

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

A. Media Pembelajaran *Flashcard*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Pengertian media

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau alat untuk mencapai sebuah kegiatan.¹ Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, *media* adalah perantara (*wasaa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Media* jika dipahami secara garis besar dapat dikatakan sebagai manusia, materi atau kejadian yang mampu membuat peserta didik memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam definisi yang lebih khusus *media* cenderung diartikan sebagai grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali sebuah informasi secara visual maupun secara verbal.²

Media ialah sesuatu komponen sumber belajar ataupun wahana fisik yang memiliki materi intruksional di lingkungan siswa, yang bisa membantu ataupun memicu siswa untuk belajar. *Media* pembelajaran ialah suatu alat yang secara fisik yang digunakan untuk mengantarkan isi dari suatu pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, *film*, *slide* (foto bingkai), gambar,

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 4.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

televisi, komputer, serta lain sebagainya yang bisa mendukung sesuatu pembelajaran.³

Media merupakan suatu fasilitas ataupun perlengkapan yang memiliki fungsi untuk mengantarkan suatu pesan, sehingga media pembelajaran bisa menarik atensi ataupun perhatian peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Sehingga aktivitas pembelajaran bisa berlangsung dengan baik karena perhatian peserta didik tersebut.⁴

“Menurut Gagne dalam Sadiman, dkk, media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sehingga media dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran guna untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran”.⁵

“Menurut Munadi, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.⁶

“Menurut Heinich, dan kawan-kawan medium sebagai perantara untuk mengantar informasi sumber dan penerima. Apabila media itu

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif- inovatif*, 3-4.

⁵ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk”, *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganeesha Vol. 2 No 1 (2014)*, 6, diakses pada 11 Januari, 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/3533/2852>.

⁶ Nurhafizah, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa”, *Jurnal Pendidikan: Early Childhood Vol 2 No 2b (2018)*, 4, diakses pada 11 Januari, 2021, <http://268139034.pdf>.

membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan menyampaikan atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu dapat disebut sebagai media pembelajaran”.⁷

Bersumber pada komentar para pakar diatas, hingga bisa peneliti simpulkan bahwa media ialah alat bantu untuk menyalurkan saluran komunikasi ataupun alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam memicu serta mengantarkan pendidikan, sehingga bisa menarik atensi serta membangkitkan motivasi siswa untuk semangat belajar.

Suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sebagai sesuatu dorongan yang diberikan pendidik agar bisa terjalin sesuatu proses perolehan sesuatu ilmu serta pengetahuan, pembuatan perilaku serta keyakinan pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan, kemampuan keahlian tabiat, disebut dengan pembelajaran.⁸

Aktivitas pendidikan ialah sesuatu keadaan eksternal dari sesuatu aktivitas yang antara lain dicoba oleh guru dalam mengkondisikan seorang untuk belajar. Pembelajaran memiliki pengaruh langsung terhadap proses belajar yang meliputi sesuatu kejadian- kejadian yang diturunkan dari bahan-bahan cetak, foto, program radio, televisi, film, slide ataupun campuran dari bahan-bahan tersebut tidak hanya terbatas pada event-event yang dicoba oleh guru, akan tetapi mencakup seluruh event yang dibuat.⁹

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

⁸ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Arruz Media, 2015), 16.

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4-5.

Aktivitas proses pembelajaran melibatkan sebagian komponen aktivitas, antara lain merupakan selaku berikut:

- 1) Seorang yang berperan selaku pencari, penerima, serta penyimpan isi pelajaran yang diperlukan untuk mencapai sesuatu tujuan dapat disebut dengan peserta didik.
- 2) Seorang yang berperan selaku pengelola, katalisator, serta kedudukan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya sesuatu aktivitas belajar mengajar yang efektif dapat disebut dengan guru.
- 3) Statment tentang pergantian sikap (kognitif, psikomotorik, serta afektif) yang di inginkan terjalin pada siswa setelah mengikuti aktivitas pendidikan dapat disebut dengan tujuan dari pendidikan.
- 4) Seluruh data berbentuk kenyataan, prinsip, serta konsep yang dibutuhkan untuk mencapai suatu tujuan yang di inginkan dapat disebut dengan modul sebuah pelajaran.
- 5) Metode yang tertib untuk membagikan peluang kepada siswa untuk memperoleh suatu data untuk mencapai suatu tujuan dapat disebut dengan metode dari suatu pembelajaran.
- 6) Bahan pengajaran dengan ataupun tanpa perlengkapan yang digunakan untuk menyajikan suatu informasi kepada siswa dapat disebut dengan media ataupun alat bantu yang digunakan dalam sebuah pembelajaran.
- 7) Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses serta hasilnya dapat disebut dengan evaluasi atau penilaian.¹⁰

Dari pengertian diatas, bisa disimpulkan bahwa untuk menarik atensi atau perhatian peserta didik sehingga tidak bosan dalam belajar,

¹⁰ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, 20.

meningkatkan semangat belajar serta mempermudah dalam menggapai tujuan yang diinginkan serta memakai sarana ataupun alat bantu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

b. Pengelompokan Media Pembelajaran

Mengantarkan informasi ataupun modul pelajaran dari pemberi pesan kepada penerima pesan, fasilitas ataupun perlengkapan yang digunakan untuk menunjukkan, menyampaikan informasi ataupun isi pelajaran dari pemberi pesan kepada penerima pesan merupakan media pembelajaran. Secara umum terdapat 3 jenis media yang perlu diketahui yaitu:

- 1) Media audio (bisa di dengar), ialah bahan yang diterima lewat media yang mengandalkan pengalaman pendengaran.
- 2) Media visual (bisa dilihat), ialah bahan pelajaran yang diterima lewat media yang mengandalkan pengalaman penglihatan.
- 3) Media audio-visual (didengar serta dilihat), ialah media yang digunakan dengan mengandalkan pengalaman penglihatan serta pendengaran sekalian.¹¹

Bisa disimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran terdapat 3 jenis ialah, media audio, media visual, serta media audio-visual.

c. Tujuan, manfaat media *flashcard*

Media pembelajaran merupakan perlengkapan pembelajaran yang mempunyai tujuan antara lain ialah:

- 1) Sehingga bisa meningkatkan semangat serta keaktifan peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pendidikan dikelas.

¹¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 25-26.

- 2) Meningkatkan hubungan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 3) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bisa disimpulkan bahwa tujuan terdapatnya media pembelajaran ialah untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas yang mulanya jenuh, membosankan bisa jadi mengasikkan, efektif, serta bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik, walaupun berada di dalam kelas.¹²

Gambar selaku media dalam proses belajar mengajar pastinya memiliki fungsi yang diharapkan, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi: di sini media visual ataupun foto ialah inti, yaitu menarik serta memusatkan atensi siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan arti visual yang ditampilkan ataupun menyertai bacaan modul pelajaran. Misalnya foto yang diproyeksikan lewat *overhead projector* bisa menenangkan serta memusatkan atensi siswa ataupun peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk mendapatkan serta mengingat isi pelajaran terus menjadi besar.
- 2) Fungsi afektif: di sini media visual ataupun foto terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar ataupun membaca bacaan yang bergambar. Foto ataupun lambing visual bisa membagikan reaksi emosi serta perilaku siswa, misalnya informasi-informasi yang menyangkut permasalahan sosial ataupun ras.
- 3) Fungsi kognitif: di sini media visual ataupun foto terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengatakan kalau lambing visual ataupun foto bisa memperlancar pencapaian

¹² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 5.

tujuan untuk menguasai serta mengingat data atau pesan yang tercantum dalam foto.

- 4) Fungsi kompensatoris: di sini media visual ataupun foto terlihat dari hasil penelitian kalau, media visual ataupun foto yang membagikan konteks untuk menguasai bacaan, serta membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan data dalam bacaan serta mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan untuk mengakomodasikan siswa yang lemah serta lambat menerima serta menguasai isi pelajaran yang disajikan dengan bacaan ataupun disajikan secara verbal.¹³

Bisa disimpulkan bahwa media memiliki beberapa fungsi, antara lain merupakan fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, serta fungsi kompensatoris.

Adapun manfaat pemakaian media pendidikan ataupun media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik atensi pendidikan, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dimengerti oleh peserta didik, secara memungkinkan peserta didik pula bisa memahami tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan perkata lisan pendidik, serta peserta didik tidak gampang bosan, serta pendidik tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas belajar, karena tidak hanya mencermati uraian dari pendidik saja, akan tetapi juga kegiatan lain yang dicoba seperti

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21.

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, serta lain- lain.¹⁴

Bisa disimpulkan bahwa manfaat media pendidikan merupakan pembelajaran yang lebih menarik, lebih jelas, sehingga gampang untuk dimengerti oleh peserta didik, bermacam-macam, serta aktif dalam aktivitas pendidikan.

Media berperan selaku intruksi yang harus melibatkan siswa dengan tujuan informasi yang ada dalam media tersebut, sehingga pembelajaran bisa terjalin, baik dalam benak atau mental maaupun dalam wujud kegiatan yang nyata.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton mengemukakan mengenai manfaat media pembelajaran, yaitu antara lain sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media dapat menerima pesan yang sama dengan peserta didik satu dengan yang lain.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik lagi, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar serta prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal berpartisipasi, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan singkat atau sisi dari suatu pelajaran memungkinkan untuk diserap oleh siswa.

¹⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 5.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, bilamana integritas kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan suatu elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saat diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.¹⁵

d. Prinsip-prinsip pemilihan menggunakan media pembelajaran

Setelah mengetahui manfaat media pembelajaran, langkah berikutnya merupakan memastikan media yang hendak digunakan dalam proses pendidikan. Pertimbangan media yang hendak digunakan dalam proses pendidikan jadi perihal yang sangat berarti, sebab media yang dipilih harus sesuai dengan:

- 1) Untuk tujuan yang ingin dicapai pemilihan media harus sesuai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, serta psikomotorik.
- 2) Pemilihan media tentu bukan didasarkan kepada kesenangan seseorang pendidik ataupun hanya selingan ataupun hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam totalitas proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas serta efisien pembelajaran untuk peserta didik sehingga

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 25-27.

- pemilihan media harus bersumber pada konsep yang jelas.
- 3) Terdapat media yang sesuai untuk sekelompok peserta didik, tetapi tidak sesuai untuk peserta didik lain maksudnya pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
 - 4) Karakteristik ataupun gaya belajar peserta didik harus menyesuaikan dengan pemilihan media.¹⁶

Flashcard umumnya berdimensi 8 x 12 cm, ataupun bisa disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu *flashcard* bisa digunakan untuk melatih siswa dalam perbanyak kosakata, tidak hanya itu pula bisa membantu siswa untuk memberikan umpan balik dari reaksi yang di inginkan. Media kartu *flashcard* juga bisa memakai gambar garis yaitu yang berisi gambar, bacaan, ataupun ciri simbol yang mengingatkan ataupun menuntun siswa untuk langsung berhubungan dengan gambar tersebut.¹⁷

Flashcard ialah salah satu wujud permainan edukatif berbentuk kartu-kartu yang bisa muat foto serta kata yang terencana dirancang untuk menarik atensi siswa untuk belajar dan bisa meningkatkan beberapa aspek antara lain ialah: meningkatkan jumlah kosakata, serta dapat melatih melatih anak untuk kemandirian serta bisa meningkatkan daya ingat.¹⁸

¹⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 6-7.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 115.

¹⁸ Empit Hotimah, "Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol 04 No 01 (2010): 12 di akses pada tanggal 6 Desember, 2020
<http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/30/30>.

e. Kelebihan dan kekurangan media kartu *flashcard*

Media yang sangat kerap ataupun sering digunakan merupakan media foto ataupun gambar, sebab bisa dipahami serta dinikmati di mana-mana. Beberapa kelebihan serta kekurangan dari media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Media gambar lebih konkrit serta lebih realistik dalam menimbulkan pokok permasalahan, jika dibanding dengan media verbal semata.
- 2) Gambar bisa menanggulangi keterbatasan ruang serta waktu.
- 3) Media gambar bisa menanggulangi keterbatasan pengamatan mata.
- 4) Sesuatu media bisa memperjelas permasalahan, serta bisa digunakan oleh seluruh orang.
- 5) Biayanya murah serta mudah didapatkan tanpa membutuhkan perlengkapan khusus.

Tidak hanya kelebihan-kelebihan tersebut, suatu media juga memiliki kekurangan antara lain sebagai berikut :

- 1) Gambar hanya menekankan pada indra mata saja.
- 2) Gambar benda kurang efisien bila digunakan pada saat pembelajaran.
- 3) Gambar yang disajikan dalam terbatas, sebab bisa pengaruhi kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Bisa disimpulkan bahwa dalam pembuatan suatu media pembelajaran yang hendak dibuat hendaknya mengenali kelemahan-kelemahan media tersebut, sehingga media juga harus jelas supaya anak tidak salah menafsirkan media gambar semacam media *flashcard*, gambar yang akan dibuat sebaiknya tidak kompleks dan ukuran-ukuran relative besar, dalam artian media tersebut

bisa digunakan dalam satu kelas. Media *flashcard* saat digunakan dalam pembelajaran seharusnya seseorang pendidik juga wajib mengenali kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam menggunakan media *flashcard*, sebab kemampuan anak satu dengan anak yang lain itu berbeda, sehingga bisa dikatakan seseorang anak memiliki keunikan masing-masing.

f. Jenis-jenis media *flashcard*

Media pembelajaran dapat menunjang pengembangan kemampuan anak untuk menggunakan bermacam-macam jenis media, diantara jenis-jenis media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) Media kartu gambar berupa kartu bergambar
- 2) Media kartu gambar berupa kartu huruf atau angka
- 3) Media kartu gambar berupa kartu campuran, yaitu terdapat tulisan huruf, bilangan, dan lain sebagainya.

g. Prinsip-prinsip penggunaan media gambar

Adapun prinsip-prinsip penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan gambar untuk tujuan-tujuan pelajaran yang spesifik.

Artinya ialah memilah foto tertentu untuk menunjang sesuatu pembelajaran yang bisa menjadi pendukung dari inti pelajaran ataupun pokok-pokok pelajaran. Tujuan seperti itu yang dapat memusatkan atensi siswa kepada pokok-pokok terpenting dalam pelajaran.

- 2) Memadukan gambar-gambar dengan pelajaran
 Karena keefektifan gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar membutuhkan keterpaduan, gambar-gambar yang secara riil sangat berguna untuk suatu mata pelajaran, karena akan membantu pemahaman didik.
- 3) Tidak terlalu menggunakan media

Pemakaian jumlah gambar yang sedikit namun selektif lebih baik daripada 2 kali mempertunjukkan gambar-gambar yang serabutan akan tetapi pilih-pilih. Dalam menyajikan sebuah gambar sepatutnya dicoba secara bertahap, dengan mengawali memperagakan konsep-konsep pokoknya terlebih dulu, setelah itu memperlihatkan gambar lagi yang meyertainya, lingkungannya, dan lain-lain secara berturut-turut dan lengkap.

- 4) Mengurangi penambahan kata-kata pada gambar

Gambar-gambar justru sangat berarti dalam meningkatkan kata-kata atau cerita serta dapat dijadikan suatu gagasan yang baru. Dengan melalui gambar tersebut, peserta didik akan mendapatkan kejelasan secara verbal, sehingga dimanfaatkan dirasakan bagi peserta didik yang sedang belajar membaca.

- 5) Mendorong pernyataan yang kreatif

Dengan melalui gambar siswa akan didorong untuk mengembangkann keterampilan berbahasa lisan serta tulisan, seni grafis, serta bentuk-bentuk aktivitas yang lainnya. Sehingga dalam keterampilan ini sangat dibutuhkan untuk peserta didik untuk membaca gambar-gambar visual tersebut.

- 6) Mengevaluasi kemajuan kelas.

Gambar-gambar tersebut secara umum ataupun khusus bisa di dimanfaatkan. Jadi guru dapat mempergunakan gambar datar, *slide*, ataupun transparan untuk melaksanakan penilaian hasil belajar dari peserta didik. Pemakaian instrument tes secara bermacam-macam akan sangat baik dicoba oleh guru dalam upaya mendapatkan hasil suatu uji komprehensif yang menyeluruh.¹⁹

¹⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: SBAIgesindo, 2019)., 76-77.

2. Kemampuan Kognitif anak Usia Dini

a. Pengertian kemampuan kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, yang berarti mengetahui. Kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berfikir, atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari sesuatu hal yang baru, atau konsep mengetahui tentang apa yang terjadi di lingkungannya, serta kemampuan menggunakan daya ingat untuk memecahkan permasalahan sederhana.²⁰

Kognitif dapat diartikan sebagai kecerdasan, berpikir, dan mengamati, yaitu tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut.²¹

Aspek perkembangan kognitif ialah sesuatu kompetensi yang diperoleh dari suatu usaha semacam hasil belajar yang diharapkan pada anak, sehingga anak mampu untuk berfikir secara logis, kritis, bisa berikan alasan, serta sanggup memecahkan permasalahan (*problem solver*) yang dialami dalam kehidupan setiap hari.²²

Kognitif ataupun intelektual ialah sesuatu proses berfikir berbentuk keahlian ataupun energi untuk menghubungkan sesuatu kejadian dengan kejadian lain dengan cara mengamati, sehingga kognitif juga dianggap sebagai suatu daya berfikir mengenai dunia sekitar seperti memecahkan permasalahan ataupun sebagainya.²³

²⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*, 31.

²¹ Ery Khaeriyah, Aip Saripudin, Riri Kartiyawati, “Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* Vol 4 No 2 (2018), 109, diakses pada tanggal 5 Desember, 2020, <http://3155-8700-1-PB.pdf>.

²² Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD*, 113.

²³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*, 32.

Menurut pandangan Piaget kemampuan kognitif atau pengetahuan bisa didapat melalui lingkungan sekitar seperti bereksplorasi, mencari tahu semua realita yang terjadi di lingkungan sekitarnya, dan lain sebagainya.²⁴

Pada dasarnya perkembangan kognitif ialah perkembangan yang terpaut dengan keahlian untuk berfikir seorang, atau dapat dikatakan sebagai suatu perkembangan intelektual. Terbentuknya sesuatu proses dalam perkembangan juga bisa dipengaruhi oleh kematangan otak dan menunjukkan fungsinya seara baik.²⁵

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini meliputi peningkatan serta pemahaman. Menurut Piaget perkembangan kognitif atau perkembangan intelektual bersumber pada dua kecenderungan dasar, yaitu kecenderungan untuk mengadakan organisasi dan kecenderungan dasar. Maksudnya yaitu kemampuan menghubungkan sesuatu sehingga terciptalah suatu hubungan yang kompleks dan anak juga mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.²⁶

Pada tahapan perkembangan kognitif, perkembangannya telah baku serta saling berkaitan dalam tiap urutannya, seluruh urutan tahapan perkembangannya tidak bisa diganti ataupun dibalik, karena tahap sesudahnya melandasi terjadinya tahapan pada masa sebelumnya, akan tetapi, terjadinya perkembangan tersebut bisa berubah-ubah karena terdapatnya perbandingan kualitas pemikiran, walaupun demikian unsur dari perkembangan tadinya tidak bisa dibuang. Jadi,

²⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 79.

²⁵ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 62.

²⁶ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), 19-20.

terdapat kesinambungan antara tahap satu dengan tahap lain, walaupun itu berbeda.²⁷

Pengetahuan akan konsep-konsep kognitif lebih mudah diperoleh melalui aktivitas bermain, sebab pada usia tersebut memiliki rentang perhatian yang terbatas, sebab belajarnya sambil bermain. Banyak konsep dasar nalar yang dipelajari ataupun diperoleh anak usia dini lewat bermain. Perlu diingat bahwa pada anak usia dini diharapkan dapat menguasai bermacam konsep semacam tentang warna, ukuran, bentuk, dll.²⁸

Stimulasi yang dapat dilakukan terhadap perkembangan kognitif ini dicoba melalui bermain serta permainan. Perihal ini sesuai dengan prinsip dalam perkembangan kemampuan anak usia dini ialah aktivitas yang mengasyikkan serta sesuai dengan umur dan tahap perkembangannya.²⁹

b. Ruang lingkup kognitif

Piaget meyakini bahwa manusia memiliki empat tahap dalam perkembangan kognitif, tahap tersebut antara lain yaitu, tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Pada tahap perkembangan kognitif yang dijelaskan hanya dua tahap, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun) dan tahap praoperasional (2-7 tahun).

1) Tahap sensorimotor

²⁷ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, 27.

²⁸ Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol 09 No 01 (2016): 30 di akses pada tanggal 6 Desember, 2020 <http://journal.uniga.ac.id>

²⁹ Sri Tatminingsih, "Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 3 No 1 (2019), 185 diakses pada tanggal 9 Desember, 2020, [http:// 130-624-3-PB-1.pdf](http://130-624-3-PB-1.pdf).

Pada tahap ini disebut dengan sensori motor karena dalam pembelajaran anak hanya melibatkan panca indra. Anak belajar tentang dunianya dengan menggunakan indra, seperti meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Tidak seperti tahap lainnya, tahap sensorimotor dibagi lagi menjadi enam subtahap yang meliputi perubahan-perubahan kualitatif tahapan organisasi sensori-motorik. Keenam sub-tahap tersebut adalah sebagai berikut: (1) refleks sederhana; (2) kebiasaan-kebiasaan pertama dan reaksi sirkuler primer; (3) reaksi sirkuler sekunder; (4) koordinasi reaksi sirkuler sekunder; (5) reaksi sirkuler tersier, pencarian, dan keingintahuan; dan (6) internalisasi skema.

2) Tahap praoperasional

Pada tahap praoperasional merupakan tahapan awal untuk membentuk konsep secara stabil. Pada tahap ini penalaran-penalaran mulai muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta keyakinan pada hal yang magis mulai terbentuk. Pemikiran tahap praoperasional tidak lain dari masa tunggu yang longgar bagi pemikiran operasional konkret, karena pada tahapan ini lebih menekankan kepada anak bahwa pada tahapan ini pemikiran mereka belum berpikir secara operasional. Piaget membagi tahapan praoperasional menjadi dua bagian, yaitu sub-tahap fungsi simbolos (2-4 tahun), dan sub-tahap pemikiran intuitif (5-7 tahun).³⁰

3) Tahap Operasional

Pada tahapan ini dimulai pada anak usia 6 sampai 12 tahun. Anak-anak yang memasuki fase ini mampu berpikir secara logis untuk memecahkan suatu permasalahan. Pada

³⁰ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD*, 114-118.

tahapan ini anak juga masih membutuhkan objek konkrit dalam belajar.

Meski demikian, tidak ada salahnya bila pada tahapan ini dipaparkan secara rinci mengenai indikator ataupun hasil suatu capaian dalam pertumbuhan kognitif di tahapan operasional, antara lain sebagai berikut:

- a. Bisa memahami warna, minimum 6 warna.
- b. Memahami bentuk- bentuk geometri, minimum 6 bentuk.
- c. Bisa menguasai perbandingan dimensi: besar- kecil, panjang-pendek, tebal-tipis, serta lain-lain.
- d. Sanggup memahami huruf serta bilangan.
- e. Sanggup menulis kata maupun kalimat sederhana, minimum bisa menuliskan namanya sendiri.
- f. Bisa menghitung sederhana, misalnya menjumlah uang.

c. Cara mengukur kemampuan kognitif

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini tentang perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137

Lingkup Perkembangan	2-3 tahun	3-4 tahun
Belajar dan memecah	<ul style="list-style-type: none"> ● Melihat dan menyent 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paham bila ada

<p>kan masalah</p>	<p>uh benda yang ditunjukkan oleh orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru cara pemecahan orang dewasa atau teman • Konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orangtua • Mengeksplorasi sebab dan akibat • Mengikuti kebiasaan sehari-hari 	<p>bagian yang hilang dari suatu pola gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bereksperimen menggunakan cara baru ▪ Menyebutkan bilangan angka 1-10 ▪ Mengetahui beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya
<p>Berfikir Logis</p>	<p>➤ Memahami konsep ukuran</p>	<p>❖ Menempatkan benda</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenal tiga macam bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi ➤ Memahami symbol angka dan maknanya 	<p>dalam ukuran (paling kecil-paling besar)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mulai mengikuti pola tepuk tangan ❖ Mengetahui konsep banyak dan sedikit ❖ Mengetahui alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu ❖ Menjelaskan model/karya yang dibuat
--	---	--

Berfikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> ○ Meniru perilaku orang lain dalam menggunakan barang ○ Memberikan nama atas karya yang dibuat ○ Melakukan aktivitas seperti kondisi nyata 	<p>nya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan peran dan tugasnya (misalnya: koi, tugasnya memasak dll) ▪ Menggambar atau membentuk sesuatu yang spesifik ▪ Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana
-------------------	--	--

d. Karakteristik perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif manusia berlangsung sejak ia lahir ke dunia. Bekal serta modal dasar perkembangan manusia ialah motor serta sensori.

Ada pula tahapan-tahapan pertumbuhan kognitif pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Tahapan sensoris motoris

Pada tahapan ini ditandai dengan ciri yang sangat menonjol antara lain ialah: seluruh tindakannya masih bertabiat naluriah, kegiatan serta pengalamannya didasarkan pada pengalaman indra, sanggup memandang serta meresap bermacam data serta pengalaman-pengalaman, akan tetapi belum untuk mengkategorikan pengalamannya itu, mulai belajar untuk menanggulangi obyek-obyek yang konkrit dengan memakai skema sensori-motorisnya.³¹

Tahap sensorimotor ialah tahap dimana anak-anak mendapatkan pengetahuan murni serta gerak indra secara konkrit. Untuk bayi pada tahap perkembangan kognitif ini, yang disebut pintar apalagi genius merupakan kemampuannya untuk mendapatkan apa yang di inginkan dengan melalui gerakan penginderaan ataupun anggapan.

Lebih lanjut, Piaget mengatakan aksi bayi pada tahapan ini dengan sebutan skema. Sebutan tersebut memiliki arti yang lebih luas daripada gerak serta pemakaian indra, sehingga dapat dipakai untuk menarangkan pola aksi bayi. Piaget juga menyatakan bahwa perkembangan kognitif ialah sesuatu proses konstruksi. Secara terperinci, Piaget membagi tahap sensorimotor pada pertumbuhan kognitif jadi sub-sub sesi.³²

Tabel 2.2

Sub tahapan sensorimotor pada perkembangan kognitif.

No	Sub Tahapan	Usia	Pencapaian Perkembangan
----	-------------	------	-------------------------

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*, 37.

³² Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, 82-86.

			Sensorimotor
1	Gerak refleks (bawaan)	0-1 bulan	Bayi melakukan refleks spontan
2	Sirkuler primer	1-4 bulan	Mampu melakukan reaksi secara berulang-ulang
3	Sirkuler sekunder	4-8 bulan	Mampu bereaksi dan melibatkan benda di luar dirinya
4	Koordinasi sirkuler sekunder	8-12 bulan	Mampu melakukan kombinasi gerakan pada tahap-tahap sebelumnya
5	Sirkuler tersier	12-18 bulan	Mampu mencari cara-cara baru untuk meraih keinginannya

2) Tahapan pra operasional

Pada tahapan ini ditandai dengan ciri yang sangat menonjol antara lain ialah: sanggup mengombinasikan serta meresap bermacam data, sanggup mengatakan alasan-alasan dalam melaporkan komentar ataupun ide-idenya, sanggup mengenali ikatan karena akibat dalam sesuatu kejadian yang konkrit, walaupun belum mengenali ataupun belum tepat tentang sebab akibat, metode berfikirnya masih egosentris yang umumnya ditandai dengan

seluruh barang ataupun benda yang terdapat disekitarnya merasa miliknya.³³

Tahap kedua pertumbuhan kognitif Piaget merupakan tahapan operasional. Dimana pada tahapan ini anak sanggup mempelajari permasalahan saat sebelum bertindak dan ikut serta langsung dalam aktivitas “*trial and error*” secara fisik.³⁴

Tabel 2.3
Karakteristik Perkembangan Kognitif
pada Tahap Pra-Operasional Anak Usia
Dini

No	karakteristik	Usia	Pencapaian Perkembangan Pra Operasional
1	Kombinasi mental	18 bulan – 6 tahun	Anak dapat berpikir sebelum bertindak, walaupun pikirannya masih sebatas image. Di samping itu anak juga mampu untuk menirukan orang dewasa
2	Persepsi pikiran		Mampu membandingkan dua objek sekaligus, akan tetapi belum bisa

³³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*, 38.

³⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, 86-87.

			membedakannya
3	Berpikir unu dimensi		Mampu memahami konsep secara umum, akan tetapi belum mampu untuk memadukan dan membedakan
4	Irreversibilitas		Anak bisa membongkar susunan, tetapi belum mampu menyusunnya kembali
5	Penalaran		Pada tahap ini pemikiran anak masih sebatas mitos
6	Egosentrisme		Pada tahap ini anak memandang semua benda yang anak lihat adalah miliknya

3) Tahap Operasional

Pada tahap terakhir dari perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget adalah

tahapan operasional, dimana pada tahapan ini anak usia 6 hingga 12 tahun.³⁵

“Menurut Piaget, karakteristik dasar pada tahapan ini yaitu pengenalan tentang stabilitas logis dunia fisik, kesadaran bahwa elemen-elemen dapat diubah atau di transformasikan dan masih mempertahankan banyak diantara karakteristik-karakteristik orisinilnya dan pemahaman bahwa perubahan-perubahan ini dapat dibalik”.³⁶

Pada tahapan ini mempunyai sebuah indikator atau sebuah hasil capaian dari perkembangan kognitif di tahap operasional diantaranya adalah sebagai berikut: “(a) anak dapat mengenal warna, minimal 6 warna, (b) dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, minimal 6 bentuk, (c) anak dapat memahami perbedaan ukuran, (d) anak mampu mengenal huruf dan bilangan, (e) anak mampu untuk menuliskan kata dan kalimat sederhana, minimal menulis namanya sendiri, (f) anak mampu untuk menghitung sederhana, misalnya menjumlah uang”.³⁷

Dalam pertumbuhan kognitif terdiri dari 2 ranah ialah logika-matematika serta sains. Oleh sebab itu, dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini mencakup 2 ranah tersebut ialah logika-matematika serta sains. Terdapat sebagian langkah yang dapat dicoba untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut:

a) Meningkatkan kemampuan untuk berpikir logis

³⁵ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, 91.

³⁶ Dadan Suryana, (*Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*), 87-88.

³⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, 91.

Berpikir logis sangat diperlukan untuk anak-anak, sebab keahlian untuk mendidik ketertiban sangat kokoh. Logika sangat berfungsi besar dalam menjadikan anak untuk lebih dewasa dalam keputusan-keputusan yang diambilnya, sebab dewasa ataupun tidaknya seorang bisa diukur dengan metode berpikir logisnya. Bila anak telah matang dalam berpikir logis, hingga bisa membuat anak untuk tidak menyesal dengan seluruh apa yang sudah anak putuskan, sebab penyesalan hanyalah sesuatu ciri ketidak matangan berpikir logis dari tiap individu

b) Menemukan hubungan sebab-akibat

Dalam ikatan karena akibat bisa ditempuh dengan membuat ikatan antara 2 variabel ataupun lebih. Dari 2 ikatan tersebut, bisa dikenal kalau akibat dari sesuatu kejadian memanglah terdapat sebabnya.

c) Meningkatkan pengertian pada bilangan

Metode termudah untuk mengajari anak supaya mencintai bilangan serta angka merupakan dengan uang. Sebab seluruh orang termasuk anak-anak sangat menggemari uang, apalagi nyaris tiap hari anak senantiasa meminta uang kepada orang tuanya.

Dengan bekal kepekaan terhadap angka serta bilangan inilah anak akan jadi lebih paham dalam hubungan sebab-akibat. Uraian anak akan membawa anak lebih cepat terhadap hal-hal yang dialami orang dewasa. berikut ini merupakan tabel pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut:³⁸

³⁸ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, 95-96.

Tabel 2.4

**Capaian Perkembangan Kognitif pada
Anak Usia Dini**

No	Anak Usia	Capaian Perkembangan Kognitif
1	Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengenal benda • Dapat mengenal bentuk
2	1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengenal warna • Dapat mengenal rasa • Dapat mengenal bilangan 1-2
3	2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengelompokkan benda yang bentuknya sama • Mampu membedakan bentuk, lingkaran dan bujur sangkat • Mampu membedakan rasa dan warna • Mampu mengenal bilangan hingga hitungan 5
4	3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membedakan bentuk dan ukuran • Mampu mengurutkan angka satu sampai sepuluh • Mampu membeda-

		bedakan warna lebih banyak
5	4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menunjukkan rasa ingin tahu untuk bereksperimen • Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi • Suka mengurut-urutkan dari benda yang kecil sampai besar ataupun sebaliknya
6	5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengurutkan bilangan 1 hingga 50 (minimal) • Senang dengan permainan puzzle bilangan • Menyukai permainan dalam computer • Sudah mampu untuk mengetahui benda-benda sesuai dengan jenisnya

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Mengenai bermacam aspek yang bisa mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang individu bisa dipengaruhi oleh faktor hereditas ataupun dipengaruhi oleh aspek lingkungan.

Yang pertama faktor hereditas berperan penting terhadap perkembangan kognitif ataupun intelegensi seorang, sebab terdapatnya rangkaian

ikatan antara pertalian keluarga dengan dimensi IQ. Dengan demikian, secara potensial terjalin mungkin kalau anak akan memiliki kemampuan berfikir setaraf normal, diatas normal maupun malah kebalikannya. Akan tetapi seluruh kemampuan tersebut tidak akan tumbuh secara maksimal tanpa adanya lingkungan yang menunjang serta bisa memberikan peluang untuk berkembang.

Yang kedua faktor lingkungan, dimana faktor lingkungan juga sangat menentukan pengetahuan yang bisa diperolehnya. Tidak hanya dipengaruhi oleh faktor hereditas serta faktor lingkungan tingkatan kognitif ataupun intelegensi seorang pula bisa dipengaruhi oleh umur, tipe kelamin, ras, budaya, serta asupan nutrisinya.³⁹

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Ruwaida (211115008) “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Audio di TK Muslimat NU 001 Ponorogo”.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Dengan subyek penelitian siswa TK Muslimat NU 001 Ponorogo. “Pokok bahasan yang digunakan adalah penggunaan metode pembiasaan melalui media audio visual, dimana anak akan diperdengarkan tentang mutiara hadist, do’a harian, praktik sholat subuh, surat pendek, praktik sholat dhuha, dan setiap harinya dilakukan satu pembiasaan. Sedangkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media audio visual digunakan untuk memfokuskan konsentrasi untuk anak”.

Persamaan antara penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan jenis metode kualitatif, sedangkan perbedaannya, penelitian ini fokus pada

³⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak Usia Dini*, 40-42.

“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Audio di TK Muslimat NU 001 Ponorogo” sedangkan fokusnya penulis ini pada “Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Relevansi dalam penelitiannya yaitu tentang kemampuan kognitif pada anak usia dini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Desta Yulistia (1411070135) “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat”.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Dengan subyek penelitiannya adalah anak-anak kelas B di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat. Pokok bahasan yang digunakan ialah “Penggunaan media berbahan kardus berbentuk geometri mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. berdasarkan hasil observasi, wawancara yang dilakukannya bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan terlebih dahulu maka seorang guru harus merancang semua kegiatan seperti memilih tema yang ingin dicapai, menentukan alat dan bahan yang diperlukan saat kegiatan pembelajaran, menetapkan langkah-langkah dalam kegiatan, membagi anak dalam beberapa kelompok, dan menentukan tugas yang akan dikerjakan oleh anak”.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Desta Yulistia. Perbedaan penelitiannya ialah penggunaan media pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan oleh Desta Yulistia lebih fokus pada Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Negeri Sekincau Lampung Barat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih fokus pada Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia

- Dini. Relevansi dalam penelitiannya yaitu tentang kemampuan kognitif pada anak usia dini.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Destiani (1311070033) “Penerapan Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Citra Darma Lampung Barat”

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Dengan subyek penelitiannya adalah siswa kelas B1 dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penerapan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Citra Darma Lampung Barat. “Bahwa sebelum pembelajaran dimulai seorang pendidik atau guru terlebih dahulu harus menyiapkan tema yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada, merencanakan atau menyediakan media atau bahan ajar yang akan disampaikan, membagi anak dalam beberapa kelompok, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain kartu angka bergambar, mengulangi materi dari kegiatan pembelajaran kartu angka tersebut, dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dalam perkembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran kartu angka bergambar”.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Siska Destiani. Perbedaannya terdapat pada fokus media pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Destiani lebih fokus pada Penerapan Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Citra Darma Lampung Barat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti fokus pada Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Relevansi

dalam penelitiannya yaitu tentang kemampuan kognitif pada anak usia dini. Relevansi penelitiannya tentang media pembelajaran yang hampir sama.

C. Kerangka Berfikir

Guru yang berkualitas akan mendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Kriteria guru secara kualitatif ditentukan oleh kepala sekolah dan dibantu para guru yang lain. Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar sangat berperan penting, karena guru merupakan unsur yang harus ada dalam proses pembelajaran.

Dalam penerapan media pembelajaran *flashcard* guru perlu melakukan berbagai kegiatan agar anak tidak jenuh dan lebih semangat, sehingga hasil yang dicapai bisa maksimal, seperti halnya yang terjadi di kelas B RA Matholi'ul Huda Kedungsari Gebog Kudus, guru menerapkan media pembelajaran *flashcard* yang mana media tersebut bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

Penerapan media pembelajaran merupakan langkah awal atau gagasan baru dalam menentukan sebuah media pembelajaran *flashcard*. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* dapat menjadikan perantara atau sarana sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan proses pembelajaran sesuai dengan aspek perkembangan anak, sehingga pembelajaran dapat menarik minat siswa supaya lebih semangat untuk belajar.

Pada usia 3-6 tahun merupakan masa-masa dimana perkembangan kognitif anak dapat berkembang pesat. Pada usia ini biasanya anak menempuh jenjang pendidikan pra-sekolah dimana untuk mendapatkan hasil yang optimal dibutuhkan stimulasi dan rangsangan.

Adapun bentuk uraian kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka berfikir

