

PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI TK CAHAYA KIRANA

Rima Gustiana¹, Riska Fauziah Nurmala², Ganjar Safari³

Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Ilmu Keperawatan, Universitas Bale
Bandung, Indonesia

Abstrak

Indonesia merupakan negara ketiga dengan pertumbuhan dan perkembangan anak terendah di regional asia tenggara. Perkembangan anak yang belum sesuai akan berdampak buruk pada proses pembelajaran membaca anak untuk kedepannya Kemampuan anak masih terbatas tetapi seiring bertambahnya usia perkembangan fisik dan kognitif anak akan berkembang. Seperti yang ditemukan di TK Cahaya Kirana terdapat beberapa anak yang belum mampu mengenal 26 huruf secara keseluruhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 4-6 tahun Di TK Cahaya Kirana Desa Manggung Harja Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental Design* adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group* Desain sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 16 orang sampel intervensi dan 16 sampel kontrol. Pengolahan data menggunakan *Uji NonParametric Wilcoxon* dan *Uji Mann-Whitney U*. hasil analisis menunjukan nilai $p\text{-value } 0,0001 < 0,05$, mengidentifikasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan media *flashcard* dan dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak.

Kata Kunci: Anak; Kemampuan Kognitif; *Flashcard*;

Abstract

Indonesia is the third country with the lowest child growth and development in the Southeast Asia region. Inappropriate child development will have a negative impact on the child's reading learning process in the future The child's ability is still limited but as the age increases the child's physical and cognitive development will develop. As found in Cahaya Kirana Kindergarten there are some children who have not been able to recognize 26 letters as a whole. The purpose of this study was to determine the effect of *flashcard* media on the cognitive ability of symbolic thinking in children aged 4-6 years at Cahaya Kirana Kindergarten, Manggung Harja Village, Ciparay District, Bandung Regency. The research method used was *Quasi Experimental Design* while the approach used in this study was *Nonequivalent Control Group Design* the sample in this study amounted to 32 people divided into 2 groups, namely 16 intervention samples and 16 control samples. Data processing using *Wilcoxon Nonparametric Test* and *Mann-Whitney U Test*. the results of the analysis show a $p\text{ value of } 0.0001 < 0.05$, identifying that there is a significant difference after being given *flashcard* media and it can be concluded that *flashcard* media has an influence on improving the cognitive ability of symbolic thinking in children.

Keywords: Child; Cognitive ability; *Flashcard*;

Informasi Artikel

Submitted: 28-01-2025 **Accepted:** 28-02-2025

Online Publish: 30-03-2025

¹ Corresponding Author

Email Address: ganjarsafari@unibba.ac.id

Pendahuluan

World Healty Organization (WHO) tahun 2018 mengemukakan bahwa prevalensi balita dengan gangguan pertumbuhan dan perkembangan terendah adalah 28,7%, menjadikan Indonesia sebagai negara ketiga dengan prevalensi balita dengan gangguan pertumbuhan dan perkembangan tertinggi di regional asia tenggara.

Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, indeks perkembangan anak di beberapa negara seperti Thailand sebanyak 91,1%, Vietnam sebanyak 88,7%, kazakstan sebanyak 85,5%, Nepal sebanyak 64,4% dan Indonesia sebanyak 88,3%, menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan di jawa barat sekitar 85% (Riskesdas, 2018). Proposi indeks dan jenis perkembangan anak untuk literasi numerasi Indonesia sekitar 64,6%, dengan literasi numerik terendah di papua sebanyak 43,8 % dan jawa barat sebesar 71,6 %. Di Indonesia kemampuan belajar sekitar 95,2%. Papua memiliki kemampuan belajar terendah dengan 89,9 % dan kalimantan timur memiliki kemampuan belajar tertinggi dengan 98,2 % sedangkan jawa barat sekitar 96,1 % (Riskesdas, 2018)

Anak-anak bertumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan mereka dan dorongan yang mereka terima, anak-anak dari usia empat hingga enam tahun adalah saat mereka mengeksplorasi lingkungan. Anak-anak mendapati semua hal yang berwarna sangat menarik, setiap gerakan adalah cara mereka untuk menggunakan kekuatan tubuh mereka, dan bermain membantu mereka mengembangkan kreativitas mereka. Perkembangan adalah istilah yang mengacu pada perubahan yang akan dialami setiap individu atau sekelompok individu saat mencapai tingkat kedewasaan atau kematangan. Kognitif, disisi lain adalah kemampuan seseorang untuk memperoleh informasi dan keterampilan baru, memahami peristiwa yang terjadi disekitarnya, mengingat, serta menyelesaikan masalah sederhana (Warmansyah et al., 2023).

Perkembangan intelegasi anak usia dini dipengaruhi oleh perkembangan kognitif anak (Nurhayati, 2020). Masa motorik sangat terkait dengan perkembangan kognitif, yang menjelaskan bagaimana pikiran anak-anak berkembang dan berkerja hingga mereka memiliki kemampuan berpikir logis, yang memungkinkan mereka menggunakan lebih banyak pengetahuan (Filtri & Sembiring, 2018). Lingkungan, pembentukan, minat dan bakat, kematangan, dan kebebasan adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Kusniawati et al., 2021).

Perkembangan kognitif anak bervariasi berdasarkan usia. Perkembangan ini dapat diamati mulai dari awal pertumbuhan hingga dewasa dan berkaitan erat dengan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Novitasari & Fauziddin, 2021). Pada usia dua hingga tujuh tahun, perkembangan kognitif anak biasanya belum mencapai pada kemampuan berpikir logis dan operasional (Anida & Eliza, 2021).

Kemampuan kognitif anak berkembang sejak lahir, namun kemampuan tersebut masih ada batasnya. Perkembangan fisik dan kognitif anak terus berkembang seiring dengan pertumbuhannya, sehingga anak memerlukan stimulasi sejak dini agar dapat berkembang dengan baik. Keterampilan kognitif mengacu pada kemampuan berpikir seseorang (Herniawati, 2023).

Berpikir simbolik berarti mengetahui, memberi nama dan menggunakan konsep angka dan huruf serta menggambar berbagai objek dan gagasan. Untuk memahami bagaimana anak-anak belajar, penting untuk memahami perkembangan kognitif mereka. Fakta di lapangan menunjukkan kemampuan kognitif anak masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya anak yang belum dapat menyebutkan lambang huruf dan angka (Utami, 2023).

Metode pembelajaran kognitif digunakan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Bermain adalah salah satu dari banyak cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak (Warmansyah et al., 2023, p. 58).

Perkembangan kemampuan kognitif anak dalam memahami huruf dapat dicapai melalui permainan dengan menggunakan media permainan mencari

huruf dan menyampaikan pesan dari guru kepada anak. Tujuan dari permainan adalah untuk meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan anak, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membantu mereka mencapai tujuan belajar (Retnaningrum & Umam, 2021).

Perlunya kemampuan keterampilan kognitif anak terkait pemikiran simbolik. Ada banyak cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satunya melalui pemanfaatan media (Nafiqoh & Atika, 2024). Media adalah alat atau perantara dalam proses belajar mengajar, biasanya terdiri dari alat grafis, fotografi, atau elektronik yang dapat menangkap, mengolah, dan merekonstruksi kembali informasi visual atau verbal. Salah satu jenis media yang dapat digunakan anak saat belajar adalah media *flashcard*. *Flashcard* adalah alat pembelajaran yang menampilkan gambar dalam ukuran tertentu, seperti persegi panjang. Gambar dapat digunakan sebagai simbol untuk mengajarkan konsep bilangan dan huruf (Utami, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asih Wikaningtyas dan Nur Kholik Afandi didapatkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan kartu huruf efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5- 6 tahun tetapi tidak signifikan (Wikaningtyas & Afandi, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Alvien Nafiul Andini menunjukkan bahwa pemberian pembelajaran menggunakan media *flashcard* mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf (Andini, 2022).

Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Kirana

Metode

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2021, p. 120).

Populasi penelitian ini terdiri dari anak usia 4-6 tahun Di TK Cahaya Kirana. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-6 tahun yang memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dalam penelitian ini anak usia 4-6 tahun di Tk Cahaya Kirana sebanyak 32 orang anak yaitu 16 orang anak yang diberikan terapi media *flashcard* dan 16 orang anak yang tidak diberikan terapi media *flashcard*. Penelitian ini dilakukan di TK Cahaya Kirana Desa Manggungharja Kecamatan Ciparay Kabupaten bandung.

Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Sebelum Diberikan Perlakuan Media *Flashcard*.

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Cahaya kirana desa manggungharja kecamatan ciparay, peneliti disini mendapatkan 32 orang responden yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Responden Kelompok intervensi dan kelompok kontrol termasuk kedalam kategori belum berkembang (100%) saat dilakukan pengecekan dengan lembar observasi berbentuk ceklist.

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Di Tk Cahaya Kirana Kelompok Intervensi Sebelum Diberikan Perlakuan

No	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	BB	16	100.0
2	MB	0	0
3	BSH	0	0
4	BSB	0	0
TOTAL		16	100.0

sumber pengolaan data dengan IBM SPSS statistic,2024

Tabel 2.

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Beprikir Simbolik Anak Di TK Cahaya Kirana Berdasarkan Hasil Pretest Kelompok Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	BB	16	100.0
2	MB	0	0

Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Kirana/Healthy Journal
Rima Gustiana¹, Riska Fauziah Nurmala², Ganjar Safari³

No	Kategori	Frekuensi	Presentase %
3	BSH	0	0
4	BSB	0	0
TOTAL		16	100.0

sumber pengolahan data dengan IBM SPSS statistic,2024

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak yaitu meliputi keturunan, kematangan, lingkungan, pembentukan, minat dan bakat, usia, jenis kelamin, status gizi, pengaruh nutrisi dan peran orangtua (Batubara et al., 2022).

Faktor yang menjadikan kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak di TK cahaya kirana termasuk kedalam kategori belum berkembang dengan optimal karena faktor dari lingkungan sekitar anak yang menghambat anak untuk mengembangkan kemampuannya karena biasanya dilingkungan sekitar dapat mendukung kemampuan kognitif dengan cara melakukan permainan yang melibatkan logika dan kreativitas pada anak dan juga pengenalan huruf dan angka dan juga peran orang tua sangat penting dalam memberikan perhatian dan stimulasi yang tepat agar anak dapat mencapai tahapan perkembangan yang optimal, tetapi kadang kala orang tua ada yang kurang fokus dalam memantau anak seperti salah satunya orang tuanya yang terlalu sibuk dalam berkerja sehingga anak tidak dapat maksimal dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya (Warmansyah et al., 2023). Meskipun di TK anak mendapatkan stimulasi kemampuan kognitif berpikir simbolik tetapi karena minimnya waktu pembelajaran di TK sehingga anak tidak konsisten dan anak tetap memerlukan pantauan dari orangtua agar anak dapat lebih maksimal mengembangkan kemampuannya karena di rumah anak memiliki waktu yang relative lebih panjang ketimbang di Taman kanak-kanak.

Didalam lembar observasi berbentuk ceklist yang digunakan menilai kemampuan kognitif berpikir simbolik terdiri dari menyebutkan lambang huruf, menunjukan huruf lalu menyebutkan huruf vocal dan kosonan. Sebagian anak belum bisa mengenal lambang huruf sedangkan untuk seusia mereka

seharusnya sudah bisa mengenal huruf agar dapat mempercepat mereka untuk bisa membaca (Website,2020). Kemampuan anak yang belum mampu menyebutkan atau menunjukan lambang huruf ditunjukan dengan kategori belum berkembang.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2023) tentang peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui metode bermain *flashcard* bersuara dikelompok B1 TK islam nurul hikmah didapatkan hasil dengan observasi pra siklus anak dengan kriteria BB (belum berkembang) terdapat 10 anak dengan presentase 67%, pada kriteria MB (Mulai berkembang) terdapat 4 anak dengan presentase 27%, pada kriteria BSH (berkembang sesuai harapan) terdapat 1 anak dengan presentase 7% dari seluruh jumlah anak, demikian halnya dapat dilihat bahwa minat belajar anak sangat lemah.

2. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Sesudah Diberikan Perlakuan Media *Flashcard*.

Setelah dilakukan intervensi media *flashcard* selama 12x Pertemuan dalam 1 bulan dimana 1 minggunya 3x pertemuan pada kelompok intervensi dapat diketahui bahwa 16 anak kemampuan kognitifnya ada 6 orang anak yang masuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB) sekitar 37.5% lalu 10 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH) sekitar 62.5 %.

Tabel 3.

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Di TK Cahaya Kirana Kelompok Intervensi Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	BB	0	0
2	MB	6	37.5
3	BSH	10	62.5
4	BSB	0	0
TOTAL		16	100.0

Sumber : pengolahan data dengan IBM SPSS statistic,2024

Pada kelompok kontrol didapatkan masih ada 9 anak yang belum berkembang (BB) sekitar 56.3% dan 7 orang anak yang mulai berkembang (MB) Sekitar 43.8%.

Tabel 4.
Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Di TK Cahaya Kirana Berdasarkan Hasil Posttest Kelompok Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	BB	9	56.3
2	MB	7	43.8
3	BSH	0	0
4	BSB	0	0
	TOTAL	16	100.0

Sumber : pengolahan data dengan IBM SPSS statistic,2024

Menggunakan lembar observasi berbentuk cheklist yang didalamnya terdiri dari mulai menyebutkan lambang huruf, menunjukan lambang huruf, menyebutkan huruf vocal dan kosonan. Pada kelompok intervensi menunjukan bahwa ada perkembangan kemampuan kognitif anak setelah diberikan media *flashcard* karena pada saat diberikan media *flashcard* anak merasa senang dan juga media *flashcard* dapat menstimulus dan mengarahkan anak untuk berpikir dan mengutarakan pengetahuan serta menunjukan gambar dan imajinasi yang mereka lihat pada *flashcard*.

Media *flashcard* merupakan media yang dapat mengembangkan pengenalan huruf dan keterampilan membaca sejak dini. Metode dan media yang diajarkan kepada anak dapat mempengaruhi seleranya dalam mengetahui. Dampak media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap keterampilan anak sejak dini, karena metode dan media ini membuat anak merasa senang dan tidak terpaksa untuk belajar.

Pada penelitian ini setelah diberikan media *flashcard* anak mengalami perkembangan kemampuan kognitif berpikir simbolik secara signifikan karena media *flashcard* merupakan alat bermain edukasi yang didalamnya terdapat gambar, huruf, abjad, warna yang mencolok sehingga membuat anak tertarik untuk mengenal media *flashcard*.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Sari, 2023), tentang peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui metode bermain *flashcard* bersuara

dikelompok B1 TK Islam Nurul Hikmah. Penelitian ini dilakukan pada 15 responden. Pemberian media *flashcard* diberikan dalam 3 siklus didapatkan siklus I didapatkan anak dengan kriteria MB terdapat 6 anak dengan presentase 40%, pada kriteria BSH terdapat 7 orang anak dengan presentase 47% dari seluruh jumlah anak, lalu pada kriteria BSB terdapat 2 anak dengan presentase 13%. Siklus II didapatkan kriteria BSH terdapat 1 anak dengan presentase 7%, pada kriteria BSB terdapat 14 anak dengan presentase 97%.

3. Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak.

Hasil dari sampel kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai pada saat *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Nilai 0,05 dimana berdasarkan perhitungan *uji wilcoxon* didapatkan hasil dengan P Value (*asympt.sig 2 tailed*) sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-6 tahun. Nilai P value $p = 0,00$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $p < \text{taraf signifikansi } 0,05$ ($0,00 < 0,05$) yang artinya terdapat pengaruh signifikan rata-rata kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak di TK Cahaya Kirana yang diberikan perlakuan media *flashcard* dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 5.
Perbedaan Rata-Rata Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pre-Test Dan Post- Test Kelompok Intervensi

Kelompok	Negative Ranks			Positive Ranks			Ties	Z	Asymp.sig. (2-tailed)
<i>Pre-Intervensi</i>	N	Mean	Sum	N	Mean	Sum	0 ^c	-3.539 ^b	0,0001
<i>Post-Intervensi</i>	0 ^a	00	00	16 ^b	8.50	136.00			

Sumber : Pengolahan data dengan IBM SPSS Statistick 23,2024

Tabel 6.
Perbedaan Rata-Rata Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pre-Test Dan Post- Test Kelompok Kontrol

Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Kirana/Healthy Journal
Rima Gustiana¹, Riska Fauziah Nurmala², Ganjar Safari³

Kelompok	Negative Ranks			Positive Ranks			Ties	Z	Asymp.sig. (2-tailed)
<i>Pre-Intervensi</i>	N	Mean	Sum	N	Mean	Sum	0 ^c	-3.546 ^b	0,0001
<i>Post-Intervensi</i>	0 ^a	00	00	16 ^b	8.50	136.00			

Sumber : Pengolahan data dengan IBM SPSS Statistick 23,2024

Tabel 7.
Analisis Perbedaan Rata-Rata Perubahan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Antara Kelompok Intervensi Dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Mean Ranks	Sum Of Ranks	Mann-Whitney	Wilcoxon	Z	Asymp.Sig. (2-tailed)	Exact Sig. [2*(-tailed Sig.)]
Intervensi	24.50	392.00					
Kontrol	8.50	136.00	0.0001	136.000	-4.845	000	000 ^b

Sumber : Pengolahan data dengan IBM SPSS Statistick 23,2024

Keterampilan kognitif berpikir simbolik pada anak usia 4 sampai 6 tahun meliputi kemampuan belajar dan mendemonstrasikan informasi pada lembar observasi yang berisi delapan poin. Anak dapat menyebutkan huruf A-Z dan dapat menunjukkan serta memberi nama huruf A-Z. Sebutkan huruf vokal dan konsonan, huruf pertama dan terakhir dari benda disekitarnya, dan gunakan *flashcard* untuk menyebutkan kelompok benda dan buah yang diawali dengan huruf yang sama.

Kemampuan kognitif seorang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain genetik, lingkungan, minat dan bakat, kedewasaan, dan pendidikan. Agar anak dapat mencapai kinerja kognitif yang optimal, metode pembelajaran yang digunakan dan kemampuan bahan dan media pendukung untuk merangsang minat dan bakat anak, serta perhatian dan motivasinya, berperan langsung dalam proses pembelajaran. Kehadiran metode dan media serta motivasi yang tinggi mempercepat kinerja dan proses pemahaman anak.

Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir simbolik kognitif adalah media *flashcard* (Heri & Ariana, 2018).

Kemampuan kognitif seorang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain genetik, lingkungan, minat dan bakat, kedewasaan, dan pendidikan. Agar anak dapat mencapai kinerja kognitif yang optimal, metode pembelajaran yang digunakan dan kemampuan bahan dan media pendukung untuk merangsang minat dan bakat anak, serta perhatian dan motivasinya, berperan langsung dalam proses pembelajaran. Kehadiran metode dan media serta motivasi yang tinggi mempercepat kinerja dan proses pemahaman anak. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir simbolik kognitif adalah media *flashcard* (Heri & Ariana, 2018).

Stimulasi media *flashcard* yang merangsang saraf sensorik mengirimkan informasi dari indera mata, menjadi keunikan penelitian ini. Indra mata mengenali huruf, warna, dan simbol bentuk pada kartu indeks, yang kemudian diteruskan ke otak dan sumsum tulang belakang. Sistem saraf mengirim dan menerima listrik ke seluruh tubuh. Dengan kata lain, neuron terdiri dari dendrit yang menerima sinyal dari otak ke badan sel dan memproses informasi, serta akson yang mengirimkan sinyal ke neuron lain seperti otot dan kelenjar. Neuron ini bertanggung jawab atas semua aktivitas sensorik dan motorik sel saraf. Neuron ini kemudian dikirim ke otak dan sumsum tulang belakang untuk mengontrol gerakan. Namun, selain mengontrol gerakan, kita juga bisa mengontrol kemampuan kognitif.

Flashcard dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kognitif dan simbolik anak karena mendorong otak untuk mengasosiasikan gambar dan kata dengan konsep tertentu. *Flashcard* juga menciptakan rangsangan visual yang menarik dan mengubah dinamika pembelajaran. Anak-anak sangat ingin tahu, dan *flashcard* dapat membantu mereka mengenali objek, simbol, dan lainnya. Ketika anak-anak melihat gambar berulang kali, otak mulai menghafal simbol-simbol ini dan melihatnya dengan cara yang membantu memperkuat ingatan anak. Penggunaan *flashcard* secara konsisten dapat mempercepat proses

pembelajaran simbol dengan secara aktif melatih anak mengasosiasikan simbol dengan maknanya (Ayu et al., 2024)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Andini, 2022) Mengenai pengaruh *flashcard* terhadap kemampuan pengenalan huruf anak usia 5 sampai 6 tahun ditemukan bahwa *flashcard* merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak berupa kartu *alfabet* yang berisi gambar, huruf, karakter, dan simbol. Penggunaan media *flashcard* untuk kedua subjek meningkatkan kedua kondisi secara signifikan. Saat kembali ke tahap pertama atau menghentikan penggunaan kartu *flash*, kedua subjek mengalami penurunan, namun hal ini tidak sama. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan pengenalan huruf pada anak usia 5 sampai 6 tahun.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Evianti & Atika, 2021) yang menemukan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, sekitar 4,444 anak mengalami peningkatan kognitif yang optimal, anak dapat mengolah informasi yang dipelajarinya, anak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori dan penelitian dengan menggunakan media *flashcard*, kartu dilengkapi dengan simbol huruf, warna yang jelas, serta gambar untuk memberikan stimulasi yang tepat dan rencana yang terprogram dengan baik pada anak usia 4-6 tahun serta meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak. Kemampuan kognitif berpikir simbolik dapat ditingkatkan melalui media *flashcard* untuk anak dengan cara mengajarkan anak melihat huruf dan mengenal huruf, menghafal huruf serta mempelajari keterampilan literasi dini dengan melihat huruf menggunakan media *flashcard*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap

kemampuan kognitif berpikir simbolik anak pada anak usia 4-6 tahun di TK Cahaya Kirana Desa Manggungharja Kecamatan Ciparay.

Bibliografi

- Andini, alvien nafiul. (2022). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Anida, A., & Eliza, D. (2021). pengembangan model pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Usia Dini*, jilid 5 no.
- Ayu, I., Azizati, N., & Adhani, D. N. (2024). Flashcard Augmented Reality : Sebuah Media Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. 1(February), 29-36.
- Batubara, F., Harapah, J., Dahlena, M., Wulandari, sri ugika, & Nasution, F. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 12157-12163.
- Evianti, E., & Atika, ayu rissa. (2021). pengembangan kognitif anak usia dinimelalui media flashcard. 4(1), 55-62.
- Heri, M., & Ariana, P. A. (2018). pengaruh media flashcard terhadap kemampuan kognitif anak usai 3-4 tahun di Tpa yayasan pantisila paud santo rafael singaraja. 3(2), 3-4.
- Herniawati, A. (2023). METODE BERMAIN : UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI ERA KURIKULUM. 1(1), 10-18.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). perkembangan kognitif bidang auditori pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Usia Dini*, jilid 5 no.
- Nurhayati, R. (2020). pendidikan anak usia dini menurut undang-undang no,20 tahun 2003 dan sistem pendidikan islam. https://Al-Afkar.Com/Index.Php/Afkar_journal/Issue/View/4, vol 3 no 2.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif anak usia dini melalui permainan mencari huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5 no.
- Riskesdas. (2018). No Title. Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan Kementrian Kesehatan RI ., jakarta(retrieved 5 januari 2023).
- Sari, S. eka. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI METHODE BERMAIN FLASHCARD BERSUARA DI KELOMPOK B1 TK ISLAM NURUL HIKMAH PENDAHULUAN Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat keemasan (the golden age) sekaligus periode kritis ya. *Jendela Bunda, special issue proceeding*.
- Sugiyono. (2021). metode penelitian kuantitaif kualitatif.
- UNICEF. (2018). *Convention On The Rights Of The Child*. <https://www.unicef.org>.
- Utami, N. T. (2023). meningkatkan kognitif anak usia dini melalui media flashcard. 6(01), 43-52.

**Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak
Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Kirana/Healthy Journal
Rima Gustiana¹, Riska Fauziah Nurmala², Ganjar Safari³**

- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023).
perkembangan kognitif anak usia dini.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6
Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5, 66-76.
- Yesi novitasari. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak
Usia Dini ". *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 82-90.