

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI APLIKASI EDUKATIF KIDS LEARN DI KELOMPOK BERMAIN HARAPAN BUNDA KECAMATAN MARTAPURA TIMUR

Improving Children's Cognitive Development Through the Kids Learn Educational Application at Harapan Bunda Playgroup, East Martapura District

Submit Tgl.: 08-Agustus-2025

Diterima Tgl.: 08-Agustus-2025

Diterbitkan Tgl.: 09-Agustus-2025

Rifah^{1*}
Noor Baiti²
Uswatun Nisa³

*1-3 Universitas Muhammadiyah
Banjarmasin, Banjarmasin,
Kalimantan Selatan, Indonesia

*email:
gt.luthfi2019@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn di KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. Adapun tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn di KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian merupakan anak kelas A KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur sebanyak 20 peserta didik dengan 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan teknis analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perkembangan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn. Proses pelaksanaan tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur yaitu bahwa perkembangan kognitif anak melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn sudah berkembang dan mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 80%.

Kata Kunci:

Kognitif
Anak
Aplikasi Edukasi
Kids Learn

Keywords:

Cognitive
Children
Educational Applications
Kids Learn

Abstract

This study examines improving children's cognitive development through the Kids Learn Educational Application at Harapan Bunda Playgroup, East Martapura District. The purpose of this study was to improve children's cognitive development through the Kids Learn Educational Application at Harapan Bunda Playgroup, East Martapura District. This study was a classroom action research study with two cycles, each with three meetings. The subjects were 20 students in grade A at Harapan Bunda Playgroup, East Martapura District, consisting of 13 boys and 7 girls. Data collection methods included observation and documentation. Qualitative data analysis techniques were used. The results showed that there was development between before and after learning through the Kids Learn Educational Application. The process of implementing classroom actions that researchers have carried out at KB Harapan Bunda, East Martapura District, is that children's cognitive development through the Kids Learn Educational Application has developed and reached the Very Good Development (BSB) category of 80%.

Cara mengutip Rifah. (2025). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn di Kelompok Bermain Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. *EduCurio: Education Curiosity*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.71456/ecu.v4i1.1413>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah fase penting perkembangan kognitif, di mana intervensi tepat

berdampak jangka panjang pada kemampuan belajar. Berdasarkan Permendikbudristek No. 47 Tahun 2023 Pasal 1, satuan pendidikan mencakup layanan pendidikan formal dan nonformal pada jenjang PAUD,

pendidikan dasar, dan menengah.¹ Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan masa keemasan (*golden age*), artinya pada masa ini anak berada dimasa peka yaitu masa yang sangat mudah dalam menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan berkesinambungan perlu diberikan supaya tumbuh kembang anak dapat berjalan secara optimal.²

Bermain penting bagi anak usia dini karena membuat belajar lebih efektif dan membantu perkembangan kognitif. Kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Pemahaman perkembangan anak menjadi dasar bagi orang tua dan guru dalam merancang pembelajaran sesuai usia, minat, dan kebutuhan anak.³ Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, warna, ukuran, pola, bilangan, dan huruf. Berdasarkan STTPA 2020, aspek utamanya meliputi: berpikir logis dan pemecahan masalah, berpikir simbolik dan imajinatif, pemahaman konsep matematika sederhana, keingintahuan dan eksplorasi, serta pemahaman konsep ruang dan waktu. STTPA 2022 menegaskan bahwa perkembangan ini perlu didukung melalui stimulasi yang sesuai usia dengan pendekatan bermain sambil belajar.⁴ Aplikasi edukatif adalah perangkat lunak interaktif yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran anak melalui

pengalaman digital yang menyenangkan dan menarik.⁵ Ciri-ciri aplikasi edukatif meliputi: 1) interaktif, 2) mudah digunakan, 3) berbasis teknologi, 4) memberi umpan balik, 5) dapat disesuaikan dengan kemampuan pengguna, 6) mendukung pembelajaran mandiri, dan 7) menggunakan metode menarik seperti permainan, 8) video, atau 9) cerita interaktif. Menurut penelitian Plowman & McPake penggunaan aplikasi edukatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memori, dan pemecahan masalah pada anak usia dini.⁶ Dalam penelitian ini digunakan aplikasi edukatif Kids Learn dengan Link aplikasi: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.world.learn.music.play>

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji sejauh mana aplikasi edukatif *Kids Learn* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Harapan Bunda, Martapura Timur. PTK memaparkan proses dan hasil perlakuan, mulai dari awal hingga dampaknya, guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Model PTK Kemmis dan McTaggart dilakukan secara siklus melalui empat tahap berulang: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahapan PTK model Kemmis dan McTaggart meliputi: 1) Perencanaan (Planning): 2) Mengidentifikasi masalah pembelajaran, 3) menentukan 3) strategi, 4) menyiapkan RPPH, 5) media, dan 6) instrumen evaluasi. 7) Tindakan (Acting) 8) Guru menerapkan strategi sesuai rencana di kelas. 9) Observasi (Observing) 10) Mencatat pelaksanaan melalui lembar observasi, 11) catatan lapangan, atau 12) dokumentasi.

¹ Pendidikan, P. M., Kebudayaan, R., & Nomor (47). Tahun 2023 tentang Standar Pengelolaan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. hlm. 2.

² Baiti, N. (2021). Perkembangan anak melejitkan potensi anak sejak dini. guepedia.

³ Fajri, D. N., Yuliati, N., Budyawati, L. P. I., & Dini, P. A. U. (2020). Analisis pelaksanaan asesmen perkembangan anak. *Jurnal Edukasi*, 7(2), hlm. 17.

⁴ No, P. R. (5). Tahun 2022 mengenai Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

⁵ Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. *Psychological science in the public interest*, 16(1), hlm 3-34

⁶ Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Childhood Education*, 89(1), hlm 27-33.

13) Refleksi (Reflecting): 14) Menganalisis hasil, mengevaluasi efektivitas, dan melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan. dibuat skema. Subjek penelitian adalah anak-anak yang menggunakan aplikasi edukatif Kids Learn. Pada penelitian ini subjeknya anak-anak Kelompok Bermain harapan Bunda sebanyak 20 Orang, 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan usia 4-6 tahun. Objek penelitian adalah fokus utama dalam penelitian yang akan dianalisis atau diukur. Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah perkembangan kognitif anak melalui penggunaan aplikasi edukatif Kids Learn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn di KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan dua siklus, siklus pertama dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan dan siklus kedua dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan juga. Kegiatan pembelajaran melalui aplikasi Kids Learn untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data hasil belajar anak diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilakukan dalam siklus I dan siklus II. kondisi awal pada hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada kondisi peserta didik KB Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti mengidentifikasi bahwa perkembangan kognitif peserta didik belum baik. Ada beberapa permasalahan yang ada pada perkembangan kognitif anak, yaitu: (a) Anak-anak belum mengenal bentuk geometri dengan baik, (b) Anak-anak belum bisa membedakan bentuk geometri, (c) Anak-anak belum bisa mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, (d) Anak-anak belum mengenal warna dengan baik, (e) Anak-anak belum bisa

membedakan angka dengan baik, (f) Anak-anak belum mengenal huruf dengan baik.

Permasalahan-permasalahan yang ada di atas dikarenakan pada proses pembelajaran anak-anak kurang aktif, anak-anak hanya mendengarkan tanpa bertanya pada guru apabila tidak tahu tentang yang dipelajari sebelumnya. Penyampaian pembelajaran masih didominasi dengan berpusat pada guru (*teacher center*). Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi edukatif Kids Learn terhadap pembelajaran dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak di Kelompok Bermain Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur. Penelitian dilakukan melalui dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus berisikan penggunaan aplikasi edukatif Kids Learn yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik. Pada pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pada masing-masing pertemuan dilakukan melalui tiga kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Semua peningkatan perkembangan kognitif anak yang telah diperoleh melalui penelitian ini didorong juga dengan banyak sekali manfaat dari Aplikasi Edukatif Kids Learn yang mendukung penelitian ini, diantaranya yaitu: (a) Meningkatkan daya ingat (memori) (b) Melatih kemampuan memecahkan masalah (problem solving), (c) Mendorong kreativitas dan imajinasi (d) Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematika (e) Meningkatkan konsentrasi dan fokus (f) Belajar mandiri secara interaktif (g) Membantu pengenalan bahasa dan literasi. Adapun kelebihan dari Aplikasi Edukatif Kids Learn yang telah mendukung meningkatnya perkembangan kognitif anak pada penelitian Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Aplikasi Edukatif Kids Learn ini diantaranya yaitu: (a) Meningkatkan keterampilan kognitif (b) Menstimulasi kreativitas (c) Melakukan pembelajaran sambil bermain (d) Permainannya interaktif dan dapat

disesuaikan (e) Akseibilitas (dapat diakses kapan saja dan dimana saja)



Gambar 1. Aplikasi Edukatif kids learn

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.world.learn.music.play>

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui aplikasi edukatif *Kids Learn* di Kelompok Bermain Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur sudah sangat baik diantaranya : Siklus I menunjukan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 60% atau setara dengan 12 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 40% atau setara dengan 8 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada siklus II terjadi perkembangan kemampuan kognitif peserta didik melalui aplikasi edukatif *Kids Learn*. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 20% atau setara dengan 4 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 80% atau setara dengan 16 peserta didik. Dengan demikian, proses pelaksanaan

tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di Kelompok Bermain Harapan Bunda Kecamatan Martapura Timur yaitu bahwa kemampuan kognitif anak melalui aplikasi edukatif *Kids Learn* berkembang dan sudah mencapai kategori kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 80% atau setara dengan 16 peserta didik.

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa aplikasi edukatif *Kids Learn* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran: (1) Untuk guru: Gunakan alat peraga yang tepat dan menarik agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. (2) Untuk sekolah: Sediakan fasilitas dan alat peraga yang lebih lengkap guna mendukung proses pembelajaran di kelas. (3) Untuk peneliti selanjutnya: Manfaatkan alat peraga yang lebih kreatif dan berkualitas guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

REFERENSI

- Husniyati, Sitti Nur Hidayah Ilyas, Inneke Alriani. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Gambar Di Kelompok A TK Al Falaah Lombok Timur. *Profesi Kependidikan Volume 4 No.1, 165-170*
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 11-20.*
- Larasati, A., Oktavia, A., Yanti, D. E., Rita, R., Mardiana, M., & Adawiyah, R. (2023). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Balok di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Anggana. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal, 2(2), 83-93*
- Luly, J., Arifin, I. N., & Jamin, N. S. (2023). Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego Di TK Kartini. *Student Journal of Early Childhood Education, 3(1), 09-16.*
- No, P. R. (5). (2022). Mengenai Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia

- Pendidikan, P. M., Kebudayaan, R., & Nomor (47). (2023). tentang Standar Pengelolaan pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Childhood Education, 89*(1), 27-33.
- Putri, H., & Harfiani, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Alat Permainan Edukatif Kereta Api Pintar pada Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(1), 191-202
- Putri, R. E., Fadly, Y., Purwanto, D., & Pardede, J. (2024). Prototype (desain UI UX) aplikasi perpustakaan digital dengan Figma. Penerbit Tahta Media.
- Ridwan, A.Fajar, Awaluddin. (2019). Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mfradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Raodhatul Athfal, *Didaktika: Jurnal Pendidikan. Volume 13, No 1, Juni 2019. 63*
- Safitri, A. R. (2023). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle di Tk Ma'arif NU I Taman Cari Purbolinggo (Doctoral dissertation, IAIN Metro)
- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.
- Suminar, D. R. (2019). Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak. Airlangga University Press.
- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(2), 148-156.
- Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara. I.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen), 3*(1), 17-24.

Play store link

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.world.learn.music.play>