

Submitted:
03-04-2025

Revised:
28-05-2025

Accepted:
28-05-2025

Published:
31-05-2025

Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Kenanga

Yusuf Hidayat¹, Risa Rahmawati², Imas Masri'ah³, Suwarni⁴, Lela Rosidah⁵

¹STAI Putra Galuh Ciamis, ²STAI Al Ma'arif Ciamis, ³PAUD Baiturrahim Kota Banjar, ⁴Kober Kenanga Pataruman Kota Banjar, ⁵STAI Putra Galuh Ciamis

e-mail: 1yusufhidayat@staiputragaluh.ac.id, 2risarahmawati@staialmaarif.ac.id,
3imasmasriah373@gmail.com, 4anisuwarni260975@gmail.com, 5lelarosidah6@gmail.com

Abstrak

Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dirancang mengoptimalkan pengalaman belajar anak melalui stimulasi multi-indra. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga, dan mengetahui sejauh mana dampak penggunaan media *flashcard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru yang dibantu oleh dua guru lain dalam melakukan penelitian kepada anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak yang dipilih sebagai populasi dan sampel dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* berjalan baik, yang mana sebanyak 11 anak (73,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB). Selanjutnya, penggunaan media *flashcard* dikolaborasikan dengan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*), diperoleh hasil bahwa ke-15 anak (100%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Flashcard*, Kognitif

Abstract

Flashcard media is a learning medium designed to optimize early childhood learning experiences through multisensory stimulation. This study aims to determine the use of flashcard media to improve the cognitive abilities of early childhood-aged children (5-6 years) in Kober Kenanga and to assess the extent of the impact of using flashcard media on the development of cognitive abilities in early childhood-aged



children (5-6 years) in Kober Kenanga. The method employed in this study is qualitative under a phenomenological approach. The method used in this study is a qualitative approach with a phenomenological approach. In this study, the researchers act as the teacher assisted by other two teachers to conduct the learning on 15 early childhoods aged 5-6 years who are selected as the population and sample in this study. The results show that the use of flashcard media occurs well, at which 11 early childhoods (73.3%) are able to remember, understand, and match the alphabet A-Z, with the criteria developing of according to expectations (BSH). Meanwhile, the rest of the 4 early childhoods (26.7%) are still experiencing obstacles, with the criteria not yet developing (BB). Furthermore, when the use of flashcard media is combined with the singing method and the drilling technique, the results show that the entire 15 early childhoods (100%) can remember, understand, and match the letters of the alphabet A with the available symbols and images, with the criteria of developing very well (BSB).

Keywords: Early Childhood, Flashcard, Cognitive

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan, anak perlu dibimbing dan diarahkan sejak dini dalam menumbuhkembangkan fisik dan kemampuan dasarnya. Dengan fisik yang bertumbuh secara optimal, dilengkapi dengan berkembangnya kemampuan dasar anak, maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang sehat, kuat, dan kompeten. Hal ini menjadi modal dasar bagi anak untuk melanjutkan proses pendidikan selanjutnya. Adapun kemampuan dasar anak tertuang dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) yang mencakup: (a) nilai agama dan moral; (b) nilai Pancasila; (c) fisik motorik; (d) kognitif; (e) bahasa; dan (f) sosial-emosional (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Merujuk pada STPPA tersebut, maka mengembangkan aspek kognitif perlu dioptimalkan lebih awal sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan berpikir pada anak serta mempengaruhi perkembangan aspek dasar lainnya (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Senada dengan pendapat sebelumnya, Hasibuan & Suryana (2022) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan anak dalam berpikir, menilai, serta mempengaruhi perkembangan bahasa dan sosial-emosionalnya.

Namun demikian, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Kober Kenanga, diperoleh data bahwa perkembangan kognitif anak belum sepenuhnya berkembang dengan optimal. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa kendala di

mana anak: (1) belum mampu mengolah informasi yang diberikan, sehingga terkendala dengan daya ingat anak, (2) belum mampu memahami informasi yang diberikan sesuai dengan gambar yang ditunjukkan, dan (3) belum mampu mencocokan benda yang disebutkan dengan gambar yang tersedia. Fenomena ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2018) yang mana menyajikan fakta empiris bahwa lebih dari 200 juta anak di dunia diperkirakan mengalami gangguan perkembangan kognitif. Hal ini dipengaruhi oleh faktor ekonomi, pendidikan orang tua, dan kondisi lingkungan sekitar. Adapun di Indonesia berdasarkan hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (Balitbangkes) yang dihimpun dalam *Early Childhood Development Index* (2018) menghasilkan data bahwa sebesar 88,30% anak Indonesia mengalami perkembangan kognitif sesuai dengan perkembangan usianya (BPS, 2020). Penelitian lain yang dilakukan oleh Retnaningrum & Umam (2021) menemukan bahwa anak yang belum berkembang kognitifnya secara optimal sesuai dengan perkembangan usianya dipengaruhi oleh pola asuh pada lingkungan keluarga, selain kurang adanya kerjasama antara pihak sekolah dan orang tua. Senada dengan hasil penelitian sebelumnya, Talango (2020) menemukan temuan bahwa anak dengan kendala perkembangan kognitif yang tidak sesuai dengan perkembangan usianya cenderung mempengaruhi daya ingat, daya nalar, fungsi mental, dan perilaku sosial-emosionalnya.

Guna mengatasi kendala-kendala yang dialami berkenaan dengan belum optimalnya kemampuan kognitif anak di Kober Kenanga, guru perlu berinovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik minat belajar anak, sehingga dapat menstimulasi perkembangan kognitifnya. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang ada, media *flashcard* menjadi salah satu solusi bagi guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Evianti & Atika (2021) menyebutkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Melalui media *flashcard*, anak mendapat stimulasi dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-

emosional, dan fisik motoriknya (Fatmawati, 2021). Selain itu, *flashcard* menjadi media ajar masa kini yang memiliki kartu dua sisi saling melengkapi, yang mana berfungsi sebagai representasi visual guna menyediakan informasi kontekstual yang memperkuat pemahaman anak terkait materi yang disajikan oleh guru. Struktur yang tersedia dalam *flashcard* memungkinkan anak menghubungkan konsep visual dengan informasi verbal dan pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya. Selain itu, *flashcard* juga menyediakan fasilitas berupa tulisan sederhana dengan ukuran besar yang dapat dibaca oleh anak untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam sekaligus pengingat materi yang diberikan guru kepada anak. Dengan demikian, *flashcard* memiliki fungsi adaptasi terhadap berbagai konteks pembelajaran dalam memfasilitasi anak untuk memperoleh informasi. Secara keseluruhan, media *flashcard* bukan hanya sekadar kartu bergambar yang dilengkapi tulisan, tetapi merupakan media ajar yang dirancang secara strategis untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak melalui stimulasi multi-indera, struktur yang jelas, dan fleksibilitas dalam penggunaannya (Israwati et al., 2022; Ningsih et al., 2019; Ulfa, 2020).

Penelitian ini didukung oleh tiga peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu pertama dilakukan oleh Puspitasari et al., (2022) yang berjudul "Penerapan Media *Flascard* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan juga kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya, peneliti terdahulu kedua dilakukan oleh Fajriani et al., (2022) yang berjudul "Media *Flashcard* untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Thamrin Cianjur. Kemudian, penelitian terdahulu terakhir dilakukan oleh Utami (2023) dengan judul "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *flashcard*". Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Sabilil Huda Sanglar, Kecamatan Reth.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu di atas, peneliti menggunakannya sebagai pendukung penelitian sekarang. Ketiga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fajriani et al., (2022); Puspitasari et al., (2022); Utami (2023) mempunyai persamaan dengan penelitian sekarang, yakni sama-sama mengkaji penerapan media *flashcard* untuk membantu pengembangan kemampuan kognitif anak. Adapun perbedaan dari penelitian sekarang, peneliti menggunakan media *flashcard* berisikan gambar huruf A-Z yang mana didesign dengan gambar yang menarik, sehingga menarik minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dalam penelitian sekarang digunakan juga metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*) untuk meningkatkan interaksi antar anak selama proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Secara empirik, anak terbantu dalam meningkatkan kemampuan kognitifnya, khususnya pada kemampuan anak mengingat alfabet, memahami alfabet, mencocokan alfabet dengan simbol dan gambar yang tersedia, dan menyusun alfabet ke dalam nama masing-masing anak. Perbedaan ini kemudian menjadi keterbaruan (*novelty*) penelitian sekarang, sehingga penelitian ini menjadi penting dilakukan. Selanjutnya, penelitian ini berimplikasi pada pentingnya variasi metode pengajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penggunaan media *flashcard* dalam konteks yang berbeda dan lebih inovatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan 2 (dua) rumusan masalah. Kedua rumusan masalah tersebut, yaitu: (1) Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga?; (2) Sejauhmana dampak penggunaan media *flashcard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga?

Berdasarkan kedua rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan 2 (dua) tujuan penelitian. Kedua tujuan penelitian tersebut adalah: (1) Untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga; (2) Untuk mengetahui sejauhmana dampak penggunaan media *flashcard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga.

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diajukan, penelitian ini selanjutnya diberi judul “Media *Flashcard*: Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kober Kenanga”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran *flashcard* guna mengembangkan kemampuan kognitif anak di satuan PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenemonologi. Adapun yang dimaksud dengan pendekatan fenemonologi adalah pendekatan penelitian yang memahami peristiwa-peristiwa kehidupan manusia, perilaku masyarakat atau individu dengan menganalisis pengalaman-pengalaman yang dialami kemudian dievaluasi secara menyeluruh tentang individu atau objek yang diteliti (Herniawati et al., 2025).

Adapun Penelitian ini berlangsung selama 5 (lima) hari, dimulai dari Kamis, 9 Januari sampai dengan Rabu, 15 Januari 2025. Penelitian ini dilaksanakan di Kober Kenanga, yang beralamat di Jalan Purwanegara RT, 01, RW, 05 Lingkungan Lembur Balong Kelurahan Pataruman, Kecamatan Pataruman, Kota Banjar, Provinsi Jawa Barat. Kober Kenanga dipilih sebagai lokus penelitian (*research site*) dikarenakan guru yang mengajar sudah sejak 1 semester menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran, sehingga hal ini sesuai dengan fokus penelitian ini. Adapun Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak, yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Semua anak tersebut dilibatkan sebagai populasi dan sampel penelitian dikarenakan sebagai

peserta didik yang belajar di Kober Kenanga. Selain itu, semua anak yang dilibatkan sudah terbiasa dengan penggunaan media *flashcard* sebagai bahan ajar, sehingga proses penelitian yang melibatkan kemampuan mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z sebagai indikator pengukuran kemampuan kognitif anak tidak mengalami kendala yang berarti.

Berkaitan dengan prosedur penelitian, peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu oleh dua guru lain dalam proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selanjutnya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa catatan lapangan (*fieldnote*) yang mana di dalamnya berisi seluruh catatan hasil observasi dari proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media *flashcard* pada anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, peneliti mengamati respon anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*, yang dilakukan melalui tahapan: (1) guru menyiapkan media *flashcard*, (2) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara bermain media *flashcard*, (3) guru meminta anak mengambil beberapa kartu *flashcard*, (4) guru meminta anak menyusun *flashcard* sesuai urutan huruf, (5) terakhir, anak diminta menuliskan susunan huruf tersebut. Berikut ini disertakan contoh tabel instrumen catatan lapangan (*fieldnote*).

Tabel 1. Instrumen Catatan Lapangan

Tanggal	Waktu	Hasil Observasi Lapangan
10 Januari 2025	08.00-10.30	Di hari pertama, media <i>flashcard</i> diperkenalkan kepada anak. Peneliti mengobservasi capaian yang diperoleh anak.
10 Januari 2025	08.00-10.30	Di hari kedua, media <i>flashcard</i> diperkenalkan kembali kepada anak. Guru mempraktikan penggunaan media <i>flashcard</i> beberapa kali. Peneliti mengobservasi capaian yang diperoleh anak.
13 Januari 2025	08.00-10.30	Di hari ketiga, guru kembali menggunakan media <i>flashcard</i> untuk mencocokan simbol dan gambar. Selanjutnya, guru mengecek pemahaman siswa dalam mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z. Peneliti mengobservasi capaian yang diperoleh anak.
14 Januari 2025	08.00-10.30	Di hari keempat, guru kembali memperkenalkan huruf konsonan dan mencocokan dengan simbol dan gambar. Selain itu, untuk memudahkan anak

mengingat huruf konsonan dan simbol, anak dibantu dengan metode bernyanyi dan teknik pengulangan. Peneliti mengobservasi capaian yang diperoleh anak.

Sumber: (Herniawati et al., 2025)

Selanjutnya, data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi ini dilakukan berdasarkan tahapan berikut: (1) pengumpulan data, yaitu proses mengumpulkan data melalui catatan lapangan (*fieldnote*), (2) reduksi data, yaitu memilih dan merangkum hal-hal pokok yang mana difokuskan pada tema yang penting, serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan, (3) display data, yaitu menyajikan data-data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis, dan (4) penarikan kesimpulan, yaitu menyimpulkan data-data yang telah ditulis dalam display sebelumnya (Herniawati et al., 2025; Mulyono et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di Kober Kenanga dengan subjek penelitian 15 anak usia 5-6 tahun yang termasuk dalam kelompok B. Penelitian ini dilakukan selama 5 hari untuk melihat proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* guna membantu menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga. Berdasarkan hasil observasi yang dicatat dalam catatan lapangan (*fieldnote*), maka data yang dihasilkan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Tanggal	Waktu	Hasil Observasi
9 Januari 2025	08.00-10.30	Di hari pertama, guru memperkenalkan media <i>flashcard</i> yang berisi huruf A-Z dengan gambar dan design yang menarik. Tema pembelajaran yang diberikan hari pertama adalah "Mencocokan huruf dan gambar". Anak-anak terlihat antusias dan penasaran ketika <i>flashcard</i> diperkenalkan. Kemudian, anak-anak mencoba menyebutkan huruf dengan mengikuti contoh dari guru. Berdasarkan hasil observasi peneliti, dari jumlah 15 anak, terdapat 8 anak (53,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 7 anak (46,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB).

Yusuf Hidayat, dkk
Penggunaan Media *Flashcard* ...

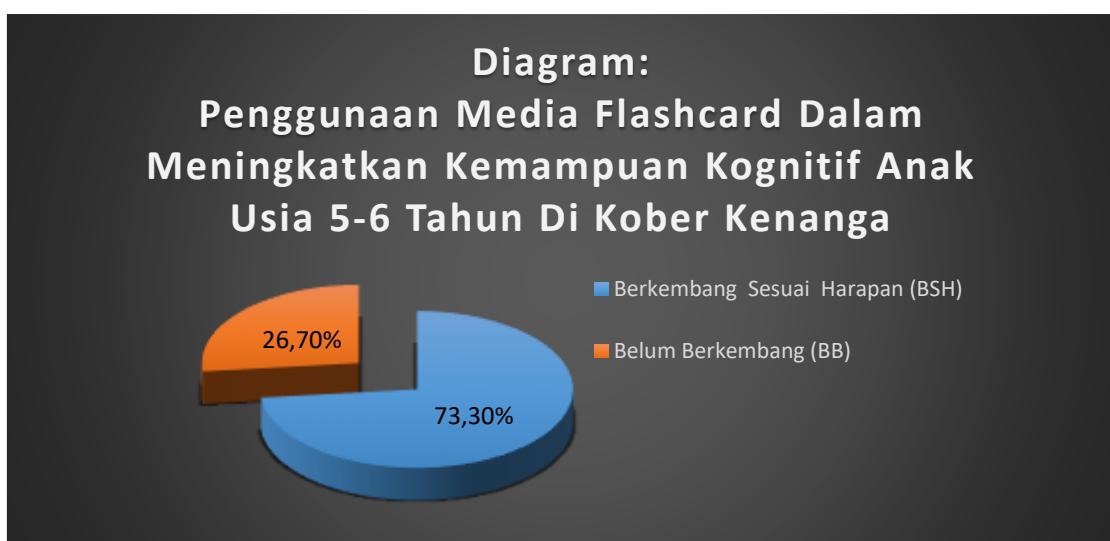
10 Januari 2025	08.00-10.30	<p>Di hari kedua, peneliti dan guru mulai memperkenalkan dan menjelaskan bagaimana mencocokkan huruf dengan dengan simbol dan gambarnya menggunakan media <i>flashcard</i>. Setelah dipraktikan beberapa kali, anak-anak cenderung menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>Berdasarkan hasil observasi peneliti, dari jumlah 15 anak, 11 anak (73,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB).</p>
13 Januari 2025	08.00-10.30	<p>Pada hari ketiga, guru kembali menggunakan media <i>flashcard</i> untuk mengecek pemahaman siswa dalam mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z. Selanjutnya, peneliti dan guru kembali memperkenalkan huruf vokal dan mencocokan dengan simbol dan gambarnya. Selain itu, untuk memudahkan anak mengingat huruf vokal dan simbolnya, anak-anak dibantu dengan metode bernyanyi dengan menggunakan lagu alfabet.</p> <p>Berdasarkan hasil observasi peneliti, dari jumlah 15 anak, 13 anak (86,7%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 2 anak (13,3%) masih mengalami kendala, dengan kriteria mulai berkembang (MB).</p>
14 Januari 2025	08.00-10.30	<p>Pada hari keempat, guru kembali memperkenalkan huruf konsonan dan mencocokan dengan simbol dan gambarnya. Selain itu, untuk memudahkan anak mengingat huruf konsonan dan simbolnya, anak-anak dibantu dengan metode bernyanyi dengan menggunakan lagu alfabet dan juga dikombinasikan dengan teknik pengulangan (<i>drilling technique</i>) yang diulang selama 8 kali pengulangan.</p> <p>Berdasarkan hasil observasi peneliti, dari jumlah 15 anak, 14 anak (93,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan sisanya, sebanyak 1 anak (6,7%) mulai mengalami peningkatan, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).</p>
15 Januari 2025	08.00-10.30	<p>Pada hari terakhir, guru mengecek daya ingat, pemahaman, dan kemampuan kognitif anak dalam mengolah informasi yang diberikan, mampu menyebutkan huruf sesuai dengan gambar yang diberikan, serta mencocokan huruf yang disebutkan</p>

dengan gambar yang tersedia. Dalam konteks penelitian ini, anak mampu mengingat, memahami, mengolah informasi terkait huruf alfabet dari A - Z dan mencocokannya dengan simbol dan gambar yang tersedia.

Setelah dilakukan pengecekan berupa *quiz* dengan menggunakan media *flashcard* dibantu dengan penggunaan metode bernyanyi menggunakan lagu alfabet, dan teknik pengulangan (*drilling technique*), diperoleh hasil bahwa ke-15 anak (100%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya, huruf alfabet tersebut mampu disusun ke dalam nama masing-masing anak.

Sumber: (Data diambil tanggal 9-15 Januari 2025)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicatat dalam lembar hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan dampak baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini ditunjukkan dengan data anak sebanyak 11 anak (73,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB). Data tersebut disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 1. Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Kenanga

Selanjutnya, guru mengkolaborasikan penggunaan media *flashcard* dengan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*) guna membantu anak meningkatkan kemampuan kognitifnya, khususnya pada: (1) kemampuan anak mengingat alfabet A-Z, (2) kemampuan anak dalam memahami alfabet A-Z, (3) kemampuan anak dalam mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dan (4) kemampuan anak dalam menyusun huruf alfabet A-Z ke dalam nama masing-masing anak. Hasilnya menunjukkan bahwa semua anak yang berjumlah 15 (100%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Setelah menyajikan data hasil observasi di atas, selanjutnya peneliti perlu menjawab dua rumusan masalah yang telah diajukan pada bagian pendahuluan. Rumusan masalah pertama, yaitu: "Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga?" Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil obsevasi pada tanggal 9 Januari 2025 menunjukkan bahwa terdapat 8 anak (53,3%) sudah mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z dengan baik. Sisanya 7 anak (46,7%) masih mengalami kendala. Selanjutnya, hasil obsevasi pada tanggal 10 Januari 2025 menunjukkan bahwa terdapat 11 anak (73,3%) sudah mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z dengan baik. Adapun sisanya 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala dalam mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z ketika disajikan beberapa kartu *flashcard* dalam sekali bermain. Berdasarkan data tersebut, jawaban rumusan masalah pertama yaitu penggunaan media *flashcard* berjalan dengan baik, yang mana sebanyak 11 anak (73,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB).

Adapun rumusan masalah kedua, yaitu: "Sejauh mana dampak penggunaan media *flashcard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Kober Kenanga?" Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi secara

keseluruhan selama 5 hari, diperoleh data bahwa setelah dilakukan pengecekan berupa *quiz*, yang mana masih menggunakan media *flashcard* dibantu dengan metode bernyanyi menggunakan lagu alfabet, dan teknik pengulangan (*drilling technique*), diperoleh hasil bahwa ke-15 anak (100%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya, semua anak mampu menyusun huruf alfabet ke dalam nama masing-masing anak.

Berdasarkan jawaban dari kedua rumusan masalah di atas, penggunaan media *flashcard* berjalan dengan baik, yang mana angka ketuntasan mencapai 73,3% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Namun demikian, ketika penggunaan media *flashcard* dikombinasikan dengan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*), hasilnya berdampak 100% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) pada peningkatan kognitif anak, khususnya pada kemampuan anak dalam mengingat, memahami, mencocokan alfabet dengan simbol dan gambar yang tersedia, dan menyusun alfabet ke dalam nama masing-masing anak.

Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Puspitasari et al., (2022) yang berjudul “Penerapan Media *Flascard* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu pertama, selain mengkaji kemampuan kognitif anak, juga mengkaji kemampuan bahasa anak, sehingga fokus penelitian terdahulu pertama tidak terlalu mendalam pada aspek kemampuan kognitif anak. Selanjutnya, hasil penelitian sekarang memiliki persamaan dengan hasil penelitian terdahulu kedua yang dilakukan oleh Fajriani et al., (2022) yang berjudul “Media *Flashcard* untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”. Kedua penelitian ini sama-sama mengkaji media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Adapun perbedaannya terletak pada indikator yang diteliti dari kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terakhir, hasil penelitian sekarang memiliki persamaan dengan hasil penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh Utami (2023) dengan judul “Meningkatkan

Kognitif Anak Usia Dini melalui Media *flashcard*". Kedua hasil penelitian ini memiliki persamaan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Namun yang berbeda dari penelitian sekarang adalah media *flashcard* dikolaborasikan dengan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*).

Penggunaan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*) yang dikolaborasikan dengan media *flashcard* menjadi keterbaruan (*novelty*) dari penelitian sekarang yang diharapkan dapat memberikan implikasi positif terhadap bidang keilmuan pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian sekarang terkait peningkatan kognitif anak usia dini. Selain itu, penggunaan metode bernyanyi menjadi salah satu metode yang penting digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD, karena usia 0-6 tahun sedang menggemari segala sesuatu dalam bentuk nyanyian. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kristyana, 2014; Rukmana et al., 2022). Selain itu, penggunaan teknik drilling (*drilling technique*) juga tidak kalah penting dalam konteks PAUD, karena ciri khas ingatan anak usia dini cenderung pendek, sehingga mudah lupa. Dengan menggunakan teknik drilling (*drilling technique*), materi pembelajaran yang diberikan guru akan cenderung mudah diingat, bermakna, dan tidak mudah dilupakan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwimayoga & Ganesha, 2024; Gehris et al., 2015; Hidayat et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berjalan dengan baik, yang ditunjukkan dengan data sebanyak 11 anak (73,3%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan alfabet A-Z, dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan sisanya, sebanyak 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala, dengan kriteria belum berkembang (BB). Selain itu, setelah dilakukan pengecekan berupa *quiz*, yang mana masih menggunakan media *flashcard* dibantu dengan metode bernyanyi menggunakan lagu alfabet, dan teknik pengulangan

(*drilling technique*), diperoleh hasil bahwa ke-15 anak (100%) mampu mengingat, memahami, dan mencocokan huruf alfabet A-Z dengan simbol dan gambar yang tersedia, dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya, semua anak mampu menyusun huruf alfabet ke dalam nama masing-masing anak. Adapun keterbaruan (*novelty*) dari penelitian sekarang yaitu penggunaan metode bernyanyi dan teknik pengulangan (*drilling technique*) yang dikolaborasikan dengan media *flashcard*, yang mana memberikan dampak sangat baik bahkan sempurna terhadap peningkatan meningkatkan kemampuan kognitifnya, khususnya pada kemampuan anak mengingat alfabet, memahami alfabet, mencocokan alfabet dengan simbol dan gambar yang tersedia, dan menyusun alfabet ke dalam nama masing-masing anak.

Selain itu, penelitian ini berimplikasi pada pengembang media pembelajaran, yang mana meliputi penciptaan media *flashcard* digital interaktif yang terintegrasi dengan lagu dan fitur pengulangan otomatis, serta pengembangan paket pembelajaran terpadu yang berisi *flashcard*, panduan lagu, dan aktivitas pengulangan untuk guru dan orang tua. Kemudian, penting juga bagi pihak sekolah dan guru untuk mendesain media yang adaptif terhadap kebutuhan individu anak, termasuk bagi mereka yang masih mengalami kesulitan, dan menjalin kolaborasi dengan praktisi pendidikan untuk memastikan relevansi dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan pihak manajemen Kober Kenanga yang telah berkenan memberikan izin dan dukungan selama diadakannya penelitian. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan dan pihak manajemen STAI Putra Galuh Ciamis dan STAI Al-Ma'arif Ciamis atas penelitian kolaborasi yang dilakukan serta bantuan pendanaan yang diberikan.

REFERENSI

- BPS. (2020). *Analisis Perkembangan Anak Usia Dini Indonesia 2018 – Integrasi Susenas dan Riskesdas 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Dwimayoga, I. M., & Ganesha, U. P. (2024). *The Use of Drilling Techniques Integrated with Technology to Improve Students' Vocabulary Mastery*. 4(2), 70–84.
- Evianti, E., & Atika, A. R. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 55–62. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i1.p%25p>
- Fajriani, D. A., Adjie, N., & Putri, S. U. (2022). Media Flashcard Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 56–68.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>
- Gehris, J. S., Gooze, R. A., & Whitaker, R. C. (2015). Teachers' Perceptions about Children's Movement and Learning in Early Childhood Education Programmes. *Child: Care, Health and Development*, 41(1), 122–131. <https://doi.org/10.1111/cch.12136>
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2022). Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1169–1179. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>
- Herniawati, A., Rahmawati, R., Hidayat, Y., & Tya, S. (2025). Dampak Penggunaan Youtube dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intisabi*, 2(2), 194–206. <https://doi.org/10.61580/itsb.v2i2.82>
- Hidayat, Y., Herniawati, A., & Ihsanda, N. (2022). Use of Drilling Technique to Teach English Speaking to the Early Childhoods: A Descriptive Study. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i1.66>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. . . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>
- Kristyana, L. N. (2014). Singing as a Strategy to Enhance the Ability to Speak for

- Early Childhood. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 14(2), 123.
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v14i2.3293>
- Mulyono, N., Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2024). Bedtime Storytelling: A Method to Enhance Early Childhoods' Language Development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 402–410.
<https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.68552>
- Ningsih, B. W., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 128–132.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
<https://doi.org/10.52802/twd.v5i1.120>
- Rukmana, T., Rosyid, A., & Elvia, F. (2022). Metode Bernyanyi Islami: Penanaman Nilai Tauhid pada Anak Sejak Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 14.
<https://doi.org/10.24235/awlady.v8i1.9640>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 93–107.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
<https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(1), 43–52.
<https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>
- Zhang, J., Guo, S., Li, Y., Wei, Q., Zhang, C., Wang, X., Luo, S., Zhao, C., & Scherbier, R. W. (2018). Factors Influencing Developmental Delay among Young Children in Poor Rural China: A Latent Variable Approach. *BMJ Open*, 8(8), e021628.
<https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-021628>