

PENERAPAN PROGRAM BERMAIN FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

The Implementation of the Flash Card Play Program to Improve Cognitive Abilities in Children Aged 4-5 Years

Anandhita Enuldufat Husti¹

(anandhitadhtaa@gmail.com dan 082112151077)

ABSTRACT

Background: Cognitive development during preschool is crucial because it lays the foundation for thinking, understanding, and problem-solving abilities. However, not all children aged 4–5 years show optimal cognitive development. One effective method of stimulation is through educational games such as flash card. **Research Objective:** It aimed to analyze the influence of flash card playing program on cognitive abilities in children aged 4-5 years at Hajrah Bentang Kindergarten, Takalar Regency. **Research Method:** This study used quantitative and qualitative approaches and was conducted at Hajrah Bentang Kindergarten, Takalar Regency, from May 21 to June 4, 2025. Twelve children participated in the study. The intervention was conducted for one month, providing flashcard games three times a week. Cognitive ability measurements were conducted before and after the intervention using observation instruments. **Research Results:** It showed a significant increase in children's cognitive abilities, marked by an increase in children in the "Capable" category from 58% to 83%, and a decrease in children in the "Less Capable" category from 42% to 17% after the intervention. **Conclusion:** The flash card playing program has been proven to be effective in improving the cognitive abilities of preschool children and can be used as an alternative educational media that is fun, easy to use, and has a positive impact on the child's growth and development process.

Keywords: Flash cards, Cognitive Abilities, Early Childhood, Educational Games, Developmental Stimulation..

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan kognitif pada masa prasekolah sangat penting karena merupakan fondasi bagi kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Namun, tidak semua anak usia 4–5 tahun menunjukkan perkembangan kognitif yang optimal. Salah satu metode stimulasi yang efektif adalah melalui permainan edukatif seperti *flash card*. **Tujuan Penelitian:** Menganalisis pengaruh program bermain *flash card* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilaksanakan di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar pada 21 Mei – 4 Juni 2025. Subjek penelitian berjumlah 12 anak di TK Hajrah Bentang, Kabupaten Takalar. Intervensi dilakukan selama satu bulan dengan memberikan permainan *flash card* tiga kali seminggu. Pengukuran kemampuan kognitif dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menggunakan instrumen observasi. **Hasil Penelitian:** Menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif anak, ditandai dengan bertambahnya anak dalam kategori "Mampu" dari 58% menjadi 83%, serta berkurangnya anak dalam kategori "Kurang Mampu" dari 42% menjadi 17% setelah intervensi. **Kesimpulan:** Program bermain menggunakan *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah dan dapat dijadikan media edukatif alternatif yang menyenangkan, mudah digunakan, serta berdampak positif bagi proses tumbuh kembang anak.

Kata kunci: *Flash card*, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Stimulasi Perkembangan.

PENDAHULUAN

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 hingga 6 tahun. Pada tahap ini, meskipun pertumbuhan fisik mereka mulai melambat, anak justru mengalami kemajuan yang signifikan dalam perkembangan psikososial dan kognitif. Mereka mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Usia prasekolah disebut juga sebagai masa keemasan, di mana semua aspek perkembangan kognitif, fisik, motorik, dan psikososial berkembang secara optimal. Setiap anak akan melewati tahap pertumbuhan dan perkembangan yang konsisten (Putri, 2023).

Menurut data UNICEF (2022), prevalensi anak di dunia yang berusia 36-59 bulan menghadapi

masalah dalam perkembangan kognitif. Di beberapa negara, anak-anak tersebut berada di jalur perkembangan yang belum optimal dalam setidaknya tiga bidang, yaitu literasi-numerasi, perkembangan fisik, serta perkembangan sosial-emosional dan pembelajaran. Namun, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, jumlah anak prasekolah (0-6 tahun) di Indonesia mencapai 30.831.329 dari total populasi sebesar 272.682.500 jiwa. Sementara itu, Kemenkes RI (2021) melaporkan bahwa antara 5-25% anak prasekolah di Indonesia mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif, termasuk masalah pada perkembangan motorik halus. Akses anak-anak di Indonesia terhadap

layanan kesehatan tercatat sekitar 75,82%, yang masih di bawah target pemerintah sebesar 85%. Dari informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak prasekolah di Indonesia yang mengalami kendala dalam perkembangan kognitif mereka (Karangora, 2023).

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses yang melibatkan pengembangan berbagai keterampilan belajar, seperti penalaran, ingatan, dan perhatian. Keterampilan-keterampilan ini sangat krusial bagi anak dalam memproses informasi serta belajar untuk mengevaluasi, menganalisis, menghafal, membandingkan, dan memahami hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, perkembangan kognitif pada usia prasekolah sangat penting untuk diperhatikan terutama di masa-masa awal kehidupan anak. Anak-anak tumbuh dan berkembang dalam konteks lingkungan dan stimulus yang mereka terima. Setiap anak memiliki cara dan kecepatan perkembangan yang berbeda, beberapa mungkin menunjukkan perkembangan keterampilan kognitif yang sesuai dengan tahap usianya, sementara ada pula yang menghadapi beberapa hambatan. Dalam hal ini, dukungan dari orang tua dan guru di sekolah sangat diperlukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, sehingga mereka dapat mencapai potensi optimal dan terhindar dari keterlambatan perkembangan (Karangora, 2023).

Perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini, khususnya pada anak prasekolah, berlangsung dalam tahap preoperasional. Pada periode ini, anak-anak mengalami perkembangan "symbolic function", di mana mereka mulai mempresentasikan berbagai hal melalui kata-kata, bahasa tubuh (*gesture*), serta objek-objek di sekitarnya. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak di usia ini adalah bermain dan permainan. Dunia permainan memang sangat erat kaitannya dengan anak-anak, karena melalui kegiatan bermain, mereka dapat merasakan pengalaman belajar yang sesungguhnya dan bermakna (Nurmiati, 2023).

Flash card adalah salah satu permainan edukatif yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Alat belajar ini membantu anak-anak dalam mengenal berbagai gambar hewan, sekaligus melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta meningkatkan konsentrasi dan daya ingat mereka. Proses pengenalan hewan tidaklah instan, diperlukan pendekatan yang sistematis agar anak dapat memahami berbagai macam hewan secara mendalam. Dengan mengenalkan gambar hewan kepada anak, kita tidak hanya melatih kemampuan mengingat, tetapi juga merangsang imajinasi dan kreativitas mereka, serta keterampilan kognitif yang lebih baik (Karangora, 2023).

Proyek *flash card* yang dibuat dengan desain

yang menarik, dan praktis agar mudah di pahami oleh anak prasekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun

METODE

Desain, tempat dan waktu

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pre-test and post-test untuk mengevaluasi efektivitas program bermain flash card dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah. Kegiatan dilaksanakan di TK Hajrah Bentang, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, pada tanggal 21 Mei–4 Juni 2025, yang dipilih karena keberagaman karakteristik anak dan adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap pelaksanaan intervensi. Sebanyak 12 anak berusia 4–5 tahun yang memenuhi kriteria inklusi menjadi responden penelitian. Intervensi dilakukan melalui pengisian instrumen observasi kognitif (pre-test), kemudian diberikan permainan edukatif menggunakan media flash card berisi gambar dan nama hewan yang disajikan secara menarik sebanyak tiga kali seminggu dengan durasi 15 menit setiap sesi, dan dilanjutkan dengan pengisian instrumen post-test untuk menilai peningkatan kemampuan kognitif setelah intervensi.

Jumlah dan cara pengambilan subjek

Penelitian ini melibatkan 12 anak usia 4–5 tahun di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar sebagai responden, yang dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi meliputi anak yang berusia 4–5 tahun, terdaftar sebagai siswa di TK Hajrah Bentang, dan mendapat izin dari orang tua untuk mengikuti seluruh rangkaian intervensi. Adapun kriteria eksklusi mencakup anak yang tidak hadir secara konsisten selama intervensi, atau memiliki hambatan perkembangan lain yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Pemilihan teknik ini bertujuan memastikan kesesuaian karakteristik responden dengan fokus penelitian, yaitu mengevaluasi efektivitas program bermain flash card dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak prasekolah. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya data yang lebih terarah dan valid terkait pengaruh permainan edukatif berbasis flash card terhadap perkembangan kognitif anak.

HASIL

TK Hajrah Bentang merupakan salah satu sekolah jenjang TK berstatus Swasta dan didirikan pada tahun 2003 dibawah naungan Yayasan Hajrah Bentang. Dan pada saat itu pula TK ini berfungsi secara definitif sebagai salah satu sekolah TK yang bertanggung jawab secara langsung kepada Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kab Takalar.

Karakteristik responden dalam penelitian ini dibagi berdasarkan usia dan jenis kelamin, yang dilakukan di TK Hajrah Bentang Kab. Takalar dengan jumlah 12 responden dan hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia dan Jenis Kelamin

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Usia			
1	4	3	25%
2	5	9	75%
Total		12	100%
Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	3	25%
2	Perempuan	9	75%
Total		12	100%

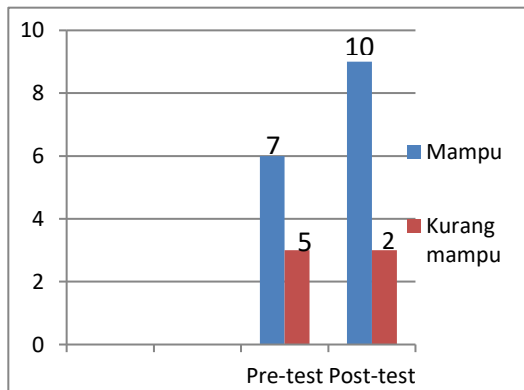
Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa dari 12 responden yang berusia 4 tahun berjumlah 3 anak (25%), usia 5 tahun berjumlah 9 anak (75%). Dan menunjukkan bahwa dari 12 responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 3 anak (25%) dan perempuan berjumlah 9 anak (75%). Kemampuan Kognitif Responden sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) intervensi *flash card* :

Tabel 4.2 Kemampuan Kognitif Responden Sebelum (*Pre-test*) dan Sesudah (*Post-test*)

Kategori Kemampuan Kognitif	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Mampu	7	58%	10	83%
Kurang Mampu	5	42%	2	17%
Jumlah	12	100%	12	100%

Gambar 4.1 Diagram Kemampuan Kognitif Responden Sebelum (*Pre-test*) dan Sesudah (*Post-test*)



Berdasarkan data pada tabel 4.2 menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada tingkat

Kognitif responden sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) dilakukan intervensi. Perubahan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat dari berkurangnya jumlah responden pada kategori kognitif "Kurang mampu" yang awalnya berjumlah 5 (42%) anak menjadi 2 (17%) anak setelah intervensi. Artinya, anak yang sebelumnya memiliki kemampuan kognitif yang belum berkembang secara optimal, secara efektif mengalami peningkatan kemampuan, sehingga berpindah ke kategori yang lebih tinggi.

Peningkatan jumlah responden dalam kategori "Mampu" dari 7 (58%) anak menjadi 10 (83%) anak menggambarkan bahwa intervensi yang diberikan efektif dalam mendorong anak untuk mencapai fungsi kognitif yang lebih optimal. Hal ini mencerminkan keberhasilan program intervensi dalam meningkatkan kemampuan berpikir, memahami, dan mengolah informasi. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, anak-anak yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam fungsi kognitif dapat mengalami perkembangan yang signifikan menuju tingkat kognitif yang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa intervensi yang diterapkan berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam hal pemahaman, penalaran, dan pengolahan informasi. Keberhasilan ini dapat dijadikan dasar untuk merekomendasikan penerapan intervensi serupa dalam konteks yang lebih luas, serta sebagai bahan evaluasi dan pengembangan program pendidikan atau terapi yang lebih efektif bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus dalam aspek perkembangan kognitif.

Gambar 4.2 Program Bermain Menggunakan Flash card



Implementasi produk *flash card* di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar. Kegiatan dimulai dengan memperkenalkan diri serta memberikan penjelasan kepada wali responden mengenai maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan. Peneliti menyampaikan secara jelas bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif pada anak melalui program bermain menggunakan *flash card*.

Setelah memahami maksud dan tujuan

penelitian, calon responden diminta kesediaannya untuk berpartisipasi sebagai responden. Peneliti memastikan bahwa partisipasi bersifat sukarela dan wali responden diberikan kesempatan untuk bertanya sebelum menyatakan persetujuan. Setelah wali responden setuju, langkah berikutnya adalah pembagian lembar observasi kepada wali responden untuk melihat tingkat kognitif awal sebelum melakukan program bermain dengan *flash card*. Lembar observasi ini diisi oleh wali responden dengan pendampingan peneliti jika ada pertanyaan atau kesulitan dalam pengisian.

Setelah pengisian lembar observasi selesai, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai program bermain menggunakan *flash card*. Kemudian mengajak responden bermain dengan menggunakan *flash card* satu persatu dan memberikan kesempatan kepada responden untuk memainkan *flash card*

Hasil Observasi Wawancara Orang Tua/Wali Terkait Kemampuan Kognitif pada Anak

a. Sebelum Diberikan *Flash card* (*pre-test*)

Pada tahap awal sebelum intervensi dilakukan, peneliti melaksanakan wawancara kepada beberapa orang tua atau wali dari 12 anak yang menjadi responden dalam penelitian ini. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi mereka mengenai kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum mengikuti program bermain dengan media *flash card* hewan. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa sebanyak 5 anak menunjukkan kemampuan kognitif yang belum berkembang secara optimal, seperti kesulitan dalam mengenali warna, bentuk, atau menjawab pertanyaan sederhana. Sementara itu, 7 anak lainnya sudah menunjukkan kemampuan mengenali isi dari *flash card* yang diberikan, meskipun dengan tingkat pemahaman yang bervariasi. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang kegiatan intervensi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan awal masing-masing anak. Berikut adalah beberapa kutipan narasi yang diperoleh:

1. Wawancara Orang Tua/Wali An. A

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny N kurang mampu membedakan warna, bentuk atau huruf seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Anak saya kurang mampu membedakan warna, apalagi bentuk atau huruf. Kalau ditanya, kadang jawabnya lama, atau malah diam saja. Dia juga tidak begitu suka saat diajak belajar, lebih senang bermain sendiri." (Ny.N 41 tahun)

2. Wawancara Orang Tua/Wali An. D

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny Y kurang

mampu membedakan ukuran, warna dan ciri khas hewan seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Kalau saya tunjuk gambar gajah, dia bilang itu kuda. Jadi memang anaknya masih kurang mampu bedakan ukuran tubuh hewan. Warna juga kadang salah, misalnya bilang sapi itu warna merah. Ciri-ciri hewan juga belum begitu dipahami." (Ny Y 24 tahun)

3. Wawancara Orang Tua/Wali An. A

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Tn N kurang mampu mengenali suara atau ciri khas hewan seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Pas saya putar suara ayam, dia bilang itu suara kucing. Terus waktu saya tunjuk gambar gajah, dia bilang itu sapi. Jadi memang anaknya masih bingung bedain suara dan bentuk hewan-hewan." (Tn N 31 tahun)

4. Wawancara Orang Tua/wali An. A

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny K hanya mampu mengenali nama-nama hewan yang sering dia lihat seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Anak saya hanya tahu nama-nama hewan yang sering dia lihat seperti ayam dan kucing. Kalau saya tunjuk gambar jerapah atau singa, dia hanya bilang 'binatang besar', tidak tahu namanya." (Ny K 36 tahun)

5. Wawancara Orang Tua/Wali An. A

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny U hanya mampu mengenali nama-nama hewan yang sering dia lihat seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Dia bisa menyebutkan beberapa nama hewan yang sering dilihat di rumah atau di TV, seperti kucing dan ayam. Tapi untuk hewan yang jarang dilihat, dia belum mengenal." (Ny U 28 tahun)

6. Wawancara Orang Tua/Wali An. P

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny H mampu mengenali gambar hewan saja seperti kutipan wawancara dibawah ini :

"Kalau ditunjukkan gambar hewan, dia bisa sebut dengan benar. Kucing, ayam, gajah, sama sapi juga dia kenal. Jadi memang sudah cukup mampu mengenali gambar-gambar hewan." (Ny H 28 tahun)

7. Wawancara Orang Tua/Wali An. K

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny F mampu

menyebutkan nama-nama hewan dengan benar seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Anak saya sudah bisa menyebutkan nama-nama hewan dengan benar, bahkan bisa membedakan mana yang hidup di darat, air, dan udara. Kalau saya tunjuk gambar, dia langsung tahu namanya.” (Ny F 30 tahun)

8. Wawancara Orang Tua/Wali An. K

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny K mampu menebak suara hewan dengan tepat seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Kalau saya sebutkan suara hewan, dia bisa menebak dengan tepat. Misalnya, ‘moo’ langsung jawab sapi, ‘meong’ langsung jawab kucing.” (Ny K 29 tahun)

9. Wawancara Orang Tua/Wali An. K

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny S mampu mengenali ciri khas hewan seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Kalau saya ajak main tebak gambar hewan, hampir semuanya dia bisa jawab. Dia juga bisa cerita bahwa jerapah punya leher panjang, gajah punya belalai, burung punya sayap.” (Ny S 34 tahun)

10. Wawancara Orang Tua/Wali An. A

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny W mampu menjelaskan mana hewan buas dan mana hewan yang jinak seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Dia bisa menyebutkan banyak hewan seperti gajah, kucing, paus, burung, dan bisa jelaskan mana yang buas dan mana yang jinak. Bahkan dia tahu suara masing-masing hewan.” (Ny W 26 tahun)

11. Wawancara Orang Tua/Wali An. D

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny M mampu mengelompokkan hewan berdasarkan tempat hidupnya seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Anak saya bisa mengelompokkan hewan berdasarkan tempat hidupnya. Dia sebut: ‘lumba-lumba di air, burung di udara, kucing di darat.’” (Ny M 43 tahun)

12. Wawancara Orang Tua/Wali An. Z

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data bahwa anak Ny M mampu menyebutkan nama hewan, tempat tinggal, dan apa makanannya seperti kutipan wawancara dibawah ini :

“Anak saya bisa bercerita tentang hewan yang dia lihat di TV. Dia sebutkan nama, tempat tinggal, dan apa yang dimakan

hewan tersebut.” (Ny M 34 tahun)

b. Setelah (*post-test*) Diberikan *Flash card*

Setelah dilakukan program bermain menggunakan media flash card hewan, terjadi peningkatan pada sebagian besar anak. 5 anak yang sebelumnya menunjukkan kemampuan kognitif yang belum berkembang secara optimal mulai menunjukkan respons positif, seperti mampu mengenali lebih banyak gambar hewan, menyebutkan nama hewan, serta mulai memahami warna dan bentuk sederhana. Sementara itu, 7 anak yang sebelumnya telah mampu mengenali flash card menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih baik, seperti dapat menyebutkan ciri khas hewan, habitat, dan menjawab pertanyaan dengan lebih cepat. Hasil ini menunjukkan bahwa program bermain flash card dapat memberikan dampak positif dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

1. Setelah dilakukan program bermain flash card (An.A) sudah mulai mampu membedakan warna, apalagi bentuk atau huruf.

2. Setelah dilakukan program bermain flash card (An.D) Anak sudah mulai mampu membedakan ukuran, warna dan ciri khas hewan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti *flash card* memberikan pengaruh dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia prasekolah. Peningkatan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan simbolik dan imajinatif. Media visual seperti flash card secara efektif menjembatani proses berpikir konkret menuju abstrak karena anak belajar mengasosiasikan gambar dengan makna tertentu (Nurmiati, 2023).

Proses pembelajaran berbasis bermain ini mendukung pendekatan konstruktivistik, yaitu anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman langsung. Pendekatan ini diperkuat oleh hasil penelitian (Puspitasari et al., 2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media flash card tidak hanya meningkatkan kognitif, tetapi juga kemampuan komunikasi dan ekspresi anak usia dini. *Flash card* sebagai media *visual* menyajikan stimulus yang konkret dan sederhana, membuat anak lebih mudah mengenali dan memahami konsep yang abstrak. Dalam tahap perkembangan kognitif dini, visualisasi sangat penting karena anak belajar melalui pengamatan dan asosiasi. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Zehro et al., 2024), yang membuktikan

bahwa permainan edukatif berbasis visual mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap objek dan konsep secara signifikan.

Flash card juga memberikan peluang pada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengulangan dan eksplorasi, yang merupakan ciri khas dari metode pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan teori Bruner yang menekankan pentingnya representasi visual dalam proses belajar anak usia dini.

Selain aspek kognitif, program bermain menggunakan *flash card* juga melibatkan aspek sosial dan emosional. Interaksi antara anak, guru, dan teman sebaya selama kegiatan bermain mendukung pembentukan keterampilan sosial seperti kerja sama, berbagi, dan mengutarakan pendapat. Keterlibatan emosional ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar anak dan memperkuat proses pengingatan informasi (Afrensiana Siktas Woa et al., 2022).

Penemuan ini konsisten dengan hasil studi oleh (Nurindah S, 2022), yang menunjukkan bahwa media edukatif sederhana tetap mampu menghasilkan output perkembangan yang signifikan, khususnya dalam lingkungan belajar yang terbatas secara sumber daya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana integratif yang melibatkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama kognitif dan sosial. Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah yang merepresentasikan karakteristik anak usia prasekolah di pedesaan, di mana akses terhadap media edukatif seringkali terbatas. Oleh karena itu, penggunaan *flash card* yang sederhana, murah, dan mudah dibuat menjadi pilihan yang tepat. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa intervensi sederhana namun terstruktur dapat memberikan dampak besar, bahkan dalam konteks pendidikan yang minim fasilitas. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa program bermain menggunakan media *flash card* mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa anak-anak yang semula berada pada kategori “tidak mampu” berhasil naik ke kategori “kurang mampu” bahkan “mampu”. Hasil ini memperkuat pernyataan Piaget bahwa pada tahap praoperasional, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui aktivitas bermain yang bermakna.

Temuan penelitian oleh (Puspitasari et al., 2022) yang membuktikan bahwa *flash card* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini. Begitu pula dengan hasil penelitian (Zehro et al., 2024) dan Syarifuddin (2023) yang menyatakan bahwa media visual seperti *flash card*

sangat membantu anak dalam mengenal konsep, memperluas ingatan, dan menambah pemahaman terhadap hal-hal baru secara menyenangkan. Peneliti berpendapat bahwa media edukatif berupa *flash card* merupakan solusi inovatif dalam menyampaikan stimulasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk anak usia prasekolah, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif. *Flash card* memudahkan anak dalam mengenali gambar, warna, bentuk, suara, dan ciri khas objek secara visual yang menarik dan konkret. Responden dalam penelitian menyampaikan bahwa permainan menggunakan *flash card* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, pendekatan ini juga meringankan beban guru dalam menyampaikan materi secara repetitif, karena anak dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran dan belajar secara mandiri maupun kelompok kecil. Hal ini sangat bermanfaat dalam konteks keterbatasan sumber daya pendidikan di TK yang berada di wilayah pedesaan.

Program bermain dengan media *flash card* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Salah satu kelebihan dari metode ini adalah *flash card* menyajikan rangsangan visual yang menarik, yang mampu memicu rasa ingin tahu anak serta membantu mereka dalam mengenali dan mengingat informasi, seperti warna, bentuk, nama hewan, dan habitatnya. Aktivitas bermain dengan *flash card* juga dapat mengasah kemampuan berpikir logis, mengelompokkan, membandingkan, serta menghubungkan konsep secara sederhana. Selain itu, penggunaan *flash card* dalam bentuk permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain secara aktif.

Metode ini juga mendorong anak untuk lebih fokus, memperluas daya ingat, dan melatih kemampuan untuk menyampaikan kembali informasi secara runtut. Dengan desain yang sederhana dan mudah digunakan, *flash card* menjadi alat edukatif yang fleksibel untuk digunakan baik secara individu maupun kelompok kecil.

Namun demikian, penerapan program ini juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah tingkat kemampuan awal anak yang berbeda-beda, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih personal, terutama bagi anak-anak yang masih dalam tahap kognitif dasar. Beberapa anak mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan merespons informasi dari *flash card*, terutama jika belum terbiasa dengan bentuk pembelajaran visual. Meskipun program bermain dengan media *flash card* memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya

adalah perbedaan tingkat pemahaman dan konsentrasi tiap anak. Tidak semua anak mampu merespons stimulus visual dengan cepat, beberapa membutuhkan waktu lebih lama untuk mengenali dan mengingat informasi yang ditampilkan pada *flash card*. Hal ini bergantung pada tingkat perkembangan individu, termasuk kemampuan bahasa, daya ingat, serta pengalaman belajar sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan program bermain flash card untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4–5 tahun di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan kognitif anak sebelum diberikan intervensi program bermain flash card menunjukkan bahwa sebagian anak masih berada pada kategori “Kurang Mampu”. Dari 12 responden, sebanyak 5 anak (42%) belum berkembang secara optimal dalam hal mengenali gambar, warna, suara, atau ciri khas hewan. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan stimulus pembelajaran yang menyenangkan dan terstruktur untuk meningkatkan fungsi kognitif mereka. Kemampuan kognitif anak setelah diberikan intervensi program bermain flash card mengalami peningkatan yang signifikan. Jumlah anak yang masuk dalam kategori “Mampu” meningkat dari 7 (58%) menjadi 10 (83%), sedangkan yang berada dalam kategori “Kurang Mampu” menurun dari 5 (42%) menjadi 2 (17%). Intervensi bermain flash card terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir, mengingat, mengenali, dan memahami konsep dasar seperti bentuk, warna, suara, serta ciri khas hewan. Dengan demikian, program ini dapat dijadikan salah satu alternatif metode edukatif yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini..

SARAN

Untuk pengembangan proyek ke depan, disarankan agar desain flash card dibuat lebih variatif dan interaktif, misalnya dengan menambahkan elemen suara atau tekstur untuk menambah daya tarik anak. Kegiatan bermain flash card juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain, seperti permainan peran atau story telling, agar anak tidak mudah bosan dan semakin terlibat aktif. Selain itu, evaluasi dan monitoring perkembangan anak sebaiknya dilakukan secara berkala untuk mengetahui efektivitas program dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Pengembangan proyek juga dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak peserta dan dilakukan dalam waktu yang lebih panjang agar dampak jangka panjang dapat terukur secara lebih komprehensif.

Bagi praktisi keperawatan, khususnya perawat

komunitas dan perawat anak, disarankan untuk mengintegrasikan media edukatif seperti flash card dalam kegiatan promosi kesehatan dan stimulasi tumbuh kembang anak di posyandu, PAUD, maupun lingkungan rumah sakit. Praktisi keperawatan dapat memberikan edukasi kepada orang tua dan guru mengenai pentingnya stimulasi kognitif sejak dini dan cara penggunaan media flash card yang efektif. Selain itu, perawat diharapkan mampu melakukan deteksi dini terhadap keterlambatan perkembangan kognitif pada anak dan memberikan intervensi yang sesuai, salah satunya melalui terapi bermain edukatif. Kolaborasi antara perawat, guru, dan orang tua sangat penting untuk memastikan keberhasilan stimulasi perkembangan anak secara optimal.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan pada lokasi yang lebih beragam agar hasil penelitian dapat digeneralisasi secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat memperpanjang durasi intervensi dan menambah variabel penelitian, misalnya dengan mengeksplorasi pengaruh penggunaan *flash card* terhadap aspek perkembangan lain seperti bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak. Selain itu, penggunaan metode penelitian campuran (*mixed methods*) dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman anak, guru, dan orang tua selama proses intervensi. Peneliti juga dapat mengembangkan media flash card berbasis digital untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan anak masa kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tulis ilmiah dengan judul “Penerapan Program Bermain Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4–5 Tahun di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar” dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing utama, Hj. Simunati, S.Sit., SKM., S.Kep., M.M.Kes., dan pembimbing pendamping, Dr. Ruslan Hasani, S.Sit., S.Kep., Ns., M.Kes., atas bimbingan dan arahan yang diberikan selama penelitian. Terima kasih juga kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Makassar, Ketua Jurusan Keperawatan, Ketua Prodi D-III Keperawatan, serta seluruh guru, staf, dan anak-anak di TK Hajrah Bentang Kabupaten Takalar yang telah berpartisipasi. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada Ayahanda Husain, Ibunda Sitti Suryati Ali, serta keluarga tercinta atas doa dan dukungan yang selalu menyertai. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, R., Kuntarto, E., Oktavianto, A. W., & Julianty, E. P. (2020). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*.
- Azzura, U. (2022). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Tk Aquaduk Pancasila Kubang Landai Nagari Saruaso*.
- Budiyanti, Yanti. (2021). *Gambaran Perkembangan Anak Prasekolah Di Salah Satu Paud Di Kuningan*.
- Hayati Nur Siti. (2021). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Karangora, Putri. (2023). *Intervensi Sorting Color Untuk Perkembangan*.
- Kristina Marilyn. (2021). *Pengaruh Edukasi Stimulasi Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Maghfuroh, L. (2020). *Panduan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah Usia 3-6 Tahun*. Cv Pena Persada.
- Mayasari, A. T., Wasirah, S., Ati, P. D., Malinda, H., Khotipah, S., & Soresmi, S. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Current Health Sciences*, 1(2), 63–68. <https://doi.org/10.47679/Jchs.202110>
- Nurindah S. (2022). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Flash Card. *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 144.
- Nurmiati. (2023). *Peran Metode Pembelajaran Sains Terhadap Kemampuan Kognitif Anak*.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Putri, Julia, Fadila, Rahma. (2023). *Pengaruh Terapi Bermain Teknik Mozaik Terhadap Peningkatan Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al Amanah 1 Jaten*.
- Putri Chrisan Audina. (2020). *Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Perkembangan Personal Sosial Pada Anak Prasekolah Di Tk Cerdas Rantauprapat*.
- Suwarnaningrat, N. D. E. (2020). Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Powerpoint Pada Siswa Paud. *Society*, 8(2), 772–782. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>
- Ulfa, N. M. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*. <http://genius.lain-jember.ac.id>
- Wahyuni Fitri. (2020). *Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini*.
- Winarsih Sri. (2023). *Penggunaan Cerita Anak Terhadap Pengembangan Kemampuan Bahasa Dan Imajinasi Anakdisdn 02 Candisari*.
- Yanti, E., Fridalni, N., Syedza, S., Padang, S., Mercu, S., & Padang, B. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Anak Usia Prasekolah Factors Affecting Pre-School Age Motoric Development. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 11(2). <https://doi.org/10.30633/jkms.v11i1.761>
- Zega Karunia Berkat, Suprohati Wahyu. (2021). *Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak*.
- Zehro, Z., Kusyairi, A., Hartono, D., & Hafshawaty Pesantren Zainul Hasan Probolinggo, Stik. (2024). *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Dan Playdough terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Pkk Mandiridesa Patokan Kec. Bantaran*. <https://diracendikia.com>