
Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

INFO PENULIS INFO ARTIKEL

Israwati
Universitas Negeri Makassar
israwatibenny1@gmail.com
+6285343968678

ISSN: 2807-7474
Vol. 2, No. 1, April 2022
<http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj>

Lukman
Universitas Negeri Makassar
lukman7210@unm.ac.id
+6285242513929

Andi Nasrawati Hamid
Universitas Negeri Makassar
andi.nasrawati@unm.ac.id
+6281226992823

© 2022 Unsultra All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Israwati., Lukman., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*, 2 (1), 1-9.

Abstrak

Kemampuan kognitif anak usia dini akan mengalami penghambatan perkembangan jika tidak diberikan intervensi yang tepat di awal masa pertumbuhan. Penelitian bertujuan mengetahui efektivitas media *flashcard* pada menaikkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini memakai metode eksperimen kuasi dengan menggunakan *untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Jumlah sampel sebanyak 14 responden. Alat ukur yang dipakai merupakan alat ukur kemampuan kognitif yang disusun oleh peneliti sendiri. Alat ukur kemampuan kognitif yang digunakan berdasarkan Peraturan Pemerintah Tahun 2014 yang memiliki aspek belajar dan dengan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik pada anak usia dini. Analisis data penelitian dianalisis dengan menggunakan Uji Independent Sample T Test menggunakan nilai signifikansi 0,019 ($p < 0,05$). Hal ini berarti media *flashcard* efektif pada menaikkan kemampuan kognitif anak usia dini. Pemberian media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak usia dini sangat memberikan pengaruh yang baik pada kemampuan tahap selanjutnya dalam proses perkembangannya dengan anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Kognitif, Media Flashcard.

Abstract

The cognitive abilities of children of an early age would be development roadblock if not given proper intervention early in growth. This study is aimed at knowing the effectiveness of flashcards' media in improving the cognitive abilities of children of an early age, using cuasi - experiment methods with the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples. Total of 14 respondents. The benchmarks used are benchmarks of cognitive capability made up by researchers themselves. Cognitive capability measures used under 2014 government regulations that had both the aspect of learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking. The research data is analyzed using independent sample t test with value of 0.019 ($p < 0.05$). This means media flashcard is effective in improving children's cognitive abilities early on. Giving good learning media and according to the need for early childhood development will have a good effect on future stage capabilities in the process.

Key Words: Cognitive Abilities, Early Children, Flashcard Media.

A. Pendahuluan

Intervensi awal bagi perkembangan kognitif anak prasekolah (APS) atau anak usia dini (AUD) penting bagi perkembangan kognitif selanjutnya. Burger (2010) mengemukakan bahwa studi-studi awal yang menginvestigasi beragam model dan program intervensi kemampuan kognitif AUD dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, menemukan bahwa intervensi awal yang diberikan bagi anak usia dini memberikan efek positif bagi perkembangan kognitif selanjutnya. Burger menemukan bahwa, anak memiliki berasal dari lingkungan sosio-ekonomi rendah (*children from socio-economically disadvantaged families*) yang mendapatkan intervensi awal, memiliki perkembangan kognitif yang lebih baik dibandingkan menggunakan APS yang asal berdasarkan lingkungan sosio-ekonomi yang lebih baik namun tidak mendapatkan intervensi.

Di Indonesia, pemerintah sudah mengatur indikator perkembangan kognitif anak. Indikator ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) nomor 137 tahun 2014, yang terdiri atas 3 aspek, yaitu kemampuan belajar dan memecahkan masalah (*learning and problem solving*), berpikir logis (*logical thinking*), dan berpikir simbolik (*symbolic thinking*). Peraturan ini juga merinci tingkat pencapaian anak yang perlu mereka capai sesuai jenjang usia. Misalnya, buat anak usia 4-lima tahun, dalam aspek belajar dan pemecahan kasus, anak-anak seharusnya sudah telah mengenal benda-benda menurut manfaatnya misalnya pisau untuk memotong dan pensil untuk menulis. Pada aspek berpikir logis seharusnya anak telah sanggup buat untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukurannya. Pada aspek berpikir simbolik, anak seharusnya sudah dapat membilang benda dari 1-10. Dengan menggunakan indikator ini, peneliti menemukan bahwa tidak semua AUD mampu mencapai standar tersebut. Hasil pengambilan data yang dilakukan di salah satu sekolah untuk anak usia dini di Kota Makassar dengan menggunakan observasi dan wawancara, rata-rata siswa berusia 5-6 tahun, menemukan 4 dari 7 orang siswa belum mampu untuk mencapai standar yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada narasumber dalam hal ini merupakan pengajar murid, mengungkapkan, bahwa siswa yang tidak mampu mencapai baku evaluasi tadi ditimbulkan lantaran murid mengalami kendala pada proses belajar, salah satunya selama masa yang pandemi, mengajarkan proses belajar mengajar telah dilakukan secara mandiri dari rumah dan pendampingan orang tua di rumah. Guru dari sekolah sesekali datang ke rumah sesuai jadwal. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa siswa di sekolah tersebut diberikan tugas mandiri setelah diberikan pengajaran tentang suatu materi. Siswa pada sekolah tersebut memiliki hambatan dalam aspek berpikir simbolik, dimana pada standar yang telah ditentukan, siswa seharusnya telah dapat mengenal huruf, tetapi pada siswa tersebut, dia belum dapat mengenal huruf dengan baik, sehingga menghambat proses perkembangan selanjutnya. Hasil penelitian sebelumnya menemukan bahwa cukup banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam kemampuan kognitifnya.

Studi Herman dan Rusmayadi (2018) tentang metode proyek terhadap kemampuan kognitif anak menemukan bahwa lebih dari setengah anak belum mencapai aspek dari perkembangan kognitif menurut Permen No. 137. Studi lain menemukan terdapat 10% AUD mengalami kesulitan untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, fungsi, dan ukuran (Musyahidah, 2019) dan masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal pola ABC-ABC (Masyitoh, 2005). Dari beragam masalah indikator perkembangan kognitif tersebut, masalah yang paling sering dialami AUD adalah pada aspek kemampuan berpikir logis. Khadijah (2016) mengemukakan bahwa faktor yang memengaruhi kemampuan kognitif, adalah :

- a. Faktor hereditas menjelaskan bahwa kemampuan kognitif dipengaruhi sejak individu masih di dalam kandungan. Kemampuan kognitif individu dipengaruhi oleh DNA yang didapatkan dari kedua orangtuanya.
- b. Faktor lingkungan mempengaruhi kemampuan kognitif. Lingkungan adalah tempat individu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan. Faktor lingkungan terbagi menjadi dua yaitu keluarga dan sekolah.

Flashcard adalah kartu (umumnya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan ukurannya sesuai kebutuhan) yang berisi gambar, teks, dan simbol yang berfungsi untuk mengarahkan dan mengingatkan individu tentang sesuatu (Arsyad, 2016). Suartini dkk. (2016) mengemukakan bahwa *flashcard* dimainkan dengan cara memperlihatkan kartu pada anak dan gambar serta tulisan pada kartu yang dipilih dibacakan secara cepat (1 detik). Media *flashcard* akan menciptakan suasana bermain sambil belajar karena cara ini lebih santai dan menyenangkan.

Susilana dan Riyana (2009) mengemukakan bahwa karakteristik *flashcard*, yaitu :

- a. *Flashcard* adalah kartu bergambar
- b. Memiliki dua sisi, yaitu sisi depan dan sisi belakang
- c. Flash card dengan sisi depan berisi gambar, teks, atau tanda simbol
- d. Selanjutnya sisi belakang dengan berisikan definisi, keterangan gambar, uraian, dan jawaban
- e. Terakhir memiliki kesederhanaan dan gampang membuatnya.

Macam-macam *flashcard* yaitu *flashcard* membaca, berhitung, dan binatang. Penelitian Erbey dkk. (2011) yang telah dilakukan pada 3 anak, subjek pertama dan kedua merupakan lelaki berusia 7 tahun yang didiagnosis mengalami gangguan belajar matematika, membaca, dan menulis. Subjek ketiga adalah laki-laki berusia 11 tahun yang didiagnosis memiliki gangguan ADHD. Erbey dkk., mengemukakan bahwa *flashcard* yang dipasangkan dengan *reading racetrack* akan meningkatkan kemampuan fonik anak, penguasaan kata-kata dan matematika.

Menurut LaBerge dan Samuels (1974), sebab utama seseorang mengalami kesulitan membaca adalah kurangnya otomatisasi dalam mengkode stimulus. Untuk menciptakan kelancaran membaca dan otomatisasi, diperlukan latihan dan metode membaca berulang kali. Salah satu upaya tersebut adalah pemberian media *flashcard*. Media *flashcard* adalah media visual yang bisa mempengaruhi kognisi. Sehingga dengan adanya pemberian media *flashcard* dapat memberikan otomatisasi dalam proses pengkodean stimulus.

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Ha : Media *flashcard* efektif menaikkan kemampuan kognitif pada anak usia dini (belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik).
2. Ho : Media flashcrad tidak dapat menaikkan kemampuan kognitif anak usia dini.

B. Metodologi

Partisipan pada penelitian peneliti dengan diperoleh penggunaan memakai purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Kriteria partisipan dalam penelitian ini merupakan: Siswa pendidikan anak usia dini, Berusia 5-6 tahun, bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian, mendapatkan izin dari orangtua dan belum pernah mendapatkan media *flashcard*. Desain penelitian yang peneliti lakukan yaitu eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dan dengan *untreated control group design with dependet pretest and posttest samples* (Shadish, Cook, & Campbell, 2002). Penempatan subjek penelitian ke dalam kelompok penelitian eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan tidak acak (Shaughnessy, Zechmeister, & Zechmeister, 2007).

Kelompok penelitian dari peneliti dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama menggunakan subjek penelitian asal berdasarkan dari kelas pertama sebagai kelompok kontrol

dan kelompok 2 sebagai dengan kelompok eksperimen dengan subjek penelitian berasal dari kelas 2. Kelompok kontrol diberikan sinkron menggunakan materi ajar perlakuan sesuai dengan bahan ajar sehari-hari di sekolah dan kelompok eksperimen akan diberikan tambahan yaitu media *flashcard*. Masing-masing kelompok kemudian diukur kemampuan kognitifnya sebelum dan setelah pemberian bahan ajar menggunakan alat ukur kemampuan kognitif.

Prosedur penelitian ini, dilakukan dalam empat tahap, pertama pemilihan partisipan, pembagian kelompok, pemberian pretest, pemberian perlakuan, dan terakhir pemberian posttest.

1. Tahap pertama pemilihan partisipan didasarkan dari kriteria subjek penelitian yang telah peneliti tentukan sebelumnya,
2. Tahap kedua pretest dilakukan dengan menggunakan performance test. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap partisipan.
3. Tahap ketiga pemberian perlakuan diberikan berdampingan dengan kegiatan belajar oleh kelompok eksperimen. Dengan prses sementara kelompok yang pada kontrol tidak diberikan perlakuan media flashcard. Proses belajar oleh kedua kelompok tersebut tetap sama seperti biasa. Pada kelompok eksperimen ditambahkan media pembelajaran yaitu media flashcard. Pemberian perlakuan dilakukan secara individual. Media flashcard yang diberikan yaitu berupa kartu bergambar berbagai macam benda dalam kehidupan sehari-hari, gambar angka, dan gambar huruf dengan ukuran 10 x 15 cm. Proses pemberian flashcard dilakukan dengan cara memperlihatkan flashcard kepada subjek dan peneliti mengucapkan isi flashcard kepada subjek dalam waktu 3 detik. Setelah memperlihatkan flashcard kepada subjek, peneliti kemudian menginstruksikan subjek untuk mengulang gambar yang telah dilihat pada flashcard. Setelah subjek menjawab, peneliti harus memberikan respon atau pujian terhadap subjek karena telah menjawab.
4. Tahap terakhir yaitu posttest. Posttest tersebut sama dengan pretest yang telah diberikan sebelumnya. Posttest diberikan kepada seluruh partisipan penelitian, baik partisipan kelompok eksperimen maupun partisipan kelompok kontrol. Hasil pretest posttest digunakan untuk mengukur perbedaan dan membandingkan kedua kelompok.

Penelitian ini mengukur kemampuan kognitif menggunakan alat ukur kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini, *performance test* yang akan digunakan adalah kemampuan kogntif anak usia dini yang mengacu pada peraturan pemerintah. Test terdiri dari 3 aspek. Jika subjek dengan menjawab jawaban benar, jadi akan diberikan nilai 1 dan nilai 0 jika subjek tidak menjawab soal atau menjawab soal dengan salah. Validitas dalam penelitian ini diukur menggunakan CVR. Penilaian didasarkan pada penilaian dari profesional judgment dengan memberikan penilaian E yaitu esensial, G yaitu berguna tapi tidak esensial, dan T yaitu tidak diperlukan. (Azwar, 2010). Azwar (2015) mengemukakan bahwa validitas isi merupakan uji validitas alat ukur yang didasarkan pada penilaian beberapa penilai yang memiliki kompeten dibidangnya (*expert judgement*) dalam hal ini Andi Nasrawaty Hamid, S.Psi., M.A., Perdana Kusuma, S.Psi., M.Psi., T dan Akmal, S.Psi., M.A. sebagai *expert judgement*. Sebagian besar penilai menyepakati bahwa aitem relevan pada tujuan ukur skala, jadi aitem itu dinyatakan sebagai aitem yang layak pada validitas isi skala.

Hasil validasi untuk alat ukur kemampuan kognitif bergerak dari angka 0,33-1,00, sehingga dari hasil validasi expert judgement sebanyak 1 aitem gugur. Indeks kesukaran aitem adalah perbandingan antara penjawab aitem yang benar dengan jumlah penjawab aitem (Azwar, 2001). Indeks kesukaran aitem pada alat ukur kemampuan kognitif pada penelitian ini bergerak dari angka 0,00 hingga 0,825. Analisis data terhadap penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan bertujuan menjelaskan perihal subjek penelitian dengan dasar variabel yang diperoleh dari dan penelitian dengan uji hipotesis digunakan terhadap penelitian adalah dengan menggunakan teknik *independent samples t-test*.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Partisipan pada penelitian berjumlah 14 partisipan dengan rentang berusia 5-6 yang memiliki kemampuan kognitif dengan kategori baik, cukup dan kurang. Berdasarkan tabel 1 dibawah dapat dilihat bahwa 64, 29% partisipan berjenis kelamin perempuan, dan 35, 71% berjenis kelamin laki-laki. Sekitar 64, 29% partisipan berusia 5 tahun, dan 35, 71% partisipan berusia 6 tahun. Sekitar 28, 58% partisipan memiliki kemampuan kognitif baik, 35, 71% partisipan memiliki kemampuan kognitif cukup, dan 35, 71% partisipan memiliki kemampuan kognitif kurang. Partisipan penelitian dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu sebanyak 7 partisipan

dengan kelompok eksperimen dan 7 partisipan pada kelompok kontrol.

Tabel 1. Deskripsi partisipan penelitian

No.	Inisial	Jenis Kelamin	Usia (Tahun)	Kategori (Kemampuan Kognitif)	Kelompok
1	T	P	5	Baik	Eksperimen
2	A	P	6	Baik	Eksperimen
3	F	L	5	Cukup	Eksperimen
4	LKD	P	6	Cukup	Eksperimen
5	A'	P	5	Cukup	Eksperimen
6	MAS	L	5	Kurang	Eksperimen
7	SKF	P	6	Kurang	Eksperimen
8	D	L	5	Baik	Kontrol
9	TI	P	6	Baik	Kontrol
10	AM	P	5	Cukup	Kontrol
11	MNI	L	6	Cukup	Kontrol
12	A''	P	5	Kurang	Kontrol
13	ASKP	P	5	Kurang	Kontrol
14	F	L	5	Kurang	Kontrol
Jumlah	14		14	14	14

Analisis deskriptif yang peneliti gunakan untuk memberikan pengetahuan deskripsi dari sekelompok data, seperti mean, dengan standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum, mean, kategorisasi, serta dengan skor pada partisipan penelitian. Analisis deskriptif diperoleh dengan menggunakan program SPSS 21 for windows.

Tabel 2. Analisis deskriptif

	Kelompok	Min	Max	Mean	SD	N
Pretest (Kemampuan kognitif)	Eksperimen	3	15	8,71	4,99	7
	Kontrol	3	16	8,14	5,61	7
Posttest (Kemampuan kognitif)	Eksperimen	10	17	14,71	2,43	7
	Kontrol	5	16	9,71	4,231	7

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa pretest kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen memiliki skor minimal yang peneliti diperoleh yaitu sebesar 3, dan skor maksimal dalam penelitian sebanyak 15, sedangkan pretest kemampuan kognitif pada kelompok kontrol memiliki skor minimal 16, dan skor maksimal 16. Untuk posttest kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen memiliki skor minimal diperoleh sebanyak 10, dan skor maksimal sebesar 17, sedangkan posttest kemampuan kognitif pada kelompok kontrol memiliki skor minimal yang diperoleh sebanyak 5, dan skor maksimalnya yaitu 16. Skor rata-rata yang diperoleh pada pretest kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen adalah 8,71, dan pretest kemampuan kognitif pada kelompok kontrol adalah 8,14. Untuk skor rata-rata pada data diperoleh pada posttest kemampuan kognitif kelompok eksperimen adalah 14,71, dan posttest kemampuan kognitif pada kelompok kontrol dengan sebesar 9,71. Standar deviasi untuk pretest kemampuan kognitif pada kelompok eksperimen dengan sebanyak 4,99, dan pada kelompok kontrol adalah 5,61. Untuk standar deviasi posttest kelompok eksperimen adalah 2,43, dan kelompok kontrol adalah 4,231.

Tabel 3. Kategorisasi analisis deskriptif kemampuan kognitif

Rumus	Jangka Skor	Kategori
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$61 \leq X$	Baik
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	40-60	Cukup
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X \leq 39$	Kurang

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai untuk kemampuan kognitif kategori baik adalah ≥ 61 , untuk kategori cukup adalah 40-60, dan untuk kategori kurang adalah ≤ 39 .

Tabel 4. Hasil kategorisasi respon alat ukur kemampuan kognitif

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Baik	2 partisipan	2 partisipan
Cukup	3 partisipan	2 partisipan
Kurang	2 partisipan	3 partisipan

Berdasarkan tabel 4 diatas, diketahui bahwa terdapat 2 partisipan dikelompok eksperimen berada pada kategori baik, dan 2 partisipan dikelompok kontrol berada dengan kategori yang baik. Sebanyak 3 partisipan dikelompok eksperimen berada kategori cukup, dan 2 partisipan dikelompok kontrol berada pada kategori cukup. Sebanyak 2 partisipan dikelompok eksperimen yang berada dengan kategori kurang, dan 3 partisipan dikelompok kontrol berada pada kategori kurang.

Tabel 5. Hasil Kategorisasi respon alat ukur kemampuan kognitif pretest dan posttest

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Baik	2	2	2	-
Cukup	3	5	2	4
Kurang	2	-	3	3

Berdasarkan tabel 5 diketahui untuk kelompok eksperimen diketahui bahwa pretest diberikan kepada partisipan dengan kategori baik sebanyak 2 partisipan, kategori cukup sebanyak 3 orang, dan kategori kurang sebanyak 2 orang. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui bahwa pretest diberikan kepada partisipan dengan kategori baik sebanyak 2 partisipan, kategori cukup sebanyak 2 partisipan, dan kategori kurang sebanyak 3 partisipan. Setelah pemberian posttest, pada kelompok eksperimen partisipan dengan kategori baik berjumlah 2 partisipan, dan kategori cukup menjadi 5 partisipan. Untuk kelompok kontrol, partisipan dengan kategori cukup menjadi 4, dan kategori kurang berjumlah 3 partisipan.

Hasil uji hipotesis, uji asumsi dilakukan peneliti merupakan untuk mengetahui yang apakah uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji asumsi dalam penelitian yaitu, uji normalitas dalam penelitian menggunakan JASP dengan uji Shapiro-Wilk. Nilai taraf yang signifikansi digunakan merupakan 5% (0,05). Adalah data yang diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada pretest ditunjukkan dengan tabel dibawah ini:

Tabel 6. Test of Normality (Shapiro-Wilk)

		W	p
Kemampuan Kognitif A	Control	0,838	0,096
	Eksperimen	0,891	0,278

Dari tabel 6 diketahui bahwa nilai Shapiro-Wilk pada pretest kelompok kontrol merupakan sebesar dengan nilai 0,096, dan nilai dengan pretest kelompok eksperimen merupakan 0,278. Karena semua nilai signifikansi memiliki nilai yang lebih besar dari 0,05, maka data pada pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Data yang diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada posttest ditunjukkan dengan tabel berikut,

Tabel 7. Test of Normality (Shapiro-Wilk)

		W	p
Kemampuan Kognitif B	Control	0.880	0.226
	Eksperimen	0.870	0.187

Dari tabel 7 diketahui bahwa nilai Shapiro-Wilk pada pretest kelompok kontrol adalah 0,226, dan pretest kelompok eksperimen adalah 0,187. Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pada pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas yang memakai agar mengetahui jumlah nilai yang sama atau tidaknya satu data atau ada dengan tidaknya suatu varians pada 2 kelompok. Uji homogenitas menggunakan JASP dengan teknik uji t (Levenes's Test). Nilai taraf yang signifikansi peneliti digunakan dalam analisis sebesar 5% (0,05). Data yang diperoleh dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada pretest diketahui nilai Levene's pada pretest kelompok kontrol adalah 0,744. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, jadi data penelitian pada pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diasumsikan sama. Sehingga dengan memenuhinya syarat uji asumsi, jadi peneliti menguji dengan Independent Sample T Test dapat dilakukan.

Tabel 8. Independent Samples T-Test

						95% CI for Mean Difference		Cohen's d
	t	df	p	Mean Difference	SE Difference	Lower	Upper	
Kemampuan Kognitif A	-0,201	12	0,844	-0,571	2,838	-6,755	5,612	-0,108

Berdasarkan hasil uji t yang peneliti analisis (independent sample t test) yang memperoleh dengan nilai yang p sebanyak $0,844 > 0,05$. Hal dengan tersebut penelitian menunjukkan yang H_0 diterima yang artinya tidak adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kontrol. Jadi, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada pretest tidak memiliki perbedaan, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif antara kelompok eksperimen dengan kontrol hasilnya yang tidak jauh beda.

Tabel 9. Independent Samples T-Test

						95% CI for Mean Difference		Cohen's d
	t	df	p	Mean Difference	SE Difference	Lower	Upper	
Kemampuan Kognitif B	-2.711	12	0.019	-5.000	1.844	-9.018	-0.982	

Berdasarkan hasil uji t tabel 9 diatas diperoleh nilai p dengan taraf $0,019 < 0,05$. Dengan hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Jadi, antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam posttest terdapat memiliki perbedaan, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif antara kelompok eksperimen menggunakan kelompok kontrol yang memiliki perbedaan setelah diberikan flashcard.

Pembahasan

Hasil uji deskriptif diperoleh 14 partisipan. Pasrtisipan kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, 7 partisipan dengan peneliti kelompok eksperimen dan 7 partisipan pada kelompok kontrol. Berdasarkan dengan hasil deskripsi data penelitian peneliti yang telah ditemukan, diketahui bahwa partisipan yang mengikuti penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 5

sampai 6 tahun yang belum pernah mendapatkan pembelajaran media *flashcard*. Berdasarkan data dari alat ukur kemampuan kognitif yang telah dibuat, terdapat 5 partisipan yang memiliki kemampuan kognitif dengan kategori rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat oleh Khaeriyah, Saripudin, dan Kartiyawati (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif pada anak usia dini menjadi terhambat karena pembelajaran yang diberikan kurang dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman, sehingga anak tidak dapat menggunakan pikiran, kekuatan, kejujuran, dan teknik-teknik yang dapat mengeksplorasi secara optimal. Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang menarik karena pada masa tersebut merupakan periode bermain pada anak usia dini. Saifuddin (2014) mengemukakan pembelajaran yang tepat seharusnya dapat memberikan perubahan perilaku dan kognitif yang menjadi lebih baik.

Hasil uji deskripsi pada penelitian ini sebelum pemberian media *flashcard* terdapat 4 partisipan yang memiliki kategori baik, 5 partisipan yang memiliki kategori cukup, dan 5 partisipan yang memiliki kategori kurang. Partisipan kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat 2 partisipan dengan kategori baik pada kelompok eksperimen, 3 partisipan dengan kategori cukup, dan 2 partisipan dengan kategori kurang. Terdapat 2 partisipan dengan kategori baik pada kelompok kontrol, 2 partisipan dengan kategori cukup, dan 3 partisipan dengan kategori kurang. Setelah pemberian media *flashcard*, partisipan yang memiliki kemampuan kognitif dengan kategori kurang berubah dari 5 menjadi 3 partisipan, kategori cukup dari 5 menjadi 9, dan kategori baik, dari 4 menjadi 2.

Hal tersebut sejalan yang dengan penelitian telah dilakukan oleh Heri dan Adriana (2018) dengan anak usia dini yang meneliti pengaruh media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif. Hasil penelitian menemukan bahwa media *flashcard* mempunyai pengaruh untuk agar menaikkan kemampuan kognitif terhadap pada anak. Media *flashcard* berisi informasi dan menarik bagi anak usia dini sehingga mampu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Khadijah (2016) mengemukakan bahwa pemberian stimulasi yang tepat terhadap kemampuan kognitif anak usia dini dapat mengasah kecerdasannya sejak dini. Dengan adanya alat dipakai belajar yang menarik dan anak tidak bosan bagi anak dapat mengembangkan daya pikir agar anak dapat lebih kreatif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat membuat anak usia dini lebih bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dalam memakai independent sample t test dalam grup posttest terhadap kelompok kontrol dan eksperimen, menerangkan hasil yang signifikan, yaitu 0,019 ($p < 0,05$) yang berarti bahwa media *flashcard* efektif dengan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Dari hasil uji hipotesis tadi dihasilkan tersebut didapatkan bahwa media *flashcard* memiliki 19% pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini sesuai dengan yang kemukakan oleh Burger (2010) bahwa pemberian program intervensi yang tepat terhadap anak usia dini, mampu mempengaruhi dan memberikan efek positif bagi perkembangan kognitif anak. Ramey dan Ramey (1998) juga menemukan bahwa kemampuan kognitif, prestasi akademik dan sosial anak menjadi meningkat setelah mendapatkan intervensi kognitif yang tepat diawal perkembangan. Hal tadi pula sinkron menggunakan yang dikemukakan oleh Evianti dan Atika (2021) menyebutkan yang bahwa *flashcard* meningkatkan kemampuan daya meningkatkan pada anak, melatih anak konsentrasi, memperbanyak pada perbendaharaan kalimat kata, menstimulasi kosa kata, menstimulasi otak anak, metode belajar yang mudah diingat, melatih dengan mampu mendengar, berbicara serta menuliskan pada anak. Pada masa ini, anak usai dini harus dipekeranakan terhadap budayaan yang dan dunia pada akhirnya lebih luas sebagai persiapan menghadapi pembelajaran tahun akademik ditahun selanjutnya.

Adapun sebagai kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini merupakan pelaksanaan penelitian dilakukan pada masa pandemi covid-19. Penelitian juga dilakukan hanya selama sepekan dan dengan media *flashcard* yang tidak terlalu beragam karena dibatasi waktu dimana sebaiknya media *flashcard* diberikan sepanjang pembelajaran di sekolah dan dijadikan media pembelajaran yang tetap, agar semakin banyak informasi yang bisa diberikan kepada anak usia dini di sekolah. Kelemahan dalam penelitian ini juga adalah peneliti tidak menggunakan timer atau stopwatch dalam pelaksanaan penelitian untuk setiap pemberian media *flashcard*, sehingga setiap waktu yang diberikan tidak menjadi konsisten. Peneliti juga tidak mengklasifikasikan media *flashcard* yang tepat untuk setiap aspek yang diukur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa media flashcard efektif buat menaikkan kemampuan kognitif yang diukur dari aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik dalam anak usia dini. Berdasarkan konklusi hasil penelitian yang dirumuskan, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi tenaga pendidik, disarankan untuk dapat memahami pentingnya stimulasi dini dan pemberian intervensi yang tepat untuk anak usia, seperti pemberian pengajaran dengan media flashcard. Para tenaga pendidik diharapkan dapat memberikan pengajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik agar anak dapat lebih siap menghadapi dunia selanjutnya dalam proses perkembangannya.
2. Bagi peneliti selanjutnya:
 - a. Diharapkan agar mempertimbangkan faktor lain yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia, seperti faktor pola asuh, kondisi sosial keluarga, dan kondisi ekonomi. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian, media *flashcard* 19% kontribusi dalam meningkatkan kemampuan kognitif, artinya terdapat masalah lain yang berpengaruh dengan kemampuan kognitif anak usia dini.
 - b. Diharapkan dalam untuk peneliti yang selanjutnya ingin meneliti diharapkan lebih memperhatikan pengerjaan tugas ketika pemberian test, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar seperti penggunaan timer atau stopwatch dalam proses penelitian.
 - c. Peneliti selanjutnya memperhatikan setting, keterlibatan guru dalam proses penelitian agar proses penelitian dalam berjalan dengan efektif sehingga variabel yang diukur dapat benar-benar terukur dengan jelas.
 - d. Peneliti selanjutnya memperhatikan keadaan partisipan ketika pemberian pretest dan posttest, dikarenakan anak usia dini merupakan periode bermain, sehingga diharapkan dalam melaksanakan penelitian, proses bermain juga tetap harus terjadi.

E. Referensi

- Burger, K. (2010). How Does Early Childhood Care And Education Affect Cognitive Development? An International Review Of The Effects Of Early Interventions For Children From Different Social Backgrounds. *Early childhood research quarterly*, 25(2), 140-165.
- Erbey, R., McLaughlin, T. F., Derby, K. M., & Everson, M. (2011). The Effects Of Using Flashcards With Reading Racetrack To Teach Letter Sounds, Sight Words, And Math Facts To Elementary Students With Learning Disabilities. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3(3), 213-226.
- Evianti, E., & Atika, A. R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 55-62.
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119.
- LaBerg, D., & Samuels, S. J. (1974). Toward A Theory Of Automatic Information Processing In Reading. *Cognitive Psychology*, 6(2), 293-323.
- Masyitoh. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Abc-Abc Melalui Media Gelang Warna Di Kelompok A PAUD Gamsana, Otvai, Alor. *Pendidikan Anak*, 4(1), 588-595.
- Musyahidah, U. (2019). Hubungan Antara Bermain Mengenal Warna Dengan Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Frater Bakti Luhur Makassar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(3), 257-261.
- Ramey, C. T., & Ramey, S. L. (1998). *Early Intervention and Early Experience*. 53(2), 109-120.
- Suartini, K., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2016). Penerapan Metode Bermain *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Di TK Negeri Desa Tigawasa. *Pendidikan Anak Usi Dini*, 4(2).