

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media *Flash Card*

1. Pengertian Media

Media merupakan teknologi yang berfungsi sebagai sarana penyampai pesan sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Media dapat dipakai secara langsung oleh pendidik dalam proses pembelajaran, karena pada umumnya media tersebut telah dirancang dan diproduksi oleh pihak tertentu. Selain itu, alat bantu pembelajaran juga penting sebagai alat atau saluran informasi dari satu pihak ke pihak yang lain. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang bermakna sebagai perantara yang menghubungkan antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).¹³

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan untuk mempermudah mekanisme kegiatan belajar mengajar juga efektivitas lebih meningkat dalam penyampaian materi. Arsyad mengartikan bahwa media pembelajaran sebagai media untuk menyebarkan dan menyampaikan pesan dari isi pendidikan.¹⁴ Kegiatan belajar mengajar merupakan proses hubungan timbal balik antara siswa, guru, dan sumber pembelajaran lainnya. Kegiatan tersebut membantu peserta didik dalam belajar, yang bertujuan untuk membantu siswa membangun wawasan, sikap, dan keterampilan. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga berperan sebagai jembatan yang

¹³ Khotijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2015). 83-96

¹⁴ A Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015). 31

menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran menurut Ardiyanti, Usman, dan Bandu adalah media yang diterapkan pendidik dalam memberikan informasi pada saat pembelajaran dan memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan.¹⁵ Sedangkan Abdurrahman mengartikan sarana pembelajaran sebagai perangkat yang diterapkannya guru untuk menginformasikan pesan kepada siswa, sehingga merangsang perhatian, ketertarikan, proses berpikir, dan kondisi emosional anak dalam aktivitas belajar yang pada akhirnya dapat mempermudah pemahaman mereka dan mencapai tujuan belajar.¹⁶

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik guna mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Arsyad memaknai media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi menyebarkan dan menyampaikan pesan dari isi pendidikan kepada siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Ardiyanti, Usman, dan Bandu menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi dan membantu pemahaman terhadap materi yang diberikan. Abdurrahman juga menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perangkat yang mampu merangsang perhatian, minat, proses berpikir, serta kondisi emosional anak selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif,

¹⁵ Azisah Ardiyanti, Irianti Bandu, and Moses Usman, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)," *Jurnal Ilmu Budaya* 6, no. 1 (2018). 56-58

¹⁶ Abdurrahman, *Pendidikan Dan Pengembangan Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya., 2012). 87-89

dan bermakna. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam berbagai bentuk atau kategori tertentu menurut jenis atau karakteristik yang sejenis. Salah satu pengelompokan jenis media pembelajaran dikemukakan oleh Arsyad, yang mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori.¹⁷

a. Media hasil teknologi cetak

Media berbasis teknologi merupakan sarana penyampaian materi pembelajaran melalui proses percetakan mekanisme atau fotografik. Jenis media ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak antara lain meliputi:

- 1) Buku teks adalah sebuah buku yang berisi tulisan berupa bahan pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan kurikulum.
- 2) Modul merupakan sekumpulan materi yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran mandiri.
- 3) Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah sebuah buku atau lembaran kertas berisi tugas atau soal yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi.
- 4) Poster adalah sebuah ilustrasi visual maupun teks tertulis yang ukurannya besar yang dipasang di dinding ataupun pagar untuk menarik perhatian siswa.

b. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui suara atau bunyi yang hanya di dengar. Sarana ini efektif untuk meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara.¹⁸

¹⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016).102

¹⁸ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar, 2022). 26

- 1) Radio adalah sebuah media elektronik yang menyiarkan informasi melalui suara.
- 2) Rekaman Suara adalah sebuah audio yang dapat didengar seperti, rekaman lagu, narasi, atau penjelasan yang digunakan dalam pembelajaran.

c. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, seperti gambar, foto, poster atau ilustrasi untuk menyampaikan informasi. Media ini dapat membantu memperjelas materi yang sulit dipahami dengan kata-kata saja.¹⁹

- 1) Gambar dan foto adalah media yang dapat dilihat dan diamati representasi visual dari objek atau situasi yang dapat memperjelas konsep.
- 2) Diagram dan grafik adalah sebuah gambar yang menunjukkan lokasi atau hubungan geografi.

d. Media Audio-Visual

Media audio-visual menggunakan perpaduan unsur audio dan gerak, sehingga dapat merangsang lebih banyak indera dalam proses belajar.

- 1) Video adalah media yang menyajikan visual dinamis yang terintegrasi dengan unsur audio.
- 2) Film adalah sarana yang dapat ditonton, film edukatif yang digunakan untuk menyampaikan cerita atau informasi secara visual dan audio.
- 3) Televisi adalah sebuah media elektronik yang menayangkan program pembelajaran yang disiarkan di saluran televisi.

e. Multimedia

¹⁹ Hamzah Pagarra et al. *Media Pembelajaran* (Makasar, 2022). 25

Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.²⁰

3. Pengertian *Flash card*

Flash Card merupakan alat untuk kegiatan belajar mengajar yang berupa kartu berisi gambar atau tertulis yang digunakan sebagai sarana dalam memperkenalkan juga mengulang pengalaman tentang ilmu pengetahuan dengan cara sederhana dan interaktif.²¹ Media *flash card* merupakan perangkat pembelajaran yang bersifat efektif dan memuat gambar, tulisan, atau simbol tertentu yang dimanfaatkan untuk membangkitkan dan mengingat serta mengarahkan siswa pada konsep yang berkaitan pada isi kartu tersebut.²² Selain itu, *flash card* berfungsi untuk menstimulasi cara anak berpikir dan ketertarikan belajar anak, sehingga jalannya pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.²³ Kartu ini biasanya ada dua bagian yaitu satu bagian terdapat informasi dan bagian lainnya terdapat jawaban atau penjelasan yang relevan. *Flash Card* dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam jalannya pembelajaran, mengingat, memperkenalkan khususnya dalam mengenalkan konsep atau meningkatkan keterampilan tertentu seperti bahasa, matematika, dan ketrampilan motorik halus pada anak-anak. *Flash Card* sering dipakai dalam pembelajaran anak usia lima sampai enam tahun, pendidikan bahasa, belajar kosakata, serta untuk mengajarkan angka, huruf, simbol, dan konsep dasar lainnya.

Menurut Munthe menyatakan bahwa media *flash card* merupakan kartu kecil dengan bentuk kartu berisi gambar dengan dua sisi. *Flash card* berfungsi memudahkan untuk mengingat karena bentuk angka dan

²⁰ Hamzah Pagarra et al. *Media Pembelajaran*, (Makasar: 2022), 25

²¹ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, edisi revisi (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021), 120

²² Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: Refika Aditama, 2020), 96

²³ Anisa and Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini." (2023), 116-125

gambar untuk membantu peserta didik meningkatkan daya ingat mereka.²⁴ Penggunaan *flash card* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan kepada anak. Media *flash card* juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan interaktif melalui kegiatan bermain yang terarah. Dengan penggunaan yang tepat, *flash card* dapat menarik perhatian anak sehingga meningkatkan fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini membantu anak memahami konsep secara konkret dan bertahap sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

Flash card memiliki kelebihan, diantaranya untuk menarik perhatian peserta didik dengan memilih karakteristik gambar, desain, warna, dan metode bermain yang tepat, media belajar dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak belajar dengan menyenangkan dan efektif.²⁵ *Flash card* menjadi alat bantu yang memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- b. Praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis mudah diingat. karena menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan.
- c. Menyenangkan, media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu

²⁴ J. V. Munthe Asiong P, "Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan," *JDP* 3, no. 11 (2021): 210–228..

²⁵ Nur Fika Indah Sari and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, "Penggunaan Media Flash Card Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Di SDN Kedondong 1 Tulangan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024, 2.

benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.

Dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah sebuah media belajar mengajar yang sering digunakan dalam pendidikan anak usia di bawah tujuh tahun. Media *flash card* dirancang sebagai upaya merangsang perhatian anak dan membantu mereka belajar melalui visualisasi. Aktivitas dengan *flash card* membantu mempermudah saat kegiatan belajar, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan pemahaman konsep dan memotivasi belajar peserta didik secara menyeluruh. Keunggulan media flash card tersebut menjadikannya sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung menyukai aktivitas visual dan permainan. Melalui penggunaan flash card, anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan kognitifnya berkembang secara optimal. Media ini juga memungkinkan guru untuk mengemas materi pembelajaran secara sederhana namun bermakna sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dengan demikian, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana stimulasi yang efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran anak usia dini.

4. Manfaat *Flash Card*

Manfaat *Flashcard* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dapat mempercepat perkembangan kognitif anak dengan cara memberikan rangsangan visual yang membantu anak mengenali pola, mengklasifikasikan objek, dan mengkaitkan pesan yang diterima dengan informasi yang sudah ada. Sebagaimana prinsip pembelajaran Piaget, yang menuturkan bahwa peserta didik berkembang dengan pengalaman langsung melalui objek dan lingkungan mereka.²⁶

²⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 56

Manfaat penggunaan *flash card* dalam pembelajaran anak usia dini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dalam Anita Yus yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi anak dengan objek konkret. Melalui *flash card*, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mengenali, dan memanipulasi simbol secara langsung sehingga proses asimilasi dan akomodasi dapat berlangsung secara optimal. Media ini membantu anak membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, *flash card* tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses konstruksi pengetahuan anak secara aktif.²⁷ Melalui stimulasi visual yang terstruktur, *flash card* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat, dan menghubungkan konsep secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian, manfaat, dan kelebihan media *flash card* serta keterkaitannya dengan teori perkembangan kognitif anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman terhadap konsep-konsep dasar melalui pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan. Penggunaan *flash card* memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung dengan simbol, gambar, dan angka yang disajikan secara sistematis. Media ini juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna. Selain itu, *flash card* membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Dengan

²⁷ Anita Yus, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), 45-46

demikian, penerapan media *flash card* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dalam mendukung optimalisasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

5. Langkah-langkah Menggunakan *Flash Card*

Pembelajaran menggunakan media flash card pada anak usia dini dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan stimulasi visual. Menurut Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, penggunaan media pembelajaran anak usia dini, termasuk flash card, meliputi tahap persiapan, pengenalan media, pelaksanaan kegiatan melalui permainan, serta evaluasi perkembangan anak.²⁸ Tahapan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, guru dapat membantu anak memahami konsep secara bertahap. Oleh karena itu, penggunaan flash card perlu direncanakan dan dilaksanakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Persiapan

Persiapan merupakan langkah awal sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Pada tahap ini, guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Guru juga memilih dan menyiapkan materi yang sesuai dengan tema pembelajaran serta tingkat perkembangan anak. Selain itu, guru menyiapkan media *flash card* yang memuat gambar, simbol, huruf, atau angka yang jelas dan menarik. Persiapan juga mencakup perencanaan kegiatan bermain yang akan dilakukan

²⁸ Badru Zaman and Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021), 78–82

agar pembelajaran berlangsung terarah. Dengan persiapan yang matang, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak.

b. Pengenalan

Pengenalan media *flash card* bertujuan agar anak mengenal dan memahami isi kartu yang digunakan dalam pembelajaran. Guru memperlihatkan *flash card* kepada anak secara bertahap dan menyebutkan nama atau makna dari gambar, simbol, huruf, atau angka yang terdapat pada kartu. Pengenalan dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Pada tahap ini, guru juga memberikan contoh cara menggunakan *flash card* dalam kegiatan belajar. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati, menirukan, dan bertanya mengenai isi kartu yang diperkenalkan. Melalui pengenalan yang jelas, anak menjadi lebih tertarik dan siap mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

c. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan, yang merupakan inti dari penggunaan media *flash card*. Pada tahap ini, *flash card* digunakan dalam berbagai aktivitas bermain edukatif, seperti permainan tebak gambar, mencocokkan simbol, menyusun urutan angka atau huruf, serta kegiatan tanya jawab. Menurut Suyadi dan Maulidya Ulfah, kegiatan bermain yang terstruktur dengan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.²⁹ Permainan dilakukan secara berulang agar anak semakin memahami konsep yang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada anak selama kegiatan

²⁹ Suyadi and Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 112-114

berlangsung. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak tertekan.

d. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran, yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media *flash card*. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap respon anak selama kegiatan berlangsung. Guru mengamati kemampuan anak dalam mengenali simbol, memahami konsep, serta tingkat konsentrasi dan partisipasi anak. Selain itu, guru juga mencatat perkembangan anak sebagai bahan refleksi untuk perencanaan pembelajaran selanjutnya. Evaluasi tidak dilakukan dalam bentuk tes tertulis, tetapi melalui penilaian autentik yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

B. Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Istilah kognitif berawal dari satu kata yaitu kognisi dengan makna pengetahuan. Secara umum, kognisi dipahami sebagai proses memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Istilah kognitif juga digunakan untuk merujuk pada kecerdasan, kemampuan mengolah informasi dan mempelajari konsep baru, serta kemampuan individu dalam memahami lingkungan sekitarnya melalui daya ingat dan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, fungsi kognitif dipandang sebagai kapasitas untuk mengetahui dan memahami, yaitu kemampuan menangkap makna, hakikat, atau informasi penting dari suatu objek atau peristiwa serta membentuk gambaran yang berkaitan dengannya. Perkembangan kemampuan kognitif melihat pada kapasitas anak dalam mengelola informasi dan berbagai hal sesuai dengan tahap perkembangannya. Sedangkan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif dimaknai

sebagai salah satu hal yang berkaitan atau melibatkan proses kognisi yang didasari dengan pengetahuan faktual dan empiris.³⁰

Kognitif adalah aspek yang selalu berhubungan dengan kapasitas berpikir, mengenali dan memproses informasi. Pada anak usia dini, perkembangan kognitif meliputi kecakapan mereka dalam mengenali objek, memori, perhatian, serta pengembangan kemampuan berpikir secara logis. Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan, mengemukakan bahwa saat anak usia di bawah tujuh tahun, anak berada pada tahap *sensorimotor* dan *praoperasional* yang artinya mereka mulai membentuk konsep dasar tentang dunia dengan pengetahuan yang ada dan berhubungan langsung pada lingkungan sekitar.³¹

Sistem kognitif individu mengalami transformasi dan perkembangan melalui dua mekanisme penyesuaian, yang memungkinkan pergerakan dari satu tingkat perkembangan ke tingkat berikutnya. Proses ini melibatkan aktivitas adaptasi yang dilakukan oleh individu secara mandiri untuk mencapai tahap akhir berupa ekuilibrium, yaitu kondisi ketika pengalaman yang diperoleh dari lingkungan selaras dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Manusia senantiasa berupaya mempertahankan keseimbangan tersebut melalui dua proses penyesuaian. Sehingga, perkembangan kognitif anak tidak terjadi karena anak secara pasif menerima pengetahuan dari luar, melainkan karena anak berperan aktif dalam membangun dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri.³²

Tahapan perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat tahap utama, yang setiap tahapnya mencerminkan kemampuan berpikir yang semakin kompleks. Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif

³⁰ Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," (2016). 81-96

³¹ John W Santrock and Kirby Deater-Deckard Jennifer E. Lansford, *Child Development: An Introduction. 16th Ed*, New York (McGraw-Hill Education, 2023). 302

³² Khadijah, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, (2016). 96

anak berlangsung secara bertahap dan berurutan sesuai dengan usia serta pengalaman yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada setiap tahap, anak memiliki cara berpikir yang khas dalam memahami dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, stimulasi pembelajaran yang diberikan harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Penggunaan media flash card menjadi salah satu bentuk stimulasi yang relevan karena memberikan pengalaman belajar konkret sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.³³ Berikut tahapan tingkat perkembangan kognitif yang dinyatakan setiap bayi sejak dilahirkan sampai dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif diantaranya adalah sebagai berikut:³⁴

a. Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun)

Pada tahap ini, bayi mulai mengembangkan kemampuannya dalam memahami tentang dunia dengan penginderaan dan gerakan fisik mereka. Mereka belajar tentang objek dan hubungan sebab-akibat melalui pengalaman langsung dengan lingkungan. Ciri- ciri utama: anak mulai mengembangkan konsep dasar, seperti pemahaman kalau benda pasti ada walaupun tidak dapat dilihat. Seperti mainan yang disembunyikan maka bayi akan mulai mencarinya.

b. Tahap Praoperasional (2-7 Tahun)

Dalam masa ini, anak sudah mulai mampu mengembangkan bahasa dan imajinasinya serta mulai berpikir simbolis, seperti menggunakan kata-kata atau simbol dalam menggambarkan benda dan sesuatu yang terjadi. Anak belum mampu berpikir secara logis atau mempertimbangkan perspektif orang lain. Anak mempunyai pikiran yang masih bersifat egosentris artinya merasa kesusahan untuk melihat dunia dari cara pandang orang di sekitarnya.

³³ Anita Yus, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2020), .33–35

³⁴ Asrul, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter* (Medan: Perdana Publishing, 2016). 102

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun)

Pada masa ini seorang anak sudah mulai mengembangkan kapasitas berpikir logis namun baru pada konteks objek yang konkret dan situasi nyata. Mereka mulai menunjukkan pemahaman terhadap konsep kognitif, seperti konservasi, yaitu kesadaran bahwa kuantitas tetap tidak berubah meskipun bentuk objek mengalami perubahan, serta kemampuan dalam mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu.

d. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas).

Seorang remaja sudah memiliki kemampuan intelektual untuk menganalisis ide-ide abstrak serta merumuskan dan mengevaluasi hipotesis juga deduktif. Remaja mampu memikirkan persoalan yang kompleks dan menyelesaikan persoalan yang melibatkan ide-ide yang tidak nyata atau situasi yang belum terjadi. Pada usia dini (hingga sekitar tujuh tahun), anak berada di tahap praoperasional, di saat mereka masih membangun dasar-dasar pemikiran simbolis dan egosentris, tetapi mereka belum dapat berpikir logis atau mengoperasikan ide-ide abstrak dengan baik.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak Bab I Pasal 1, anak didefinisikan sebagai setiap anak yang berusia di bawah delapan belas tahun, juga anak yang belum lahir karena berada dalam kandungan.³⁵ Anak usia dini (AUD) berada pada fase perkembangan yang sangat krusial karena menjadi fondasi bagi perkembangan pada tahap-tahap kehidupan berikutnya. Pada masa ini, perkembangan otak anak

³⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297

berlangsung secara optimal sehingga menempati peranan yang sangat menentukan dalam proses tumbuh kembang anak. Pada masa ini, anak sangat peka terhadap berbagai stimulus yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Stimulasi yang tepat dan berkesinambungan akan mendukung perkembangan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Sebaliknya, kurangnya stimulasi dapat berdampak pada terhambatnya perkembangan anak di tahap selanjutnya.

Selanjutnya dijelaskan bahwa pesatnya perkembangan otak pada rentang usia 0–8 tahun menjadikan masa ini dikenal sebagai periode emas (*Golden Age*) yaitu fase yang sangat penting bagi proses berkelanjutan yang mencakup perubahan fisik (pertumbuhan) serta kemajuan kemampuan kognitif, emosional, dan sosial (perkembangan) anak pertumbuhan dan perkembangan anak.³⁶ Individu pada fase awal perkembangan manusia didefinisikan sebagai anak usia dini yang berada pada usia dari lahir sampai enam tahun. Masa ini adalah periode yang sangat berpengaruh pada proses pembentukan karakter serta pematangan kepribadian anak.

Anak usia dini mempunyai batas umur tertentu, ciri-cirinya khas, dan ada dalam tahapan proses perubahan yang berlangsung cepat serta bersifat mendasar bagi kehidupan selanjutnya. *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, satu organisasi pendidikan anak di Amerika Serikat, menetapkan rentang anak usia dini sesuai dengan kajian dari psikologi perkembangan dimana menunjukkan adanya pola perkembangan secara umum yang dapat diperkirakan selama delapan tahun dari anak lahir. Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini dikelompokkan ke dalam tiga kategori usia, yaitu 0–3 tahun, 3–5 tahun, dan enam sampai delapan tahun. Dalam konteks ini, anak usia dini

³⁶ Rama Joni dan Eka Yanuarti, Abdul Rahman, “Strategi Guru Agam Desa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Quran Warga Desa” 3 (2016): 1–23.

dipahami sebagai individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara utuh. Pada setiap rentang usia tersebut, anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, pemberian stimulasi pendidikan pada anak usia dini harus dirancang secara terencana dan berkelanjutan agar dapat mendukung perkembangan anak secara optimal.

Selain itu, sejumlah pakar pendidikan anak usia dini mengklasifikasikan anak usia dini ke dalam beberapa fase, diantaranya adalah (1) masa bayi (*infancy*) pada rentang usia 0–1 tahun, (2) masa awal berjalan (*toddler*) pada usia 1–3 tahun, (3) masa prasekolah (*preschool*) pada usia 3–4 tahun, (4) masa awal usia sekolah atau kelas awal sekolah dasar pada usia 5–6 tahun, serta (5) masa usia sekolah lanjutan atau kelas lanjut sekolah dasar pada rentang usia 7–8 tahun.³⁷ Setiap fase perkembangan tersebut memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kematangan fisik, kognitif, dan emosional anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dan stimulasi yang diberikan harus disesuaikan dengan fase perkembangan anak agar proses belajar berlangsung secara optimal. Pemahaman terhadap tahapan perkembangan ini menjadi dasar penting bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi anak usia dini.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga enam tahun.³⁸ Dalam ketentuan tersebut, anak usia dini mencakup anak sejak lahir sampai dengan jenjang taman kanak-kanak. Namun demikian, batasan usia yang

³⁷ Yuliani Nurani Sujiono and Sujiono Bambang, "Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 13, no. 1 (2021): 5–7.

³⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2020). 5-7

ditetapkan dalam undang-undang tersebut dinilai masih memiliki kelemahan sehingga perlu ditinjau kembali berdasarkan temuan-temuan ilmiah, agar tidak membatasi secara tidak tepat potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak. Beberapa kajian perkembangan anak menunjukkan bahwa proses perkembangan kognitif, sosial, dan emosional masih berlangsung secara signifikan hingga usia delapan tahun. Oleh karena itu, pemahaman tentang anak usia dini perlu mempertimbangkan pendekatan psikologis dan perkembangan anak secara menyeluruh, tidak hanya berdasarkan batasan administratif usia.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses perkembangan yang berlangsung sangat cepat pada berbagai aspek perkembangan, termasuk dalam pembentukan karakter. Dengan demikian, anak usia dini memerlukan stimulasi pendidikan yang tepat, terencana, dan berkesinambungan agar seluruh potensi perkembangannya dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap usianya. Pemberian stimulasi yang sesuai akan menjadi dasar yang kuat bagi kesiapan anak dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, peran pendidik dan lingkungan sangat menentukan dalam mendukung proses perkembangan anak usia dini secara menyeluruh.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini mempunyai ciri khas tertentu yang tidak sama dengan usia dewasa karena proses pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung melalui berbagai cara yang beragam, sehingga setiap anak

memiliki kekhasan tersendiri. Secara psikologis, anak usia dini menunjukkan karakteristik khusus yang berbeda, antara lain,³⁹

a. Anak Bersifat Egosentris

Secara umum, anak-anak masih menunjukkan sifat *egosentris*, yaitu memandang lingkungan sekitar berdasarkan cara pandang dan kepentingan individu.⁴⁰ Kondisi seperti tersebut di atas terlihat saat anak cenderung memaksa untuk memiliki mainan atau menangis saat keinginannya tidak terpenuhi, yang menunjukkan keterbatasan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, perkembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) tahap sensorimotor yang berlangsung pada usia nol sampai dua tahun, (2) tahap praoperasional pada rentang usia dua sampai enam tahun, dan (3) tahap operasional konkret pada usia enam sampai sebelas tahun.⁴¹ Pada tahap praoperasional, pola berpikir anak masih bersifat egosentris dan simbolik. Anak mulai mampu melakukan operasi mental terhadap pengetahuan yang dimilikinya, namun belum sepenuhnya mampu memahami sudut pandang orang lain dalam interaksi sosial. Pada fase ini, anak cenderung lebih terfokus pada aktivitasnya sendiri, bertindak untuk memenuhi kepentingan pribadi, serta memanipulasi objek atau situasi sesuai dengan pemahaman yang dimilikinya.

b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Anak melihat lingkungannya sebagai sesuatu yang penuh daya tarik dan keunikan, yang pada akhirnya menstimulasi rasa ingin tahu yang kuat. Tingkat rasa ingin tahu tersebut beragam,

³⁹ Siti Aisyah et al., *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Ed. 2 (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2021). 1-43

⁴⁰ J. W. (2011). *Child development* (13th ed.) no. April (2016): 1-23..

⁴¹ Yus, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana ,2020, 34-38

bergantung pada objek atau peristiwa yang mampu menarik perhatian anak. Contohnya, anak-anak lebih menyukai pada warna yang berbeda, bentuk, maupun perbedaan yang ada pada suatu objek. Misalnya sebuah bola, menarik minat anak karena bentuknya yang bulat dapat digelindingkan, memiliki warna-warna yang beragam, serta tekstur yang baru dikenalnya. Rasa penasaran ini penting untuk ditingkatkan karena berperan dalam menggali pengalaman dan ilmu pengetahuan baru sehingga dapat menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif anak.

c. Anak Bersifat Unik

Pada umumnya, anak usia dini berkembang serupa cenderung serupa, akan tetapi perlu dipahami jika setiap individu mempunyai keunikan masing-masing, termasuk pada anak yang terlahir kembar. Keunikan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor genetik maupun lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang. Namun, guru merupakan pendidik penting untuk mengerti perbedaan individu ini agar dapat mengenali dan memenuhi kebutuhan belajar setiap anak secara tepat dalam proses pembelajaran.

d. Anak Berada dalam Masa Potensial

Anak sering dipandang berada pada masa *golden age*, yaitu periode yang paling optimal dan potensial bagi proses belajar serta perkembangan. Apabila masa ini tidak dimanfaatkan secara tepat, hal tersebut dapat berdampak pada perkembangan anak pada tahap-tahap selanjutnya. Pada rentang usia 0–8 tahun, perkembangan otak anak dapat mencapai sekitar delapan puluh persen. Oleh karena itu, pemberian berbagai bentuk stimulasi yang tepat berperan penting dalam merangsang fungsi otak anak, sehingga sel-sel saraf (neuron) dapat berkembang dan membentuk hubungan antarneuron yang

semakin kompleks, yang pada akhirnya mendukung peningkatan kemampuan intelektual anak.⁴² Pengalaman yang diperoleh anak akan bertahan dan menguat apabila digunakan secara berkelanjutan, namun dapat mengalami penurunan apabila tidak distimulasi secara optimal. Periode ini dikenal sebagai masa *golden age*, yaitu fase yang paling potensial bagi anak untuk belajar dalam rangka mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya.

e. Anak Bersifat Relatif Spontan

Dalam fase ini anak-anak bersifat jujur dan menyatakan dengan bebas apa yang ada dalam pikiran serta perasaannya dengan tidak mempedulikan perasaan dan perkataan orang lain. Sikap tersebut menunjukkan bahwa anak masih berada pada tahap perkembangan egosentris. Anak belum sepenuhnya mampu memahami sudut pandang orang lain dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan pembiasaan sosial secara bertahap. Lingkungan yang positif sangat berperan dalam membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya.

f. Anak Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Dalam masa ini anak tidak berpikir panjang tentang bahaya atau tidak apa yang dikerjakan walaupun hal yang dilakukannya membahayakan diri sendiri. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir anak masih bersifat impulsif. Anak belum mampu mempertimbangkan akibat dari tindakan yang dilakukannya. Oleh karena itu, pengawasan dan pendampingan orang dewasa sangat diperlukan dalam setiap aktivitas anak. Selain itu, pemberian arahan yang konsisten dapat membantu anak mengenali batasan perilaku yang aman.

⁴² Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yuliani Nurani Sujiono, "Metode Pengembangan Kognitif, Tangerang Selatan," *Universitas Terbuka*, 2014. 18-20

g. Anak Bersifat Aktif dan Energik

Anak-anak pada masa ini sangat aktif dan hanya diam ketika tidur. Di masa ini anak selalu energik seolah tidak mempunyai rasa lelah. Aktivitas fisik yang tinggi merupakan bagian dari proses perkembangan motorik dan eksplorasi lingkungan sekitar. Melalui aktivitas tersebut, anak belajar mengenal kemampuan dirinya serta lingkungan yang dihadapinya. Oleh karena itu, anak memerlukan ruang, waktu, dan aktivitas yang aman untuk menyalurkan energi secara positif dan terarah.

h. Anak Berjiwa Petualang

Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga terdorong untuk melakukan eksplorasi dan menjelajahi berbagai lingkungan guna memenuhi keingintahuan tersebut melalui interaksi dengan benda-benda serta lingkungan di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini mendorong anak untuk mencoba hal-hal baru tanpa rasa takut yang berlebihan. Melalui proses eksplorasi tersebut, anak memperoleh pengalaman langsung yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan motoriknya. Selain itu, interaksi aktif dengan lingkungan membantu anak membangun pemahaman awal tentang sebab-akibat. Oleh karena itu, lingkungan yang aman dan stimulatif sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar anak secara optimal.

j. Anak Cenderung Mudah Frustasi

Anak cepat merasa bosan dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, sehingga sering kali menghentikan atau meninggalkan kegiatan maupun permainan sebelum selesai. Anak cepat merasa bosan dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, sehingga sering kali menghentikan atau meninggalkan kegiatan maupun permainan sebelum selesai. Hal ini terjadi karena kemampuan regulasi emosi dan konsentrasi anak masih dalam tahap

perkembangan. Anak belum mampu bertahan lama pada aktivitas yang menuntut kesabaran dan ketekunan. Oleh sebab itu, anak memerlukan pendampingan serta dorongan positif dari orang dewasa agar tetap termotivasi. Kegiatan yang dirancang secara menarik dan bervariasi dapat membantu anak bertahan lebih lama dalam menyelesaikan aktivitas yang dilakukan.

k. Anak Memiliki Rentang Perhatian yang Pendek

Dalam masa ini, anak mempunyai rentang konsentrasi yang relatif singkat sehingga mereka cenderung sulit untuk diam dan kurang mampu berkonsentrasi pada kegiatan yang memerlukan ketenangan dalam waktu lama. Umumnya, anak mudah mengalihkan konsentrasinya dari satu objek ke lainnya, kecuali objek tersebut sangat menyenangkan baginya. Selain itu, perkembangan kemampuan motorik anak sangat dipengaruhi oleh kondisi otot dan sistem saraf, yang menjadikan anak akan mengalami kesulitan dalam menampilkan keterampilan motorik tertentu apabila belum mencapai tingkat kematangan yang diperlukan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara variatif, singkat, dan menarik agar sesuai dengan karakteristik perhatian anak. Pendekatan yang tepat dan berulang juga membantu anak mengembangkan kemampuan konsentrasi serta keterampilan motorik secara bertahap dan optimal.

D. Kajian Literatur

Pada umumnya seorang penulis, mengawali penelitiannya dengan mengamati dan mencari hal yang lebih dulu ditemukan para pakar sebelumnya dengan mencermati, mempelajari dan mengidentifikasi sesuatu yang sudah ada agar penulis mengetahui hasil yang sudah ada melalui laporan penelitian. Berdasarkan penelusuran kajian literatur yang

telah dilakukan, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Hanifa Hafiza, Widia Riskia Fitriani, dan Titik Mariyani berjudul *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran*.⁴³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan aspek-aspek tertentu, termasuk aspek pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini mempunyai persamaan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media dan perbedaannya dengan penelitian ini adalah fokus pada penjelasan berbagai macam alat pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sementara penelitian ini hanya fokus menggunakan media *flash card* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini pengenalan konsep bilangan.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Euis Siti, Hibana, dan Mukhamad Hamid Samiaji dengan judul *Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini*.⁴⁴ Hasilnya adalah peningkatan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini dan kemampuan dalam perkembangan motorik halus. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu penerapan media dalam peningkatan dan pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Perbedaannya dengan penelitian ini fokus menggunakan media *loose part* dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus, sedangkan penelitian ini menggunakan media *flash card* dan hanya fokus pada pengembangan kemampuan kognitifnya.

⁴³ Hanifa Hafiza, Widia Riskia Fitriani, and Titik Mariyani, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran," *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (2024): 154–167.

⁴⁴ Euis Siti Samiaji, Mukhamad Badriyah, "Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2023): 1–8.

Ketiga juga dilakukan oleh Nurul Inayah AA. yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mekar Sari*.⁴⁵ Hasilnya bahwa media kartu angka bergambar yang kita gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan bermain bersama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan dalam mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Mekar Sari. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan media gambar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak hanya bedanya ini fokus dengan anak usia 4-5 tahun saja.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Elfira Elidia yang berjudul *Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.⁴⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *flash card* mampu merangsang anak untuk lebih cepat mengenal lambang bilangan, meningkatkan minat anak dalam memahami konsep dan menstimulasi kemampuan kecerdasan dan daya ingat anak. Persamaannya pada penelitian ini adalah menggunakan media *flash card* dan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dan perbedaannya adalah jenis penelitiannya dalam pengumpulan data yaitu jenis penelitian yang merupakan penelitian pustaka atau *library* sedangkan penelitian ini adalah deskripsi.

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Siti Khadijah, Masganti Sit, Sapri yang berjudul *Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di RA Jam'iyatush Shoolihiin Kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli*. Jenis penelitian adalah kuantitatif. Hasilnya

⁴⁵ Rau Dilah, Leny Marlina, and Kurnia Dewi, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir," *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 2, no. 1 (2021): 1–17.

⁴⁶ Elfira Elidia, "Permainan Flash Card Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020), <https://repository.uin-suska.ac.id/30207/>.

menunjukkan bahwa penggunaan media papan flanel ada pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shooliihin yaitu dalam kemampuannya mengenal bentuk geometri. Persamaanya dengan penelitian ini adalah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Perbedaanya adalah jenis penelitiannya, teknik pengambilan sampel, media yang digunakan, waktu dan tempat pelaksanaan dan fokus penelitiannya yaitu anak usia dini usia 5-6 tahun.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, terdapat kesimpulan bahwa implementasi media *flash card* mampu untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Walaupun ada beberapa perbedaan pada metode, teknik, media yang digunakan, usia anak, waktu dan tempat penelitian. Masih terdapat persamaan yaitu tujuannya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Hal baru dari penelitian ini yaitu berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini usia 5-6 tahun dengan berpikir simbolik dan menguasai konsep dasar dengan menggunakan media *flash card* yang dilaksanakan di tempat yang belum pernah diteliti.

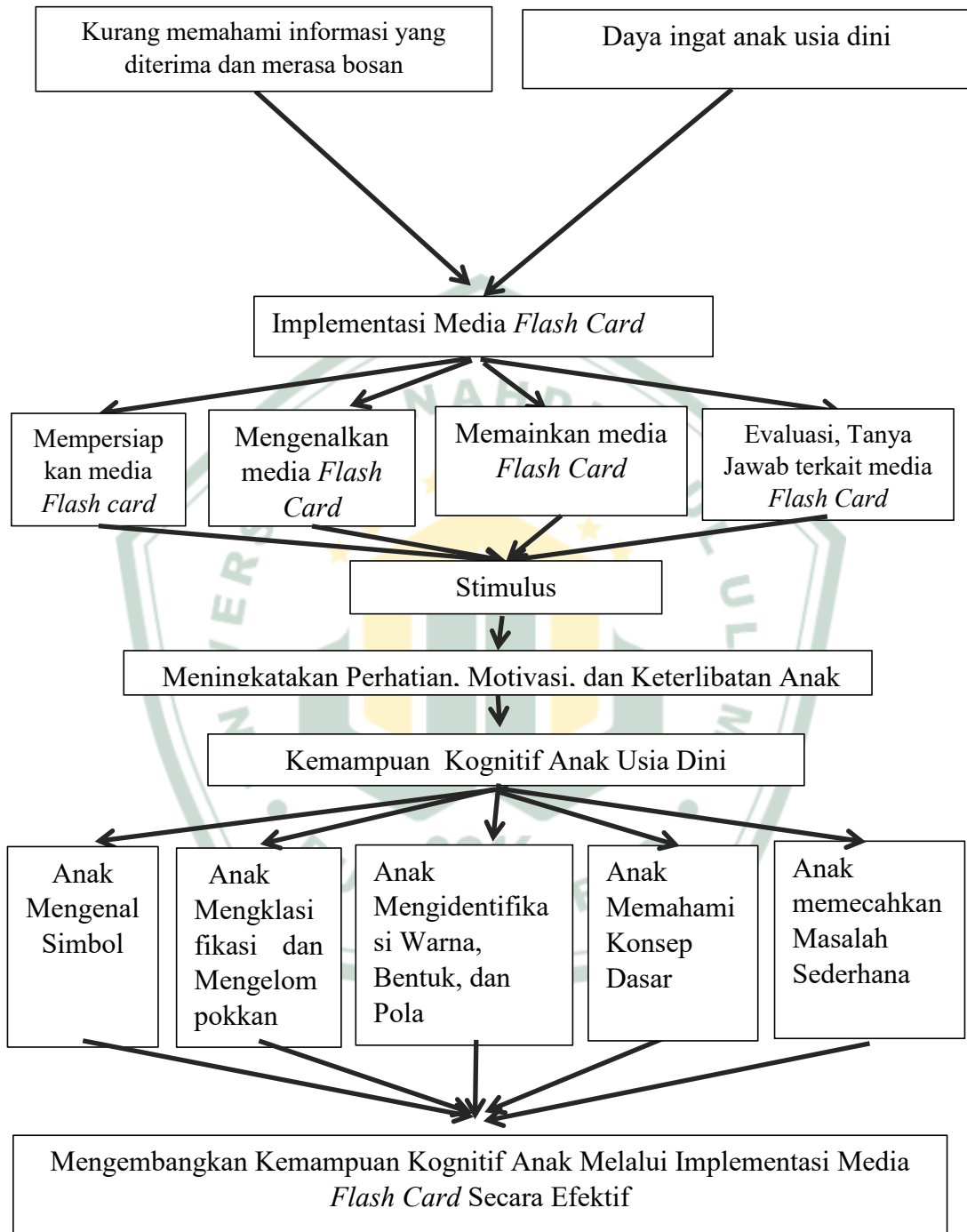
E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran yang digunakan dalam penyusunan karya tulis, baik ilmiah maupun non-ilmiah. Kerangka berpikir ini disusun melalui pengintegrasian teori, temuan empiris, hasil observasi, serta kajian pustaka yang relevan. Kerangka berpikir berfungsi untuk memberikan arah dan batasan yang jelas terhadap permasalahan yang dikaji dalam penelitian. Melalui kerangka berpikir, hubungan antarvariabel atau fokus penelitian dapat dijelaskan secara sistematis dan logis. Selain itu, kerangka berpikir membantu peneliti dalam merumuskan alur pemikiran yang runtut sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari permasalahan yang terjadi pada anak usia dini, yaitu kurangnya pemahaman terhadap informasi yang diterima serta munculnya rasa bosan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya daya ingat, perhatian, dan keterlibatan anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik sehingga stimulasi kognitif anak tidak berkembang secara optimal. Anak usia dini membutuhkan stimulus pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya agar mampu memahami informasi secara efektif. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian dan motivasi anak dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memberikan rangsangan visual dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Implementasi media flash card dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut karena mampu memberikan stimulus visual yang konkret dan mudah dipahami anak. Penggunaan flash card dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas bermain menggunakan flash card, anak terdorong untuk mengamati, mengingat, dan memahami simbol atau gambar yang ditampilkan. Kegiatan tersebut berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat serta kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan implementasi media flash card yang dilakukan secara terencana dan sistematis, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media flash card di TK Pertiwi Pasinggangan Banyumas diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini secara optimal.

Berikut adalah rangkaian kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Kerangka berpikir dalam penelitian.