,28%) pada kategori BSH. Pada Siklus II, sebanyak 11 anak (78,57%) berada pada kategori BSH dan 3 anak

(21,42%) pada kategori BSB. Data tersebut memperlihatkan adanya pergeseran capaian anak dari kategori BB dan MB pada kondisi awal menuju kategori BSH dan BSB setelah pelaksanaan dua siklus tindakan.

Secara keseluruhan, persentase capaian meningkat dari 36,79% pada prasiklus menjadi 59,64% pada Siklus I dan 84,64% pada Siklus II. Dengan demikian, selama penerapan video animasi dalam dua siklus pembelajaran, data observasi memperlihatkan peningkatan capaian pada lima indikator kemampuan kognitif yang diukur. Persentase pada Siklus II sebesar 84,64% juga telah melampaui kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal 80%. Atas dasar pencapaian kriteria tersebut, tindakan penelitian dihentikan pada Siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan.bahwa :

1. Peningkatan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Aviralda melalui media Video Animasi telah berhasil dengan baik. hal tersebut ditandai dengan peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengingat isi dari Video Animasi serta dapat memahami isi dari Video Animasi tersebut. Kemudian anak juga mampu menyimpulkan pesan yang terdapat dalam isi Video Animasi, anak dapat memperhatikan Video Animasi tanpa terdistraksi, dan mampu mengaplikasikan isi video dengan pengalaman sehari;hari mereka.
2. Melalui Media Video Animasi, dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Aviralda. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan perkembangan kognitif anak dari pratindakan atau prasiklus yaitu 36,78%, meningkat pada Siklus I menjadi 56,93%, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 84,64%.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Saputra, Sri Yunimar Ningsih, & Dasniati Z. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Gender and Society Journal*, *4*(1), 46–52. https://doi.org/10.23887/igsj.v4i1.55323

Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 43. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690

Attanasio, O., Cattan, S., & Meghir, C. (2022). Early Childhood Development, Human Capital, and Poverty. *Annual Review of Economics*, *14*(1), 853–892. https://doi.org/10.1146/annurev-economics-092821-053234

Bos, J. M., Shonchoy, A. S., Ravindran, S., & Khan, A. (2024). Early childhood human capital formation at scale. *Journal of Public Economics*, *231*, 105046. https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2023.105046

Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool Children's Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development: A Review of the Literature. *Journal of Intelligence*, *11*(8), 151. https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151

Charista, S., & Febrianti, M. (2023). The Influence Of Management Compensation, Tax Facilities, and Other Factors On Tax Management. *South East Asia Journal of Contemporary …*. https://seajbel.com/wp-content/uploads/2023/09/SEAJBEL30.ISSUE-1_207.pdf

Eliasson, S., Peterson, L., & Lantz-Andersson, A. (2023). A systematic literature review of empirical research on technology education in early childhood education. *International Journal of Technology and Design Education*, *33*(3), 793–818. https://doi.org/10.1007/s10798-022-09764-z

Emi, C., Sardin, S., Pramudia, J. R., Sukmana, C., & Ferianti, F. (2024). Educational Technology in Early Childhood Education: A Systematic Literature Review. *The Eurasia Proceedings of Educational and Social Sciences*, 38–45. https://doi.org/10.55549/epess.799

Fauziyah Anwar, S., Hendriawan, D., & Naufal Arzaqi, R. (2025). Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun melalui Penggunaan Video Animasi Si Kemal. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 284–300. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1187

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. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98

Khairunnisa, Telaumbanua, S. M., & Hasibuan, I. K. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN DAN TUJUANNYA TERHADAP KOGNITIF AUD. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 26–30. https://doi.org/10.51544/sentra.v2i1.3578

Lay, V. B., Rumaseb, D. K., Kanaf, K., & Radja, P. L. (2026). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mengembangkan Aspek Kognitif untuk Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun: Sebuah Kajian Literatur. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, *7*(2), 627–638. https://doi.org/10.53299/diksi.v7i2.4906

Maharani, P. A., Azizah, E. N. N., & Susdarwati, S. (2021). PENGARUH VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *5*(1), 159–173. https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.505

Mardhian Ningrum, A., Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *6*(4), 179–192. https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02

Nur Fadilah, S., Fitri, R., Matheos Lasarus Malaikosa, Y., Kristanto, A., Dewi, U., & Jannah, M. (2025). The Impact of Game-Based Learning Science for Kids on the Development of Logical Thinking in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, *5*(1), 24–34. https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14821

Pangarti, W. M., & Yaswinda, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 2589–2599. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4407

Setiawan, B., Amarthani, S. I., & Akhyar, S. N. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, *14*(2), 101. https://doi.org/10.24114/jtp.v14i2.25814

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, *93*(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Sulaiman, A. A., Usman, J., & Umam, K. (2024). Penerapan Pembelajaran Anak Usia Dini di Indonesia dan Malaysia. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1). https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12185

Wardhani, R. D. K. (2023). DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENUJU PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, *4*(2), 89–99. https://doi.org/10.15408/jece.v4i2.31039