



The Effect of Flashcard Learning Media in Developing Cognitive Children Aged 5-6 Years in Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, Academic Year 2022/2023

Nurul Husna Saragih^{1*}, Kamtini²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Nurul Husna Saragih nurulhusnasaragih@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Flashcard Media,
Cognitive Development

Received : 17 June

Revised : 21 July

Accepted: 23 August

©2023 Saragih, Kamtini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using flashcard learning media in developing the cognitive development of children aged 5-6 years in Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, Academic Year 2022/2023. This type of research is a quantitative research (quasi experiment) with the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were all class B children at Al-Mauizhah Kindergarten, Silau Jawa Village, Bandar Pasir Mandoge District, 2022/2023 Academic Year, with a total of 30 children. The sampling technique is by looking at the list of the lowest scores from the teacher's data, namely 10 children. The data collection instrument in this study used observation and documentation sheets. Data analysis technique using non-parametric statistical Wilcoxon test. The results showed that the flashcard media from the calculation of the Wilcoxon Rank-K Test, the Z value was close to -2.825b and the p value (Asymp.Sig 2-tailed) was close to .005. It can be concluded that the "Hypothesis is accepted" because the number .005 is smaller than 0.05. There are differences in the results between the results of the use of flashcard media in the pretest and posttest, so it can be concluded that the use of flashcard media has an effect. about the Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years in Al-Mauizhah Kindergarten, Bandar Pasir Mandoge Village, Academic Year 2022-2023.

Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa Kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023

Nurul Husna Saragih^{1*}, Kamtini²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Nurul Husna Saragih nurulhusnasaragih@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRAK

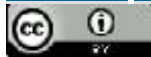
Kata Kunci: Media Flashcard, Perkebangan Kognitif

Received : 17 Juni

Revised : 21 Juli

Accepted: 23 Agustus

©2023 Saragih, Kamtini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh menggunakan media pembelajaran *flashcard* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa Kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (quasi eksperimen) dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini ialah seluruh anak kelas B di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa Kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 orang anak. Teknik pengambilan sampel dengan melihat daftar nilai terendah dari data guru yaitu berjumlah 10 orang anak. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistic non-paramatrik Uji *Wilcoxon*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dari perhitungan Uji *Wilcoxon Rank-K*, nilai Z mendekati -2.825b dan nilai p (Asymp.Sig 2-tailed) mendekati .005. Dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" karena angka ,005 lebih kecil dari 0,05. Terdapat perbedaan hasil antara hasil penggunaan media *flashcard* pada pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Mauizhah Desa Bandar Pasir Mandoge Tahun Pelajaran 2022–2023.

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda. Pertumbuhan sama pentingnya bagi semua makhluk hidup seperti kelangsungan hidup dan reproduksi. (Yuniarti, 2015:4). Menurut Soetjiningsih & Ranuh (2015:3) Perkembangan adalah kemampuan untuk mengembangkan, mengatur, dan berfungsi dalam organisme yang lebih kompleks dengan cara yang terorganisir dan dapat diprediksi melalui proses pematangan atau pertumbuhan. Yang dimaksud dengan gangguan kognitif atau intelektual adalah gangguan perseptual, terutama pada mereka yang mengalami kesulitan memahami, memahami, memahami, dan mengenali objek tertentu (Yuniarti, 2015: 12).

Kognitif cenderung mengurangi kecemasan, terutama ketika belajar bagaimana memahami apa yang terjadi di sekitar anak dan bagaimana mengenali dan menghadapi masalah sederhana. Kemampuan kognitif anak dapat dilatih dengan cara memberi, kartu adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan, dapat berupa pemikiran, minat dan kemauan belajar anak.

Flashcard ialah Kartu flash dua sisi bagus untuk menghafal dan mengulang. Ada banyak orang dewasa yang memberi anak mereka waktu untuk belajar dari mereka mengenal nama huruf, angka, hewan, buah, dan informasi dasar umum lainnya (Windura, 2010). Media pada *flashcard* juga dapat dipahami sebagai materi edukasi berupa kartu dengan ilustrasi berukuran 25 x 30 cm yang dibuat secara manual dari foto atau menggunakan gambar yang dilampirkan pada flash card. Gambar pada kartu adalah pesan yang tertulis di bawah gambar. *Flashcard* tidak hanya membantu anak untuk lebih mudah mempelajari nama-nama benda, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak sehingga anak dapat memaksimalkan potensinya sesuai dengan kemampuannya (Susilana & Riyana, 2007).

Menurut Puspitasari Dkk 1 (2022), penggunaan *flashcard* untuk pembelajaran matematika pada anak usia dini sudah ada sejak penelitian tentang penggunaan *flashcard* untuk pembelajaran matematika atau aritmatika sebelum masa kanak-kanak, terutama untuk membantu anak belajar menjadi pemikir yang logis dan sistematis serta untuk merangsang sedang belajar, motivasi pemuda. Gunakan alat belajar khusus, seperti Media *Flashcard*, saat mengajar anak matematika atau mata pelajaran lainnya. Tampilan multimedia menggunakan kartu yang berbasis huruf, geometris, atau gambar bersudut lainnya. Dapat membantu anak memahami konsep geometri dan koordinat yang terdapat dalam konsep matematika atau aritmatika.

Menurut Siktas Dkk (2022) Media *Flashcard* cocok digunakan sebagai alat ajar untuk anak usia 5 sampai 6 tahun. Hal ini terlihat dari hasil kelayakan yang dilakukan antar media yaitu 82% dengan kategorisasi valid, 92% dengan kategori sangat valid, 83% dengan kategori sangat valid, desain pembelajaran valid, dan 96% dengan kategorisasi kelompok kecil sangat valid.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan antara media *flashcard* dengan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui penggunaan *flashcard* agar mempermudah anak

untuk mengetahui serta memahami jumlah bilangan, urutan bilangan dan menunjukkan bilangan. Serta juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *flashcard* serta menjadikan media yang bervariasi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

Anak Usia 5-6 tahun seharusnya sudah mengetahui menyebutkan urutan bilangan, membilang atau menunjukkan konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 10 dan membedakan konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama dan tidak sama. Namun pada kenyataannya di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023 sebagian anak belum bisa menyebutkan urutan angka dengan benar, anak belum dapat menunjukkan lambang bilangan dengan benar, terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media serta media bervariasi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada observasi di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023, ditemukan masalah bahwa perkembangan kognitif anak dalam hal pengenalan konsep bilangan belum sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Pengenalan konsep bilangan pada sebagian anak masih sebatas pada menyebutkan angka tanpa mengetahui urutan bilangan yang sebenarnya, dan sebagian besar anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyaknya benda. Masalah lainnya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan untuk menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreativitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat.

Kognitif merupakan pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di pusat susunan saraf.

Untuk mengetahui beberapa besar perkembangan kognitif anak, maka dapat diamati dari karakteristik berikut ini yakni; 1) anak mampu menyebutkan urutan bilangan, pada usia 5-6 tahun anak akan mampu menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh, 2) anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; dan 3) Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, misalnya banyak-sedikit, panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan.

Menurut Susanto (2011:59), faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor bawaan, faktor minat dan pembawaan khas, faktor pembentukan, faktor kematangan, faktor kebebasan.

Media Flashcard

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar berukuran 20 x 30 cm. Gambar-gambar dapat dibuat dengan atau foto. Selanjutnya gambar ini ditempelkan pada lembar-lembaran *flashcard*. Gambar-gambar ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan disetiap lembarnya yang dituliskan pada bagian belakang. Gambar gambar inilah yang disebut dengan media *flashcard* (Arman, 2016:12). Menurut Elly, Muktiono, Masitowati (2020:33) sebagaimana dikutip oleh Arsyad, berpendapat bahwa media dalam arti luas adalah manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana anak dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih konkrit, media dalam dapat proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal (Arsyad, 2011). *Flashcard* adalah kartu-kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan anak akan sesuatu atau menarik perhatian terhadap sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat diubah ukurannya agar sesuai dengan ukuran kertas yang didepannya. Menurut September, *flashcard* merupakan bahan pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm. Gambar *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang ditampilkan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Flashcard* Angka

METODOLOGI

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimental design*) dalam bentuk *one grup pretest-posttest design*. Peneliti tidak menggunakan kelas pembandingan, melainkan sudah menggunakan tes awal, sehingga ada pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap perkembangan kognitif anak dapat diketahui secara pasti. Peneliti mengadakan penelitian langsung kesekolah untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023 yang dilakukan di bulan Maret-Juni 2023. Populasi meliputi anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah

Desa Silau Jawa kecamatan Bandar Pasir Mandoge Tahun Ajaran 2022/2023, sebanyak 30 anak, dimana membahas media *flashcard* terhadap perkembangan kognitif anak. Peneliti mengambil sampel berdasarkan hasil dari pretest anak yang tidak memenuhi kriteria penilaian yaitu sebanyak 10 orang anak. Setelah itu dibentuk menjadi satu kelompok sebagai kelas eksperimen yang dengan sampel berjumlah 10 anak. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistic non-paramatrik Uji *Wilcoxon*.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Sebelum Menggunakan Media Flashcard

No	Nama	X1				Total	Rata-rata	Ket.
		P1	P2	P3	P4			
1	A1	3	3	2	3	11	2,75	Baik
2	A2	2	1	2	2	7	1,75	Kurang
3	A3	2	2	2	1	7	1,75	Kurang
4	A4	3	3	2	3	11	2,75	Baik
5	A5	3	2	3	3	11	2,75	Baik
6	A6	3	3	2	3	11	2,75	Baik
7	A7	3	2	3	3	11	2,75	Baik
8	A8	3	2	3	3	11	2,75	Baik
9	A9	3	3	2	2	10	2,5	Cukup
10	A10	3	2	1	3	9	2,25	Cukup

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah masih ada anak yang kurang dalam menghitung angka, kegiatan ini sebelum menggunakan media *flashcard*

Oleh karena itu, dilakukan dilaksanakan pembelajaran dengan media *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5- 6 tahun seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Setelah Menggunakan Media Flashcard

No	Nama	X1				Total	Rata-rata	Ket.
		P1	P2	P3	P4			
1	A1	4	4	4	4	16	4	Sangat Baik
2	A2	3	4	3	3	13	3,25	Baik
3	A3	3	3	4	4	14	3,5	Baik
4	A4	3	4	3	4	14	3,5	Baik
5	A5	3	3	4	4	14	3,5	Baik
6	A6	3	3	3	3	12	3	Baik
7	A7	3	4	3	4	14	3,5	Baik
8	A8	3	3	3	3	12	3	Baik
9	A9	3	3	3	3	12	3	Baik
10	A10	3	3	1	3	10	2,5	Cukup

Sesuai tabel di atas, disimpulkan bahwa ada perbedaan yang mencolok setelah anak belajar dengan menggunakan media *flashcard*. Kemampuan kognitif anak meningkat setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

Pengujian Hipotesis

Dugaan sementara yang dilakukan adalah "Terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media *flashcard*". Pengujian hipotesis ini

dicoba analisis *Wilcoxon Signed Rank*. Hasil dari pengelola data dilakukan dengan menggunakan hasil hit and run seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Wilcoxon Signed Rank Test Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Flashcard

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	10 ^b	5,50	55,00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		
a. Post Test < Pre Test				
b. Post Test > Pre Test				
c. Post Test = Pre Test				

Berdasarkan metode perforasi yang digunakan dalam Wilcoxon signed rank test dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Penilaian Negatif, atau hasil instruksi dengan menggunakan *flashcards* untuk pre-test dan post-test adalah nol, baik diukur dengan N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Tidak ada penurunan (reduksi) dari pre-test ke post-test, sesuai dengan nilai 0.
- 2) Hasil penilaian positif atau selisih (positif) dari penggunaan media flashcard untuk Pre Test dan Post Test. Terdapat 10 poin data positif (N) disini, artinya setiap anak yang belajar menggunakan Flashcards mengalami peningkatan nilai tesnya dari pre-test ke post-test. Rata-rata rating yang disebut juga dengan tingkat peningkatan sekitar 5,50, sedangkan jumlah rating positif disebut juga dengan jumlah rating sekitar 55,00.
- 3) Draw adalah skor sebelum dan sesudah tes yang sama; dalam hal ini, skor untuk Seri adalah nol, yang menunjukkan bahwa tidak ada skor bersama antara kedua tes.

Data pada Tabel diatas dapat diartikan bahwa sebanyak 10 anak tersebut rata-rata mengalami peningkatan kemampuan kognitif setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

Tabel 4. Test Statistics

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2,825 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan output dari "*Test Statistics*" dari uji *Wilcoxon Rank-K*, nilai Z mendekati -2.825b dan nilai p (Asymp.Sig 2-tailed) mendekati .005. Dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" karena angka ,005 lebih kecil dari 0,05. Terdapat perbedaan hasil antara hasil penggunaan media *flashcard* pada pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh. tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Mauizhah Desa Bandar Pasir Mandoge Tahun Pelajaran 2022-2023.

Hipotesis nomor dua adalah untuk menentukan apakah signifikansi informasi yang dimasukkan dalam tabel Daftar Nilai Kritis Uji *Wilcoxon* dan penolog Uji *Wilcoxon* dapat diterima atau tidak.

Tabel 5. Daftar Nilai Kritis Uji Wilcoxon

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata	
	0,01	0,05
6	-	0
7	-	2
8	0	4
9	2	6
10	3	8
11	5	11
12	7	14
13	10	17
14	13	21
15	16	25
16	20	30
17	23	35
18	28	40
19	32	46
20	38	52
21	43	59
22	49	66
23	55	73
24	61	81
25	68	89

Berdasarkan tabel 5 di atas, setiap uji *Wilcoxon* dapat menunjukkan bahwa = 0,05 dan W tabel = 10. Karena jumlah anak dalam penelitian ini sedikit (sekitar 10), jika jumlah sampelnya 10, maka hasilnya adalah $0,05 = 8$.

Tabel 6. Penolog Uji Wilcoxon

Nama anak	X1	X2	Selisih (d)	[Selisih (d)]	Tanda	Rank	Tanda Rank
A1	11	16	5	3	1	5	5
A2	7	13	6	6	1	10	10
A3	7	14	7	4	1	8,5	8,5
A4	11	14	3	3	1	5	5
A5	11	14	3	3	1	5	5
A6	11	12	1	2	1	1,5	1,5
A7	11	14	3	4	1	8,5	8,5
A8	11	12	1	2	1	1,5	1,5
A9	10	12	2	3	1	5	5
A10	9	12	3	3	1	5	5
Jumlah Rank Positif							55
Jumlah Rank Negatif							0
Wtabel							

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai $W_{hitung} = 55$; sedangkan nilai W_{tabel} untuk $n = 10$ adalah $W_{tabel} = 8$. Kriteria pengujian adalah: diterima H_0 jika $W_{hitung} \geq W_{tabel}$. Karena nilai $W_{hitung} > W_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Artinya: Adanya perbedaan signifikan terhadap pengaruh media pembelajaran flashcard dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Mauizhah Desa Silau Jawa Bandar Pasir Kabupaten Mandoge, Tahun 2022/2023.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *flashcard* dalam mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Sesuai dengan manfaat penggunaan *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Hal ini terlihat jelas pada data waktu belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*..

Berpengaruhnya media *flashcard* terhadap perkembangan kognitif dikarenakan mulainya diberikan kegiatan pretest dimana kegiatan pembelajaran ini menggunakan LKA pada anak, pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui sampai mana kemampuan kognitif anak sesuai dengan menurut Khadijah (2016:32) Kognitif adalah suatu prose berfikir berupa kemampuan atau daya ingat untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitarnya. Setelah kegiatan pembelajaran pretest ditemukanlah nilai-nilai anak tersebut, maka selanjutnya kegiatan posttest dimana kegiatan ini tidak menggunakan LKA lagi melainkan menggunakan media pembelajaran *flashcard* pada saat anak belajar sesuai menurut Arsyad (2011) *flashcard* adalah media pembelajaran alam bentuk kartu gambar berukuran 20x30 cm yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingat dan mengarahkan anak kepada sesuatu yang berhubungan gambar. Media *flashcard* merupakan salah satu alat pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan anak, anak menghitung angka pada kartu angka, menghitung gambar pada kartu, menghitung warna yang digunakan pada kartu, serta dapat mengikuti aturan yang diberikan guru di awal pembelajaran pada kegiatan belajar awal menggunakan kartu. Setelah itu kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* (posttest) maka ditemukan nilai-nilai anak.

Jumlah skor pembelajaran pada anak sebelum (pretest) menggunakan media *flashcard* yaitu 1,75 (kurang) dengan rata-rata nilai yang diperoleh keseluruhan anak yaitu 2,5 (Cukup) sedangkan minimal nilai yang baik diperoleh 2,75, maka dengan itu sangat diperlukan peningkatan pada pengetahuan anak mengenai lambang bilangan pada anak dengan menggunakan media *flashcard* (posttest). Kegiatan (posttest) setelah menggunakan media *flashcard* jumlahnya skor anak bertambah menjadi 4,00 (sangat baik) dengan rata-rata nilai yang diperoleh keseluruhan anak 3,5 (baik), dari data tersebut terlihat kenaikan jumlah skor anak kegiatan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) sebesar 2.25.

Maka dengan itu, hasil perhitungan dan pengujian hipotesis pada periode pertama dengan menggunakan SPSS tipe 25 yaitu berdasarkan output dari "Test Statistics" dari uji *Wilcoxon Rank-K*, nilai Z mendekati -2.825b dan nilai p (Asymp.Sig 2-tailed) mendekati .005. Dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima" karena angka ,005 lebih kecil dari 0,05. Terdapat perbedaan hasil antara hasil penggunaan media *flashcard* pada pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh. tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Mauizhah Desa Bandar Pasir Mandoge Tahun Pelajaran 2022-2023.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran media *flashcard* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Terdapat pengaruh yang signifikan

kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard* terhadap perkembangan kognitif anak dengan hasil H_0 diterima karena $W_{hitung} \geq W_{tabel}$, yang mana dijabarkan sebagai $W_{hitung} = 55 \geq W_{tabel} n = 10$ adalah $W_{tabel} 8$. Penentuan tempat dan aktivitas dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak. tes). Media pembelajaran *flashcard* mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Karena di dalam kartu, anak belajar berhitung lambang bilangan angka, dan anak belajar berhitung dengan angka pada gambar tersebut.

PENELITIAN LANJUTAN

Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memahami prakarsa yang membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya, sehingga anak dapat tumbuh melalui berbagai prakarsa dan program pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. M. (2022). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Sukabumi: Cv. Haura Utama.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arman. (2019). *Media Flashcard*. Kuningan: Goresan Peta.
- Arsad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lili, S., & Reza, M. (2015). Pengaruh Penerapan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PPT Tunas Bangsa Krampung. *Jurnal Pg-Paud*, Surabaya.
- Siktas , A. W., & Dua, K. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Paud Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pg.Paud*, 159-169.
- Susanto, A. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini Edisi 2*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, & Riyana. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* . Bandung: CV Wacana Prima.
- Windura, S. (2010). *Belajar Cepat Dan Efektif Buku Pintar Mind Mao*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.