

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA  
2022**

**PENGARUH PERMAINAN *FLASHCARD* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF  
(PENGENALAN NAMA HEWAN) PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK  
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KLODRAN COLOMADU KABUPATEN  
KARANGANYAR**

Sintya Retna Mayasari<sup>1)</sup>, Noerma Shovie Rizqiea<sup>2)</sup>, Saelan<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Kusuma Husada Surakarta,

<sup>2)3)</sup>Dosen Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Kusuma Husada Surakarta.

[sintyaretnam17@gmail.com](mailto:sintyaretnam17@gmail.com)

**ABSTRAK**

Kegiatan belajar kognitif mengenalkan nama hewan pada Anak Usia Dini (AUD) berperan sangat penting dalam memaksimalkan potensi anak. Salah satu nya adalah potensi kecerdasan alami anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan alami anak sejak dini agar perkembangan kognitif anak berkembang secara optimal (Ayi Teiri Nurtaini, *et al* 2014). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Permainan *Flashcard* Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Nama Hewan) Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *pre and post test without control group*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik *cluster sampling* yang didapatkan 40 responden. Uji analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan sebelum anak diberikan intervensi permainan *flashcard* dari 40 responden anak paling banyak kategori kurang 23 anak (57.5%), dan sesudah anak diberikan intervensi permainan *flashcard* dari 40 responden anak paling banyak kategori baik 18 anak (45.0%) dan kategorik baik sekali 18 anak (45.0%). Berdasarkan hasil analisis dari uji *wilcoxon* didapatkan angka *p-value* sebesar 0.000 (0,05) dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh permainan *flashcard* terhadap perkembangan kognitif (pengenalan nama hewan) pada anak usia prasekolah di tk aisyiyah bustanul athfal klodran.

**Kata Kunci** : Permainan *Flashcard*, perkembangan kognitif, pengenalan nama hewan

**Daftar Pustaka** : 18 (2011-2020)

**UNDERGRADUATE DEGREE IN NURSING STUDY PROGRAM  
FACULTY OF HEALTH SCIENCES  
KUSUMA HUSADA UNIVERSITY OF SURAKARTA  
2022**

**THE EFFECT OF FLASHCARD GAMES ON COGNITIVE  
DEVELOPMENT (ANIMAL NAME RECOGNITION) IN PRESCHOOLERS  
AT AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KINDERGARTEN KLODRAN  
COLOMADU KARANGANYAR REGENCY**

Sintya Retna Mayasari<sup>1)</sup>, Noerma Shovie Rizqiea<sup>2)</sup>, Saelan<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Student of Undergraduate Degree in Nursing Study Program of Faculty of Health  
Sciences of Kusuma Husada University of Surakarta,

<sup>2,3)</sup>Lecturer of Undergraduate Degree in Nursing Study Program of Faculty of Health  
Sciences of Kusuma Husada University of Surakarta,

sintyaretnam17@gmail.com

**ABSTRACT**

Cognitive learning activities that introduce animal names to Preschoolers (AUD) play a very important role in maximizing children's potential. One of them is the potential of children's natural intelligence. Therefore, it is important to develop the potential of children's natural intelligence from an early age so that children's cognitive development develops optimally (Ayi Teiri Nurtaini, et al 2014). The purpose of this study was to determine the effect of flashcard games on cognitive development (animal name recognition) in preschoolers at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Klodran. The type of quantitative research used a quasi-experiment with pre and post test without control group. In this study, sampling used cluster sampling technique obtained 40 respondents. The data analysis test used the Wilcoxon test. The results showed that before the children were given a flashcard game intervention from 40 respondents, the results showed that the most children were in the less category 23 children (57.5%), and after giving the flashcard game intervention from 40 respondents, the most children were in the good category 18 children (45.0%) and very good category 18 children (45.0%). Based on the results of the analysis of the Wilcoxon test, the p-value of 0.000 (0.05) can be concluded that H<sub>0</sub> was rejected and H<sub>a</sub> was accepted, it means that there was an effect of flashcard games on cognitive development (animal name recognition) in preschoolers at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Klodran.

**Keywords** : Flashcard games, cognitive development, animal name recognition

**Bibliography** : 18 (2011-2020)

## PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah menjadi salah satu tujuan peningkatan kesehatan karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Salah satu faktor kesehatan yang disukai anak prasekolah adalah tahap perkembangan (Renteng, 2021).

*World Health Organization (WHO)* menyebutkan bahwa secara global tercatat 52,9 juta anak-anak yang lebih muda dari 5 tahun, 54% anak laki-laki memiliki gangguan perkembangan pada tahun 2016. Sekitar 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup di negara dengan pendapatan rendah dan menengah. Penyimpangan perkembangan pada anak usia di bawah 5 tahun di Indonesia yang dilaporkan WHO pada tahun 2016 adalah 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2018). Menurut Dinas Kesehatan (2014) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.

Di Indonesia sebanyak 0,4 juta (16%) anak 3-6 tahun mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Sebanyak 779,019 jiwa anak Indonesia mengalami disabilitas intelektual (DI) dimana terjadi hambatan kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial. Di Jawa Tengah angka penyandang retardasi mental di tahun 2016 mencapai 9.664 jiwa, dimana jumlahnya terus meningkat dari tahun sebelumnya. Gambaran aspek kognitif dapat dihubungkan dengan status gizi masyarakat. Berdasarkan hasil Riskesdas tahun 2013, prevalensi gizi kurang pada balita yaitu sebesar 19,6% terdiri dari 5,7% gizi buruk dan 13,9% gizi kurang. Di Jawa Tengah terdapat 982 kasus gizi buruk di tahun 2016 (RISKESDAS, 2018).

Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadi kepekaan untuk penguatan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 - 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca dan mengingat. Anak prasekolah adalah anak yang masih dalam usia 3 - 6 tahun, mereka biasanya sudah mampu mengikuti program prasekolah atau Taman Kanak – Kanak. Dalam perkembangan anak prasekolah sudah ada tahapan-tahapannya, anak sudah siap belajar khususnya pada usia sekitar 4 - 6 tahun memiliki kepekaan menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Perkembangan kognitif anak masa prasekolah berbeda pada tahap praoperasional (Khadijah, 2016).

Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat, ukuran Panjang, keseimbangan metabolik pertumbuhan merupakan perubahan yang bersifat kuantitatif (dapat diukur) perubahan ukuran tubuh dan bagiannya seperti peningkatan jumlah sel, 15 jaringan, struktur, dan sistem. Sebagai contoh pertumbuhan fisik seseorang dengan bertambahnya tinggi badan, berat badan, kepadatan tulang, dan struktur gigi dan polanya dapat diprediksikan. Tahap pertumbuhan yang paling cepat terjadi pada usia prenatal, bayi dan usia remaja (DeLaune, S. C., & Ladner, 2011).

Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Tumbuh Kembang Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor herediter, lingkungan masyarakat, nutrisi, imunisasi, urutan anak dalam

keluarga, status sosial ekonomi, pola asuh (Nurkholidah, 2020).

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil proses pematangan. Faktor genetik merupakan peran utama dalam proses perkembangan. Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapainya tidaknya potensi genetik. Faktor lingkungan terdiri dari 3 yaitu lingkungan pra natal perinatal dan pascanatal (Soetjiningsih, *et al.* 2013).

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makananserta objek-objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek-objek dan peristiwa tersebut (Slovin, 2011). Tahap-tahap, perkembangan Kognitif yaitu tahap Sensorimotor, tahap pemikiran pra - operasional, tahap operasi berfikir kongret, tahap operasi berfikir formal (Mukhlisah, 2015).

Stimulasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk merangsang kemampuan dasar anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi merupakan upaya orang tua atau keluarga untuk mengajak anak bermain dalam suasana penuh gembira dan kasih sayang. Aktivitas bermain ini sangat penting untuk merangsang keseluruhan sistem indra, kemampuan

berkomunikasi, pemikiran anak, serta kemampuan motorik halus dan motorik kasar (Adriana, 2013).

Tujuan bermain pada anak usia 3-5 tahun menurut (Adriana, 2013) antara lain, Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan dalam berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambahkan mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara), membedakan benda-benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas. mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan kreativitas, mengembangkan koordinasi motorik (melompat, memanjat, lari dan lain-lain), mengembangkan kemampuan dalam mengontrol emosi, motorik halus dan kasar, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang lain, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan misalnya terapung dan tenggelam, memperkenalkan suasana kompetisi misalnya gotong royong.

Permainan pengenalan hewan merupakan kegiatan belajar yang dirancang guru yang sangat menyenangkan bagi anak. Dalam permainan pengenalan hewan ini, anak-anak perlu mengingat nama dan jenis hewan. Guru juga bertanggung jawab untuk dapat mengajar dan mengajar siswa dalam permainan pengenalan hewan (Ayi Teiri Nurtaini, *et al.* 2014).

Pengenalan nama hewan kepada anak prasekolah ini sangat baik, anak akan lebih mengenal berbagai jenis hewan yang ada disekitarnya, sehingga anak yang belum mampu berpikir abstrak tentu harus dibantu dengan gambar dan keadaan sekitar yang mirip bahkan serupa (Winangun, 2020). Pengenalan nama hewan untuk anak prasekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh

potensi anak, salah satunya potensi kecerdasan natural anak. Penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks (Aisyah, 2017).

Pengenalan nama hewan harus ditentukan dengan jelas dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan, materi yang dikembangkan setelah analisis lebih lanjut, yaitu meliputi: (Kusumawati & Mariono, 2016)

- 1) Hewan yang hidupnya di darat: singa, harimau.
- 2) Hewan yang hidupnya di udara: burung hantu, elang, kakatua, merpati.
- 3) Hewan yang hidupnya di air: lumba-lumba, ikan pari, cumi-cumi, bintang laut.

*Flashcard* adalah media berbasis visual dengan bentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Arsyad, 2014). *Flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif, maka dapat disimpulkan bahwa

*flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda symbol (Janter, 2014).

Gambar-gambar yang terdapat dalam *flashcard* tersebut dapat menarik perhatian anak usia dini untuk mengungkapkan sesuatu tentang gambar tersebut dan menjadikan mereka untuk berimajinasi dan memiliki gambaran tentang *flashcard* yang dilihatnya yang sesuai dengan tahap dengan praoperasional Piaget. *Flashcard* berupa seri gambar binatang, *Flash card* binatang merupakan sarana belajar bagi anak-anak untuk mengenal binatang baik binatang peliharaan, binatang liar, maupun binatang yang dilindungi. Tujuan dari metode ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam *flashcard*, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini (Nurwidayati, 2015). Kelebihan *Flashcard*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana ((Janter, 2014), *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Mudah dibawa-bawa.
- 2) Praktis
- 3) Gampang diingat, dan
- 4) Menyenangkan

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran Colomadu pada bulan 21-23 November 2021 dengan melakukan wawancara kepada salah satu Guru menyebutkan bahwa di kelas A terdapat 35 anak dan kelas B 22 anak. Guru tersebut mengatakan bahwa untuk kelas A dan kelas B dalam kemampuan kognitif seperti mengenal nama hewan

masih belum maksimal. Dalam pengenalan nama hewan melalui media *flashcard* anak-anak masih perlu bimbingan dalam melakukan pengenalan nama hewan, dan sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian mengenai perkembangan kognitif anak (pengenalan nama hewan) melalui media *flashcard*. Dalam studi pendahuluan peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa siswi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran Colomadu, hasil dari observasi menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum familiar dengan nama hewan ataupun dalam mengingat suatu gambar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Flashcard Terhadap Perkembangan Kognitif Pengenalan Nama Hewan) Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran Colomadu Kabupaten Karanganyar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan flashcard terhadap perkembangan kognitif (pengenalan nama hewan) di TK Aisyiyah Bustanul AthfaL Klodran Colomadu Kabupaten Karanganyar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Permainan *Flashcard* Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Nama Hewan) Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Klodran.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bustanul Athfal Klodran Colomadu Kabupaten Karanganyar, Waktu penelitian dilakukan pada bulan juli 2022. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *pre and post test without control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah 57 anak, penentuan sampel menggunakan rumus Slovin, sehingga jumlah sampel yang digunakan 40 responden. Responden berusia 4 - 6 tahun.

Alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif pengenalan nama hewan, yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan 10 pertanyaan.

Lembar observasi ini sudah dilakukan uji pakar dengan dosen yang berwenang. Penilaian perkembangan kognitif dengan kategori perkembangan kognitif baik sekali : 9-10, perkembangan kognitif baik 7-8, perkembangan kognitif cukup 5-6, perkembangan kognitif kurang <5. Penelitian ini telah mendapatkan *Ethical Clearence* dari Universitas Kusuma Husada Surakarta dengan No.758/UKH.L.02/EC/VI2022.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Univariat

Tabel 1

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Dan Jenis Kelamin (n= 40)

Karakteristik	Penilaian			
	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Usia Anak	4	6	5 tahun	784
Jenis Kelamin	Frekuensi (f)		Persentase (%)	
Laki-laki	22		55%	
Perempuan	18		45%	
Total	40		100%	

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 40 responden yang diteliti menunjukkan rata-rata usia responden 5 tahun Nilai *minimum* yaitu 4 tahun dan nilai *maximum* 6 tahun. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin (n=40), paling banyak adalah laki-laki sebanyak 22 orang (55%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hernawati, 2019) yang menyatakan bahwa jumlah responden yang terlibat dalam penelitian berada di rentang usia 5 – 6 tahun. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Izati, *et al*, 2020) menyatakan bahwa pada usia ini dapat dilakan intervensi untuk mengembangkan aspek kognitif. Usia 2 - 6 tahun merupakan usia yang penting dalam masa perkembangan, dan

dalam masa-masa perkembangannya harus sangat diperhatikan. Orang tua harus memperhatikan beberapa aspek perkembangan yang terjadi pada anaknya. Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial anak pada masa 2 - 6 tahun ini tidak bisa dikesampingkan pentingnya. Ketiga perkembangan itu sangat penting dalam perkembangan anak, yang akan menentukan dan membawa perilaku anak sampai ia dewasa. Dalam perkembangan anak usia 4 - 6 tahun sudah ada tahapan - tahapannya, anak sudah siap belajar khususnya pada usia sekitar 4 - 6 tahun memiliki kepekaan menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Perkembangan kognitif anak masa prasekolah berbeda pada tahap praoperasional (Khadijah, 2016). Menurut Piaget dalam (Patilima, 2015) Perkembangan kognitif merupakan hasil dari pengkombinasian berbagai pematangan dan pengaruh lingkungan dengan terwujudnya perubahan kualitatif. Kesimpulan yang bisa didapatkan dari uraian tersebut ialah bahwasanya perkembangan kognitif merupakan perkembangan pengetahuan, keterampilan dan pola pikir anak dengan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya. Adapun teori tentang perkembangan kognitif yakni teori Piaget, Vygotsky dan Brunner.

Tabel 2

Perkembangan Kognitif (Pengenalan Nama Hewan) Pada anak sebelum Diberikan intervensi permainan *flashcard* (n= 40)

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Perkembangan kognitif baik sekali	1	2.5
Perkembangan kognitif baik	0	0
Perkembangan kognitif cukup	6	40.0
Perkembangan kognitif kurang	3	57.5
Total	40	100.0

Dapat diketahui sebelum anak diberikan intervensi permainan *flashcard* dari 40 responden anak paling banyak kategori kurang 23 anak (57.5%).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, *et al.*2019) yang menyatakan bahwa 91,7% anak tidak ada perkembangan kognitif. Masih terdapat beberapa responden yang perkembangan kognitifnya kurang yang ditandai dengan responden belum mampu mengenali dan menyebutkan angka, warna, bentuk, huruf dan bagian-bagian tubuh. Kondisi tersebut disebabkan adanya gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup kognitif, komunikasi verbal (bahasa) dan non-verbal serta minat anak. Sehingga perlu waktu yang lama untuk membentuk perkembangan kognitif anak tanpa adanya terapi yang efektif. Sedangkan terdapat satu responden yang perkembangan kognitifnya baik dibandingkan responden lainnya, ini disebabkan adanya faktor lain yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya, salah satunya adalah faktor lingkungan dimana ibu dari responden tersebut memiliki latar belakang sebagai guru Taman Kanak - kanak (TK) sehingga proses pendidikan dan pembelajaran dapat dilakukan secara intensif meskipun dirumah.

Selain itu, menurut (Notoatmodjo, 2012) menyatakan bahwapengalaman merupakan sumber pengetahuan atau cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Semakin banyak pengalaman seseorang makasemakin baik pula pengetahuannya. Jadi dengan adanya pengalamanorang tua dalam mengasuh anak maka pengetahuannya tentang memberikan stimulus kognitif pada anak juga semakin baik.

Dari hasil analisis menyimpulkan perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh informasi yang masuk ke anak, sehinggangat baik memberikan informasi yang baik seperti pengenalan hewan terhadap anak agar anak lebih bergairah untuk belajar

Tabel 3

Analisis Perkembangan Kognitif (Pengenalan Nama Hewan) Pada anak setelah diberikan intervensi permainan *flashcard* (n= 40)

Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Perkembangan kognitif baik sekali	18	45.0
Perkembangan kognitif Baik	18	45.0
Perkembangan kognitif cukup	4	10.0
Perkembangan kognitif Kurang	0	0
Total	40	100.0

Dapat diketahui sesudah anak diberikan intervensi permainan *flashcard* dari 40 responden anak paling banyak kategori baik 18 anak (45.0%) dan kategori baik sekali 18 anak (45.0%). Seperti yang dikatakan oleh Jovita dalam penelitian Milana dimana

otak anak usia 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal apabila dirangsang secara langsung (Milana, 2019). Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan. Perkembangan kognitif atau intelektual merupakan perkembangan pikiran, yaitu bagian otak yang dipakai untuk mengetahui, mengenali, memahami, serta menalar suatu objek (Yuniarti, 2015). Salah satu tahapan perkembangannya yaitu tahap simbolik. pada tahap ini anak dapat menggambarkan suatu objek yang tak terlihat secara mental seperti

menggambarkan hewan atau yang lainnya (Mar'at, 2013).

Dari hasil analisis peneliti menyimpulkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah memiliki perkembangan yang baik, pada tahap ini anak dapat memvisualisasikan imajinasi yang ada di pikirannya.

## 2. Analisis Bivariat

Tabel 4  
Uji *Wilcoxon*

	Mean (Minimum-Maksimum)	Nilai p
Perkembangan Kognitif sebelum Permainan (n=40)	4.35 (3-7)	
Perkembangan Kognitif sesudah Permainan (n=40)	8.25 (6-10)	0,000

N		Mean Rank	Sum of Ranks
Post	Negative Ranks	0a	.00
an- Pre	Positive Ranks	40b	820.00
perkembangan	Ties	0c	
an	Total	40	

a. postperkembangan < preperkembangan

b. postperkembangan > preperkembangan

c. postperkembangan = preperkembangan

Dapat diketahui hasil uji *statistic* dengan *Wilcoxon* 0,000 ( $p < 0,05$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh permainan *flashcard* terhadap perkembangan kognitif (pengenalan nama hewan) pada anak usia prasekolah di tk aisyiyah bustanul athfal klodran colomadu. Dari hasil tersebut diketahui tidak ada responden yang mengalami perkembangan kognitif menurun dan tetap, tetapi seluruhnya (40) responden mengalami perkembangan kognitif yang meningkat.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fajriani, *et al.* 2022) pada proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* untuk menstimulus perkembangan kognitif yang diterapkan

kepada anak usia 5 – 6 tahun dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak.

Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang memungkinkan anak usia dini mampu untuk belajar membaca dengan mengingat gambar dan bentuk. Menurut (Palupi, *et al.* 2013) bahwa teknik permainan *flashcard* dapat meningkatkan perkembangan otak kanan anak. *Flashcard* berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar obyek dan sisi yang lain menampilkan *symbol* yang menerangkan obyek. Media *flashcard* sangat menarik untuk anak-anak, karena anak dapat merespondan belajarnya lebih aktif, dari bukti hasil belajar anak-anak dapat berkembang dengan baik sekali. Anak-anak mudah mengingat huruf, gambar, angka yang ada di media *flashcard*. Dengan adanya media *flashcard* anak – anak dapat belajar dengan hasil yang baik, karena *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif untuk Pengumpulan Data Penarikan Kesimpulan / Verifikasi mengingat dan menghafal tiga kali lebih cepat.

Dari hasil analisis menyimpulkan media *flashcard* dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pada pengenalan hewan, karena anak dapat disuguhkan gambar beserta keterangan yang akan memudahkan anak mengingat informasi yang disuguhkan dari media *flashcard*.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah perlu adanya permainan *flashcard* untuk meningkatkan perkembangan kognitif (pengenalan nama hewan) di usia anak pra sekolah. Bagi responden diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak (pengenalan nama hewan).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Salemba Medika.
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Obsesi (Journal of Early Childhood Education)*, 2, 38–43.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rajawali pers.
- Ayi Teiri Nurtaini Dan Wirda, & Peningkatan kecerdasan. (2014). *PENINGKATAN KECERDASAN NATURAL ANAK MELALUI PERMAINAN PENGENALAN HEWAN DI KELOMPOK AI TK METHODIST BANDA ACEH. 1 nomor 1*.  
<http://id.netlog.com>
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K. (2011). *Nursing Fundamentals: Standards & Practice*.
- Dewi, I. L., & Rampewali, A. (2019). Pengaruh Musik Klasik Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Persatuan Guru Republik Indonesia (Pgri) Desa Simpursia Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Jurnal Ilmiah Mappadising*, 1(1), 42-48.
- Fajriani, D. A., Adjie, N., & Putri, S. U. (2022). Media Flashcard Untuk Menstimulus Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. In *Prosiding Seminar Nasional Pgpau Upi Kampus Purwakarta* (Vol. 1, No. 1, Pp. 56-68).
- Janter, M. N. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Flash Card Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Jogoboyo, Purwodadi, Purworejo*.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. perdana publishing.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). *Pengembangan Media Flashcard*

- Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32.
- Mar'at, Samsunuwiyati. (2013) Psikologi Perkembangan. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Mukhlisah. (2015). Pengembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Kependidikan Islamurnal Kependidikan Islam*, 2, 2.
- Nurkholidah. (2020). *Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Tumbuh Kembang Anak Usia 1-3 tahun di Desa Kayu Laut Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal*. 5(2), 1–8. <https://jurnal.unar.ac.id/index.php/health/article/download/271/195/>
- Renteng, S. (2021). Stimulasi Perkembangan pada Anak Usia Prasekolah. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1442. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i3.2334>
- Slovin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. PT. INDEKS.
- Soetjiningsih dan Ranuh. (2013). *Tumbuh Kembang Anak* (2nd ed.). EGC.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian)*. Wacana Prima.
- Winangun, I. M. A. (2020). PENGENALAN LIFE SCIENCE BAGI ANAKUSIA DINI MELALUI MEDIA FLASHCARD BERKONTEN LOKAL. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 Nomor 2(ISSN 2721-5075).