



Pemanfaatan Media Smart TV Berbasis Ramah Anak dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 2 Tahun

Yuniatari

Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
email: yuniatari@trunojoyo.ac.id

Ria Astuti

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
email: riaastuti@iainmadura.ac.id

Abstract

Keywords:

Smart TV;
Cognitive
Development;
Language
Development;
2 Year Old Child.

The rapid development of the era and technological advances make it easier for someone to compile and present information, including in the teaching and learning process. Teaching and learning activities require media so that learning objectives are achieved. One of the media innovations that utilizes sophisticated technology is smart television (smart TV). This study aims to describe the use of child-friendly smart TV media in improving the cognitive and language development of 2-year-old children. The study uses a descriptive qualitative type. The subjects of the study were two 2-year-old children, managers, and teachers at Husna Day Care Pamekasan. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used the Miles and Huberman model in the form of steps, namely: 1) data collection, 2) data reduction, 3) data presentation, and 4) drawing conclusions. The results of the study showed that the use of child-friendly smart TV learning media at Husna Day Care Pamekasan was proven to be able to improve the cognitive and language development of 2-year-old children.

Abstrak

Kata Kunci:

Smart TV;
Perkembangan
Kognitif;
Perkembangan
Bahasa;
Anak Usia 2
Tahun

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat seseorang lebih mudah dalam menyusun dan menyajikan informasi, termasuk dalam proses belajar mengajar. Kegiatan proses belajar mengajar membutuhkan media agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu inovasi media yang memanfaatkan teknologi canggih adalah televisi pintar (*smart TV*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *smart TV* berbasis ramah anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2 tahun. Penelitian menggunakan jenis kualitatif

deskriptif. Subjek penelitian adalah dua orang anak yang berusia 2 tahun, pengelola, dan guru di Husna *Day Care* Pamekasan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman berupa langkah-langkah, yaitu: 1) koleksi data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *smart TV* berbasis ramah anak di Husna *Day Care* Pamekasan terbukti mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2 tahun.

Received : 23 December 2024 ; Revised: 1 Januari 2025 Accepted: 4 Januari 2025

Copyright© Yuniatari et.al
With the licenced under the CC-BY licence

<http://doi.org/10.19105/17564>



This is an open access article under the [CC-BY](#)

1. Pendahuluan

Teknologi yang mengalami inovasi telah mengubah media dan peranannya dalam kehidupan anak usia dini (Media, 2016, p. 1). Saat ini teknologi media digital modern mulai menggantikan media tradisional karena media modern mempermudah akses yang instan bagi penggunaanya dalam mengakses konten hiburan, informasi dan pengetahuan, serta hubungan sosial (Limardi et al., 2019, p. 702). Teknologi yang semakin berkembang ikut andil berperan dalam perkembangan anak usia dini. Semakin berkembangnya teknologi, anak semakin mudah menerima berbagai informasi yang menjadi daya tariknya. Sebut saja teknologi modern yaitu internet. Dengan penggunaan internet dapat membantu anak-anak mengetahui berbagai macam hal yang mereka inginkan. Akan tetapi internet juga dapat membuat anak memperoleh informasi yang seharusnya tidak mereka ketahui pada masa kanak-kanak. Teknologi juga dapat membantu guru dalam memberikan proses pembelajaran yang inovatif dan bervariasi (Christianti, 2015, pp. 1-2).

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat seseorang lebih mudah dalam menyusun dan menyajikan informasi, termasuk dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi bagi anak-anak dapat dijadikan sebagai media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Anggraini, 2018, p. 2). Media sangat berperan untuk menyampaikan suatu pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan anak-anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Astuti et al., 2021, p. 74). Usia dini sering dikatakan sebagai usia emas (*golden age*) karena anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada masa ini, sehingga para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh, ataupun orang dewasa memiliki peran stimulasi dalam menyediakan lingkungan pendidikan yang kondusif di sekitar anak agar mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi ini meliputi perkembangan agama dan moral,

kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni (Selian et al., 2019, p. 151). Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat usia anak yang berarti pembelajaran harus menyenangkan bagi anak dan diharapkan perkembangan anak dapat tercapai sesuai tingkatan usia anak. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu berorientasi pada tujuan dan menyenangkan (Nuraeni, 2014, p. 146) Berbicara tentang produk teknologi beserta kaitannya dengan pembelajaran, televisi (TV) merupakan salah satu produk teknologi modern yang telah mendukung peran teknologi dalam konteks memecahkan masalah pembelajaran (Kurniawan & Gafur, 2014, p. 99).

Televisi merupakan media elektronik audio visual yang mengkombinasikan antara gambar dan suara dalam bentuk tayangan yang menyajikan berbagai informasi dan ilmu pengetahuan. Informasi yang disampaikan melalui media televisi akan mudah dipahami dengan jelas karena dapat didengar secara audio dan juga dapat dilihat secara visual. Media televisi berpotensi besar untuk menyampaikan informasi pendidikan atau pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik (Warsita, 2013, p. 355). Televisi memiliki beragam stasiun televisi di dalamnya yang menayangkan program-program acara, mulai dari acara hiburan hingga ilmu pengetahuan. Adanya beragam stasiun televisi ini memungkinkan penonton mulai dari orang dewasa hingga anak-anak bebas memilih tayangan acara yang mereka inginkan (Gushevinalti et al., 2014, p. 217). Akan tetapi, kebiasaan menonton televisi bagi anak juga berdampak kurang baik. Dewasa ini, stasiun televisi sering menyajikan banyak sekali tayangan yang tidak mendidik. Bahkan tak jarang ditemui program acara televisi yang berbahaya bagi anak. Adegan kekerasan, adegan pacaran yang tidak pantas ditonton anak-anak, sikap tidak hormat kepada orang tua, dan gaya hidup yang suka berfoya-foya masih sering ditayangkan di program televisi (Artha, 2016, pp. 18–19). Hal ini tentu menjadi masalah bagi perkembangan anak. Inovasi teknologi modern yang berhubungan dengan media televisi adalah inovasi televisi pintar (*smart television/ smart TV*). Penerapan media televisi pintar merupakan hal baru bagi anak sehingga memunculkan rasa ingin tahu anak yang berdampak pada peningkatan kemampuan anak (Hayati & Dahliana, 2019, p. 143).

Smart TV atau TV pintar adalah inovasi televisi modern yang di dalamnya dilengkapi dengan kecerdasan khusus dan fitur canggih untuk melakukan hal apapun yang tidak bisa dilakukan oleh TV biasa. Hal ini dikarenakan *smart TV* membutuhkan koneksi internet untuk dapat menggunakan fitur canggih tersebut (Maulana, 2020). *Smart TV* memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses layanan online, seperti streaming video, pesan instan, dan media sosial. Beberapa *smart TV* juga dilengkapi dengan browser web yang memungkinkan pengguna dapat mengakses situs web secara langsung. Setelah TV terhubung ke jaringan internet, maka berbagai fitur canggih ini dapat diakses. Adapun fitur-fitur yang ditawarkan *Smart TV* adalah fitur sosial media seperti facebook dan twitter, pesan instan dan video call melalui skype dan webcam, streaming video seperti Youtube dan

Netflix, dan dapat mendownload berbagai aplikasi yang tersedia di app store pada *smart TV* (Elektronik, 2021). Hal ini menjadi pembeda antara TV biasa dan *smart TV*, karena TV biasa tidak menyediakan berbagai fitur canggih seperti yang ditawarkan oleh *smart TV*.

Sejauh ini penelitian yang terkait televisi pintar yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran belum pernah peneliti temukan, sehingga penggunaan televisi pintar untuk pembelajaran anak usia dini merupakan sesuatu hal yang baru. Ada satu penelitian yang peneliti temukan tentang penerapan televisi pintar yang digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini mengungkapkan penerapan media televisi pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh (Hayati & Dahliana, 2019, p. 135). Akan tetapi dalam penelitian tersebut, penggunaan media televisi pintar bukan memanfaatkan teknologi, melainkan memanfaatkan kardus bekas sebagai media. Ada beberapa penelitian yang sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Galih dan Ali menunjukkan bahwa pengembangan berupa produk multimedia pembelajaran berbentuk game sangat layak digunakan untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak TK (Widyatmojo & Muhtadi, 2017, p. 38). Penelitian lain yang dilakukan Gifari menunjukkan bahwa televisi memberikan dampak positif berupa peningkatan semua aspek perkembangan anak usia dini sehingga anak menjadi lebih komunikatif, imajinatif, dan aktif (Rohani, 2015, p. 631). Lulu juga mengungkapkan bahwa media berbasis teknologi dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan dan penalaran pada anak, seperti kalkulator, microsoft powerpoint, internet, *handphone* atau tablet (Nisa, 2012, p. 91). Selain itu, Saida dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa teknologi bergerak atau *mobile technology* bisa dimanfaatkan oleh para orang tua dan pendidik sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini, dimulai dengan mengenalkan literasi dan numerasi (Saida Ulfa, 2016, p. 1).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti menemukan ada salah satu lembaga PAUD yang memanfaatkan *smart TV* sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, yaitu Husna Day Care Pamekasan. Husna Day Care merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) yang ramah anak. Taman penitipan anak merupakan bentuk layanan PAUD non formal yang memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan pengasuhan, bimbingan, pembinaan, dan sosial anak usia dini selama orangtua tidak dapat mengasuh anak secara mandiri, sehingga membutuhkan layanan TPA (Dini, 2015, p. 1). Taman penitipan anak adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga anak selama orang tuanya bekerja dalam jangka waktu tertentu karena mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengasuh anaknya (Ariyanti, 2016, p. 51).

Pemanfaatan media *smart TV* di Husna Day Care terlihat jelas dapat meningkatkan perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif dan bahasa anak. Penelitian ini ditujukan untuk anak usia 2-3 tahun. Adapun indikator-indikator yang berkaitan dengan tingkat

pencapaian perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2-3 tahun, seperti sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 2-3 Tahun (Damayanti et al., 2019, pp. 16–18)

Perkembangan Kognitif	Perkembangan Bahasa
Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian).	Memainkan kata atau suara yang didengar dan diucapkan berulang-ulang
Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil binatang, dsb	Memahami cerita atau dongeng sederhana
Mengenal tiga macam bentuk	Memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak
Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek)	Hafal beberapa lagu anak sederhana
Memahami simbol angka dan maknanya	
Mulai mengenal pola	

Perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2 tahun akan mengalami banyak peningkatan. Anak mulai semakin menguasai kosakata-kosakata sederhana hingga mencapai 50 kata. Pada usia 2 tahun juga anak mulai mampu merangkai minimal dua kata menjadi kalimat sederhana sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya. Pada usia ini, anak juga mulai mengenali anggota keluarganya dan mampu menjawab ketika ditanya (Dandelion, 2021). Pendidikan bagi anak usia dini pada dasarnya mencakup segala upaya berkaitan dengan proses mendidik anak yang harus dilakukan oleh pendidik dan orang tua. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini haruslah menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan supaya anak dapat bereksplorasi dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan melalui pengamatan, peniruan, dan melakukan eksperimen. Penggunaan televisi sebagai media audio visual dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, membuat pembelajaran lebih beragam, dan diharapkan proses belajar yang dilakukan anak lebih bermakna (Putra & Tressyalina, 2020, p. 169).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran *smart* TV dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya sebagai referensi aktual yang dapat dikembangkan oleh peneliti lainnya terkait dengan penelitian televisi pintar berbasis teknologi.

2. Metode

Metode dalam riset ini adalah penelitian berjenis kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian dilaksanakan di Husna Day Care Pamekasan, Madura, Jawa Timur. Yang menjadi sasaran penelitian adalah anak usia dini yang berusia 2 tahun. Anak yang berusia 2 tahun yang ada di Husna Day Care Pamekasan sebanyak dua orang anak. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pada saat kegiatan penelitian, peneliti mengamati anak secara langsung ketika proses bermain sambil belajar menggunakan media *smart* TV. Tentunya, peneliti juga mewawancarai pengelola dan guru untuk menanyakan sejauh mana perkembangan bahasa dan kognitif yang mampu dicapai anak usia 2 tahun di Husna Day Care. Peneliti juga tidak lupa mendokumentasikan aktivitas anak saat belajar, baik menggunakan foto maupun video. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model teknik Miles dan Huberman, yang berupa langkah-langkah seperti: 1) mengkoleksi data, 2) mereduksi data, 3) menyajikan data, dan 4) menarik kesimpulan (Sugiyono, 2016).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada dewasa ini, zaman semakin canggih dan modern membuat teknologi sudah menjadi kebutuhan yang sulit dipisahkan dari kehidupan manusia. Baik orang dewasa hingga anak-anak tidak lepas dari kebutuhan penggunaan teknologi. Teknologi memiliki peran dalam memajukan kualitas pendidikan dan menunjang proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh anak (Nisa', 2020, p. 2). Media pembelajaran menjadi salah satu faktor kesuksesan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk membantu memudahkan anak dalam memahami pembelajaran (Ratnasari & Zubaidah, 2019, p. 268).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Husna Day Care Pameksan, peneliti mengamati aktivitas anak usia 2 tahun melakukan proses pembelajaran menggunakan media *smart* TV. Setiap hari, lembaga ini selalu memanfaatkan *smart* TV sebagai media pembelajaran karena banyak dampak positif yang dihasilkan terutama pada perkembangan anak. Saat menonton *smart* TV, anak-anak selalu antusias dan merasa senang. Dikarenakan *smart* TV memerlukan koneksi internet untuk menjalankan fitur canggih di dalamnya, maka pengelola Husna Day Care memiliki kewenangan dan kebebasan untuk menentukan tayangan acara bagi anak. Berbeda dengan TV biasa yang tidak bisa mengatur program acara yang diinginkan karena program acara di TV biasa sudah dikeluarkan oleh stasiun televisi. Pengguna TV biasa hanya bisa memilih program acara yang telah dibuat oleh stasiun televisi, apakah ingin acara hiburan, berita, atau ilmu pengetahuan yang telah terjadwal. Sedangkan penggunaan media *smart* TV, pengguna dapat bebas memilih tayangan apa saja yang diinginkan dan pada waktu kapan saja tanpa melihat jadwal yang dibuat oleh stasiun televisi.

Fitur *smart* TV yang selalu digunakan oleh Husna Day Care untuk pembelajaran anak adalah fitur video streaming YouTube. Saat peneliti

mewawancarai pengelola Husna Day Care, peneliti mengetahui alasan lembaga ini memilih menggunakan media pembelajaran *smart TV*. Pada zaman teknologi digital ini, sudah banyak sekali gadget yang telah dikeluarkan, seperti *smartphone* dan televisi. Penggunaan *smartphone* tidak terlalu disarankan bagi pengguna anak usia dini. Hal ini dikarenakan adanya dampak negatif dari *smartphone* yang sangat mengerikan. Penggunaan *smartphone* dapat memberi efek kecanduan bagi anak, sehingga sebisa mungkin penggunaan *smartphone* harus dihindari. Ditambah lagi dengan gelombang elektromagnetik yang dimiliki *smartphone* mengandung radiasi yang kuat. Radiasi ini memiliki dampak yang dapat mengganggu kesehatan anak. Beberapa penelitian dari kedokteran menunjukkan bahwa radiasi gelombang radio dari handphone berdampak pada terbentuknya kelainan jaringan dan metabolisme sel-sel saraf di otak. Anak-anak memiliki resiko lebih tinggi dalam mengalami masalah kesehatan akibat dari radiasi penggunaan handphone. Hal ini dikarenakan sistem syaraf anak masih berkembang dan efek gelombang elektromagnetik lebih rentan terhadap anak (Agustin, 2021). Penggunaan *smartphone* juga berdampak terhadap psikologis anak terutama pada perkembangan sosial emosional anak. Beberapa dampak psikologis dari penggunaan *smartphone* yang sering terjadi, seperti kurangnya interaksi atau sosialisasi anak dengan orang sekitar, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, dan menumbuhkan sikap egosentris pada anak (Savitra, 2020). Solusi yang ditawarkan oleh Husna Day Care untuk menghindari masalah-masalah tersebut adalah memanfaatkan media *smart TV*. Fitur yang ada dalam *smart TV* hampir sama dengan fitur yang disediakan di *smartphone* dan untuk mengakses aplikasi yang diinginkan sama-sama harus menggunakan koneksi internet. Penggunaan media *smart TV* dapat digunakan oleh anak-anak bersama-sama karena layar televisi jauh lebih besar dibandingkan *smartphone* sehingga dapat mengurangi sikap egosentris pada anak usia dini. Selain itu, radiasi yang ada pada *smart TV* jauh lebih ringan dibandingkan dengan *smartphone* sehingga masalah kesehatan pada anak dapat dihindari.

Ketika peneliti melakukan kegiatan observasi, terlihat sekali bahwa anak-anak antusias dan merasa bahagia saat menonton video yang ditayangkan. Pemanfaatan *smart TV* sebagai media pembelajaran sudah diberikan kepada anak usia dini sejak usia 2 tahun. Anak-anak berusia 2 tahun yang dititipkan di Husna Day Care sebanyak dua orang anak, yaitu Hsn (anak perempuan) dan Ars (anak laki-laki). Pada saat pembelajaran di Husna Day Care, guru memanfaatkan *smart TV* untuk memutar video, lagu, film, dan siaran yang bersifat edukatif sesuai tingkatan usia anak. Waktu yang diberikan kepada anak-anak untuk menonton televisi sekitar 15-30 menit. Hsn dan Ars menyukai tayangan streaming video YouTube yang berkaitan dengan mengenal angka, huruf, buah-buahan, hewan, anggota tubuh, bentuk, mengenal warna, lagu anak yang berbahasa Indonesia maupun berbahasa Inggris, dan lain-lain. Channel YouTube edukatif yang sering dimanfaatkan oleh guru untuk pembelajaran anak usia 2 tahun adalah Belajar Berhitung 1-10 Sambil Bernyanyi, Belajar Huruf Alfabet A-Z,

Belajar Mengenal Nama Buah-Buahan, Belajar Mengenal Warna, Belajar Nama-Nama Hewan dan Suaranya, Lagu Anak Indonesia, Baby Bus, Super Jojo, dan masih banyak tayangan video lainnya.

Saat guru memutar video pembelajaran untuk anak usia 2 tahun, guru sering memutar ulang kembali video tersebut agar anak lebih cepat memahami pesan video yang ditayangkan televisi tersebut. Hal ini selaras dengan salah satu prinsip pelaksanaan PAUD yang harus diperhatikan, yaitu pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang agar anak dapat menguasai konsep belajar dengan baik, sehingga guru hendaknya menyajikan kegiatan pembelajaran berulang kali (Zaini, 2015, p. 125). Ketika video pembelajaran ditayangkan, pandangan Hsn dan Ars selalu terfokus pada televisi seolah-olah mereka sedang berimajinasi. Mereka menonton video dan berusaha mengikuti apa yang mereka tonton. Saat pertama kali guru memutar video-video edukasi, anak-anak hanya mendengar terlebih dahulu, belum bisa meniru, dan mengamati isi dari video yang ditayangkan. Namun, setelah video diputar berulang kali, maka anak-anak mulai mengeluarkan suara mengikuti video yang mereka tonton tersebut. Berikut adalah proses belajar sambil bermain dan manfaat yang dirasakan dari penayangan video YouTube edukatif melalui media *smart* TV yang disajikan oleh guru, yaitu sebagai berikut:

Pertama, Belajar Berhitung Sambil Bernyanyi. Anak dapat dikenalkan dengan angka dengan cara yang menyenangkan. Meskipun anak masih berusia 2 tahun, anak tetap harus dikenalkan dengan angka sejak dini tanpa adanya paksaan. Belajar berhitung sambil bernyanyi dengan melihat video akan terasa lebih menyenangkan bagi anak daripada belajar berhitung tanpa adanya media. Dikarenakan video ini sering kali diputar, maka anak-anak menjadi suka membilang dari angka 1-10. Meskipun pada awalnya mereka belum fasih membilang, tapi lama-kelamaan mereka menjadi lebih fasih menyebutkan dari angka 1-10. Hal ini membuat perkembangan kognitif mereka semakin meningkat.

Kedua, Belajar Huruf Alfabet. Sejak usia dini, anak harus mulai dikenalkan dengan literasi. Literasi paling sederhana adalah belajar mengenal huruf alfabet dari A-Z. Sejak usia 2 tahun, anak dapat dikenalkan belajar huruf alfabet melalui streaming video edukatif yang banyak ditemukan di aplikasi YouTube. Belajar huruf alfabet sambil menonton, maka anak-anak akan langsung melihat dan mendengar bentuk dan bunyi huruf alfabet yang ada pada televisi. Manfaat yang dirasakan dari video ini adalah anak-anak mampu menyebutkan huruf alfabet meskipun tidak utuh dari A-Z dan tidak menyebutkan huruf secara beraturan. Hal ini membuat perkembangan kognitif anak meningkat.

Ketiga, Belajar Mengenal Nama Buah-Buahan. Anak-anak belajar mengenal nama buah-buahan dari video edukatif yang ditayangkan guru. Saat video ditayangkan, anak-anak mulai mengikuti kata-kata dari apa yang mereka tonton. Belajar mengenal nama buah-buahan mampu menambah kosakata anak dan anak jadi lebih mengetahui macam-macam nama buah. Manfaat ini juga dirasakan

saat guru menunjukkan gambar buah-buahan, anak mampu menjawab nama buah tersebut. Hal ini membuat perkembangan kognitif dan bahasa anak semakin meningkat.

Keempat, Belajar Mengenal Warna. Video belajar mengenal warna ditunjukkan dengan gambar warna dan cara menyebut warna tersebut. Saat gambar dalam video menunjukkan warna biru, maka suara video akan menyebutkan kata biru. Begitu juga dengan warna-warna yang lain seperti merah, kuning, hijau, dan sebagainya. Ketika anak-anak sering menonton video belajar mengenal warna ini, anak-anak jadi mengetahui nama-nama warna yang ada di sekitar mereka. Hal ini terbukti ketika guru menunjukkan benda yang berwarna, maka anak akan menyebutkan nama warna sesuai benda tersebut atau anak menunjukkan benda sesuai warna yang ditanyakan oleh guru. Sebagai contoh saat guru bertanya kepada anak "mana bola warna merah", maka anak akan menunjukkan bola merah tersebut kepada guru. Hal ini membuat perkembangan kognitif dan bahasa anak semakin meningkat.

Kelima, Belajar Nama-Nama Hewan dan Suaranya. Anak-anak perlu dikenalkan dengan nama hewan karena di lingkungan sekitar anak mereka akan banyak melihat hewan. Mengenalkan nama hewan kepada anak dapat diajarkan dengan cara yang menyenangkan seperti menayangkan video hewan dan suaranya di televisi. Ketika menonton video, anak akan melihat bentuk-bentuk hewan dan suara dari hewan tersebut. Seperti saat penayangan gambar kucing suaranya adalah meong, gambar sapi suaranya adalah mbok, gambar kambing suaranya adalah mbek. Dari pengenalan nama-nama hewan yang ada di video, anak jadi mengetahui sedikit dari nama-nama hewan yang sering mereka temui sehingga mampu menambah kosakata pada anak. Hal ini membuat perkembangan kognitif dan bahasa anak menjadi meningkat.

Keenam, Lagu Anak Indonesia. Banyak sekali lagu anak Indonesia dalam video YouTube, seperti Balonku Ada 5, Burung Kakaktua, Dua Mata Saya, Tik-Tik Bunyi Hujan, Kalau Kau Suka Hati dan masih banyak lagu lainnya. Lagu-lagu anak ini sering diputar oleh guru saat pembelajaran agar anak merasa senang. Selain memutar lagu membuat anak merasa bahagia, anak juga sering kali bernyanyi mengikuti lagu yang ditayangkan. Meskipun pengucapan lirik lagu saat menyanyi belum fasih, akan tetapi mereka tetap mampu mengucapkan sedikit kata dari lagu tersebut. Selain itu, saat mendengarkan lagu, anak-anak juga suka menggerakkan badan mengikuti video yang mereka tonton, seperti lagu Kepala Pundak Lutut Kaki dan Kalau Kau Suka Hati. Dapat terlihat jelas dari pemutaran video lagu anak ini, anak-anak jadi mengenal anggota tubuhnya dan mampu menambah kosakata anak. Hal ini membuat perkembangan kognitif dan bahasa anak semakin meningkat.

Ketujuh, Baby Bus dan Super Jojo. Channel video Baby Bus dan Super Jojo merupakan video anak bernyanyi yang ditunjukkan dalam bentuk karakter kartun. Sama halnya dengan video lagu anak Indonesia, video Baby Bus dan Super Jojo juga dapat membuat anak senang dan merasa terhibur. Kedua video ini juga menampilkan

banyak sekali video yang bersifat edukatif dan menarik, seperti makanan bergizi, mengenal keluarga, memahami bagian tubuh, belajar sikat gigi, dan masih banyak lagi. Penayangan video ini menjadikan kosakata anak menjadi bertambah dan anak belajar mengenal segala hal di sekitarnya. Hal ini membuat perkembangan kognitif dan bahasa anak semakin meningkat.



Gambar 1. Hsn dan Ars Menonton Video Edukatif di *Smart TV*

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola dan guru Husna Day Care, mereka mengungkapkan bahwa setelah anak-anak diberikan tontonan video dari *smart TV*, perkembangan Hsn dan Ars jauh lebih meningkat dibandingkan anak lain seusianya. Selain itu, mereka juga menyadari bahwa pemanfaatan *smart TV* sebagai media pembelajaran mempunyai dampak positif terhadap anak-anak usia 2 tahun di seluruh aspek perkembangan anak usia dini, terutama pada aspek perkembangan kognitif dan bahasa. Dilihat dari tingkat pencapaian perkembangan anak usia 2 tahun setelah mereka menonton *smart TV*, aspek perkembangan kognitif yang terlihat ialah anak lebih aktif berpikir, lebih imajinatif, mampu membilang 1-10, mampu menyebutkan huruf alfabet, mengetahui bagian-bagian tubuh mereka, mampu menyebutkan nama hewan, buah-buahan, warna, dan mengenal nama-nama anggota keluarganya. Sedangkan dari aspek perkembangan bahasa yang terlihat ialah anak lebih komunikatif, kosakata anak menjadi bertambah, anak mampu meniru kata atau suara yang sering ia dengar, dan anak mampu menghafal lagu anak meskipun belum fasih menyanyikannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *smart TV* berbasis ramah anak di Husna Day Care Pamekasan terbukti mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 2 tahun. Penayangan video edukatif pada *smart TV* untuk pembelajaran anak usia 2 tahun harus dilakukan secara berulang-ulang agar anak memahami pesan yang disampaikan. Dari segi kognitif, anak menjadi lebih aktif berpikir, imajinatif, mampu membilang 1-10, mampu menyebutkan huruf alfabet, mengetahui bagian-bagian tubuh mereka, mampu menyebutkan nama hewan, buah-buahan, warna, dan mengenal

nama-nama anggota keluarganya. Dari segi bahasa, anak menjadi lebih komunikatif, lebih menguasai banyak kosakata baru, mampu meniru kata atau suara yang sering didengar, dan mampu menghafal lagu anak.

Referensi

- Agustin, S. (2021). 4 Dampak Radiasi Handphone bagi Kesehatan. Alodokter. <https://www.alodokter.com/dampak-radiasi-handphone-pada-kesehatan>
- Anggraini. (2018). Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Huruf pada Anak Kelompok A di TK Kartika II-4 Palembang. In *Skripsi*. Universitas Sriwijaya.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Artha, D. J. (2016). Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak. *Jurnal EduTech*, 2(1).
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958>
- Christianti, M. (2015). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vokasi Dalam Rangka Dies Natalis Ke-54 FT UNY*.
- Damayanti, E., Nurhasanah, Nurafia, & Kamal, E. E. (2019). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 2-3 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 10–24.
- Dandelion, R. (2021). *Tahap Tumbuh Kembang Anak Usia 2-3 Tahun*. Shimajiro Club. <https://shimajiro.id/article/392/tahap-tumbuh-kembang-anak-usia-2-3-tahun>
- Dini, D. P. P. A. U. (2015). *NPSK (Norma, Standar, Prosedur, Dan Kriteria) Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Elektronik, A. (2021). <https://www.arjunaelektronik.com/panduan/panduan-membeli-tv/apa-itu-smart-tv/>.
- Gushevinalti, Adeni, S., & Arrianie, L. (2014). Media Habit dan Interpretasi Anak Usia Dini Kota Bengkulu tentang Tayangan Media. *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 215–234. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol8.iss2.art8>
- Hayati, F., & Dahliana. (2019). Penerapan Media Televisi Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B2 TK Cut Mutia Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 135–144.

- Kurniawan, M. R., & Gafur, A. (2014). Peranan Siaran Televisi Edukasi dalam Mendukung Terciptanya Sumber dan Motivasi Belajar Bagi Siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 98–108. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2462>
- Limardi, S., Widinugroho, S., & Ribuan, C. (2019). Penggunaan Media Informasi yang Bijak untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Cermin Dunia Kedokteran*, 46(11), 702–706. <http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/415>
- Maulana, S. (2020). *Smart TV VS Android TV, Mana yang Lebih Baik?* <https://benefits.bankmandiri.co.id/article/smart-tv-vs-android-tv,-mana-yang-lebih-baik>
- Media, C. on C. and. (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 7(2), 91–112. <https://doi.org/10.21580/sa.v7i2.651>
- Nuraeni. (2014). Strategi Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Prisma Sains*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>
- Putra, R. S., & Tressyalina. (2020). Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual di Taman Kanak-kanak Darul Falah. *Jurnal Literasi*, 4(2), 168–174.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rohani, G. A. (2015). Pengaruh Televisi (TV) Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 631–639. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12355>
- Saida Ulfa. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8.
- Savitra, K. (2020). *10 Dampak Psikologis Penggunaan Gadget*. Dokter Psikologi.Com. <https://dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-gadget>
- Selian, W. A., Nurhayati, & Sariah. (2019). Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Perkembangan Bahasa Anak. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 149–158. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.8989>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

- Warsita, B. (2013). Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 17(3).
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118–134. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>