

The Effectiveness of Picture Card Media on the Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years

Khoirun Nisaa¹, Evie Palenewen², Berta Laili Khasanah³

Universitas Mulawarman^{1,2,3}

E-mail: kn7717992@gmail.com

Abstract

The use of media in early childhood learning is one way to support children's cognitive development. At Al Muhajirin Islamic Kindergarten in Samarinda, media use is not yet varied, resulting in underdevelopment of children's cognitive abilities. This study used a population of 75 and a sample of 30 children. The sampling technique used was purposive sampling. The research instruments used were RPPH, assessment rubric, and pretest-posttest questions. The cognitive development indicators assessed in this study were naming the number symbols 1-10, using number symbols to count, matching numbers with symbols, recognizing vowel and consonant symbols, representing objects in pictures/writing, recognizing differences based on size, and demonstrating exploratory and investigative activities. The results of this study before the treatment showed that 63% of students hadn't developed and 37% had begun to develop. After the treatment, the results were 23% developing as expected and 77% developing very well. The N-Gain Test results showed a prevalence of 0.76, which is categorized as high, indicating that the use of picture cards depicting Kalimantan animals is effective as a teaching variation material for teachers.

Keywords: Cognitive development, Media, N-Gain



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pendidikan saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Pendidikan dapat mengembangkan suatu keterampilan dan pengetahuan seseorang. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 pasal 1 tentang Kurikulum 2013 bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan melalui pemberian rangsangan jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk menempuh jenjang pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi Nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, seni, sosial emosional, dan fisik motorik (Susanto, 2021). Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang berencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidikan atau pengasuh anak 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal (Rahman dalam Susanto, 2021)

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa, anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Yuliani Sujiono menyatakan bahwa, anak usia

dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga 6 tahun yang pada usia ini sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektual (Yuliani Nurani, 2014). Menurut Association for the Education of Young Children, Anak usia dini adalah masa pertumbuhan dan perkembangan anak pada rentang usia 0-8 tahun. NAEYC membagi 3 kelompok pertumbuhan dan perkembangan yaitu menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Berdasarkan definisi di atas anak diisyaratkan merupakan individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dilalui anak (Amini & Aisyah, 2014). Ada 6 aspek perkembangan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Kognitif merupakan aspek perkembangan yang menunjang suatu pengetahuan dan daya pikir anak.

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi dan dikembangkan. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir (Khaironi, 2018). Desmita menyebutkan bahwa: "Kognitif merupakan aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologi yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya" (Mar'at, 2009). Menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa, anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang asli (Santrock, 2007). Piaget mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan (Sujiono, 2019). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan kognitif adalah kemampuan individu untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, dan mengamati peristiwa dilingkungannya. Perkembangan anak tidak dapat disamaratakan dalam menilai dan memberikan perlakuan karena anak memiliki keunikan sendiri-sendiri.

Perkembangan Kognitif memiliki tahapan-tahapan berdasarkan usianya, yaitu 1.) Fase Sensorimotor, 2.) Fase Pra-Operasional, 3.) Fase Operasi Konkret, dan 4.) Fase Operasi Formal. Anak umur 5-6 tahun berada pada fase pra-operasional. Fase pra-operasional, yaitu pada rentang usia 2-7 tahun. Fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya (Sujiono, 2019). Surya dalam jurnal berjudul perkembangan kognitif: teori Jean Piaget, Pada fase ini anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol (Ibda, 2015). Menurut Aisyah & Amini dalam modul perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini menyatakan ketika anak memasuki fase pra-operasional, kita melihat peningkatan yang drastis dalam penggunaan mental simbolnya (kata-kata dan imajinasi) untuk menggambarkan benda, situasi, dan kejadian (Amini & Aisyah, 2014). Jadi dapat disimpulkan bahwa, fase pra-operasional berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun, dimana pada fase ini anak sudah mampu belajar dengan lingkungannya melalui simbol-simbol. Kemampuan kognitif ini sangat mempengaruhi anak dalam proses pembelajaran saat anak memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar dan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini memberikan rangsangan perkembangan dan pertumbuhan dilakukan dengan cara bermain. Menurut James Sully dalam Tejasaputra (2001) menyatakan bahwa, tertawa merupakan tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman, yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa (Tejasaputra & Bermain, 2001). Menurut Soemitro dalam Bandi menyatakan bahwa, bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan (Utama, 2010). Hurlock membagi bermain menjadi 2 yaitu bermain pasif dan bermain aktif, bermain pasif adalah

kegiatan yang kesenangannya diperoleh melalui penglihatan atau pendengaran dari aktivitas orang lain, sedangkan bermain aktif adalah kegiatan yang kesenangannya diperoleh melalui aktivitas individu atau berperan aktif dalam kegiatan bermain tersebut (Hurlock, 2020). Prinsip dalam proses pembelajaran anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri dan kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 adalah bermain sambil bermain dikarenakan pada anak yang berusia 6 tahun berada pada masa bermain sehingga stimulasi aspek-aspek perkembangan anak dapat melalui kegiatan bermain. Dapat disimpulkan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 atau 0-8 tahun yang dilakukan secara berencana dan sistematis guna mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan melalui pemberian rangsangan dan stimulasi agar anak memiliki kesiapan menempuh pendidikan lebih lanjut.

Tujuan pendidikan adalah perubahan-perubahan yang diharapkan terjadi pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan. Perubahan-perubahan tersebut meliputi perubahan perilaku, perubahan pada kehidupan pribadi maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup (Maunah, 2009). Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah menyiapkan anak untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya melalui rangsangan yang mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak bukan hanya dipersiapkan untuk pendidikan sebelumnya tetapi anak juga disiapkan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah sebagai sarana dalam menciptakan masyarakat yang baik dalam mencapai perubahan yang diharapkan serta sebagai sarana dalam menyiapkan anak untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Kegiatan pembelajaran anak memerlukan suatu media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran anak. Kartu bentuk huruf dan angka dapat menjadi salah satu cara untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kartu bergambar adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat untuk memicu otak anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca, mengenal angka, mengenal huruf di usia sedini mungkin (Siregar, 2019). Sukemi mengategorikan media kartu bagian dari media grafis, karena media grafis berbasis visual, media kartu merupakan pengembangan dari media berbasis visual (Sukemi, 2019). Kartu bergambar merupakan salah satu media yang menggunakan indra penglihatan yang di dalamnya terdapat informasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengingat. kartu bergambar juga dapat disebut dengan flashcard. Flashcard adalah kartu bergambar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, 28 keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu (Zubaidillah & Hasan, 2019). Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, kartu bergambar (flashcard) adalah kertas tebal yang mempunyai dua sisi yang dimana salah satunya berisikan informasi pelajaran, digunakan sebagai media pembelajaran visual dengan cara memperlihatkan kartu dengan cepat.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan dengan wawancara dengan wali kelas pada TK Islam Al Muhajirin pada tanggal 3-6 Oktober 2023 serta dokumentasi berupa foto, didapatkan bahwa, kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun masih terbilang rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya anak yang kesulitan dalam menyelesaikan lembar kerja anak yang diberikan oleh guru dengan hasil yang tergolong masih berkembang dan ada yang belum berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa, kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun perlu ditingkatkan. Anak usia 5-6 tahun pada TK Islam Al Muhajirin masih susah dalam menulis nama dikarenakan anak masih tidak dapat mengeja namanya sendiri, selain itu masih ada anak yang menuliskan huruf terbalik. Berdasarkan hasil wawancara dan penilaian dari guru terdapat 30 anak atau 2 kelas yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan angka dan huruf, seperti anak yang dapat menyebutkan angka 1-10 tetapi tidak tahu bentuk dari angka tersebut, kemudian juga ada anak yang dapat menyebutkan angka tetapi ada angka yang terlewat. Kegiatan inti anak masih sulit untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan yang telah

diperintahkan. Apabila ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada kemampuan kognitif anak untuk pendidikan selanjutnya. Permasalahan tersebut juga didukung oleh M. Aziz dan N. Adila (2019) dengan judul penelitian “Analisis Kesulitan Belajar Membaca dan Menulis Permulaan PAUD di Kelompok Bermain Fun Islamic School”, anak dalam sekolah tersebut mengalami kesulitan membaca dan menulis permulaan, penulisan huruf yang masih terbalik dan membaca huruf yang terbalik-balik seperti guru meminta menulis huruf “b” tetapi menulis huruf “d” (Azis & Adila, 2019).

Cara pembelajaran di TK Islam Al Muhajirin juga dinilai tidak bervariasi, selama peneliti melakukan observasi pembelajaran yang dilakukan hanya mengerjakan menggunting, menempel, dan mengisi lembar kerja anak dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga anak merasa bosan dan tidak minat dalam pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran juga hampir seluruhnya dilakukan di dalam kelas sehingga anak kurang dalam melakukan eksplorasi. Pernyataan ini juga didukung oleh Rahayu dan Rahmawati (2020) yang menegaskan bahwa, masih ada lembaga PAUD yang memiliki keterbatasan APE (Alat Permainan Edukatif) (Rahayu, 2020). Berdasarkan dari latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan kognitif berupa pengenalan huruf dan angka melalui bermain kartu bentuk dengan judul “Efektivitas Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al Muhajirin Samarinda”.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Muhajirin. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan stimulasi pada anak usia 5-6 tahun pada TK Islam Al Muhajirin yang berfokus pada tingkat kemampuan Kognitif anak yang tergolong rendah berdasarkan tingkat pretest yang masih dalam kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Masih Berkembang). Kemampuan kognitif yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengetahui bentuk dari huruf dan angka serta hewan khas Kalimantan. Stimulasi yang akan diberikan adalah berupa kegiatan bermain interaktif dengan penggunaan kartu bergambar. Kartu bergambar tersebut diberikan pengetahuan terkait dengan hewan khas Kalimantan. Penelitian ini menggunakan rumus uji N-Gain yang efektif untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak. ada 7 indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, 4) Mengenali berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, 6) Mengenali perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “Paling/ter”, dan 7) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik.

Peneliti melakukan observasi dengan 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan objek penelitian. Teknik pemilihan sampel menggunakan purposive sampling yaitu pemilihan sampel dengan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan sebagai berikut 1) anak menulis huruf masih terbalik, 2) nilai pretest masih dalam kategori BB dan MB, 3) Kurangnya pengetahuan akan angka. Untuk mendapatkan data, peneliti membuat 10 butir soal pertanyaan dan pernyataan. Pertanyaan ini akan diberikan pada pretest dan posttest. Sebelum dilakukan pretest dan posttest, soal akan diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah soal valid dan reliabel. Soal akan diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Hal ini dilakukan guna mengukur apakah soal tersebut dapat menjadi instrumen yang valid untuk digunakan agar instrumen tersebut dapat dipercaya dan diandalkan. Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali perlakuan. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan penilaian ceklis dengan skala penilaian Belum Berkembang (BB) = 1, Masih Berkembang (MB) = 2, Berkembang sesuai Hasil (BSH) = 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar yang mengandung informasi nama dan gambar dari hewan khas Kalimantan. Hewan khas Kalimantan yang disuguhkan ada 5 macam yaitu ikan pesut, orang utan, bekantan, beruang madu dan burung enggang. Pendekatan

yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan pra-eksperimen rancangan One Group Pretest-Posttest.

a. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan uji yang wajib dilakukan sebelum melakukan penelitian. Uji validitas ini dapat melihat apakah butir instrumen penelitian tersebut valid dan dapat digunakan untuk responden yang telah ditentukan atau tidak. Untuk uji validitas dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap instrumen penelitian yang dikembangkan. Hal ini menjadi alat ukur seberapa valid item yang diujikan dengan syarat indeks korelasi product moment dengan level signifikansi 5% hasil korelasi $< 0,05$ (5%) maka dinyatakan valid dan jika hasil korelasi $> 0,05$ maka dinyatakan tidak valid (artinya butir pertanyaan tersebut gugur). Untuk mempermudah peneliti dalam perhitungan maka peneliti melakukan uji validitas menggunakan program komputer *SPSS 26 for windows*. Penelitian ini menggunakan 15 anak sebagai responden dalam uji validitas ini. Hasil dari uji validitas setelah dilakukan ini adalah pertanyaan 1 yaitu 0,001, pertanyaan 2 yaitu 0,024, pertanyaan 3 yaitu 0,001, pertanyaan 4 yaitu 0,024, pertanyaan 5 yaitu 0,036, pertanyaan 6 yaitu 0,003, pertanyaan 7 yaitu 0,000, pertanyaan 8 yaitu 0,036, pertanyaan 9 yaitu 0,001, pertanyaan 10 yaitu 0,000. Berdasarkan data di atas dapat dikatakan bahwa seluruh pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji sebagai alat ukur butir variabel tersebut dapat dipercaya atau diandalkan serta melihat kekonsistenan menetap atau harus diulang. Dikatakan reliabel apabila alat ukur yang digunakan saat diuji berulang hasilnya sama dan tidak berubah meskipun telah diuji beberapa kali.

Untuk mengetahui apakah item tersebut reliabel maka pengukuran menggunakan Cronbach Alpha, dimana butir pernyataan atau pertanyaan tersebut dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha $> 0,60$. Sebaliknya, jika nilai Cronbach Alpha $< 0,60$ maka butir pernyataan atau pertanyaan tersebut tidak reliabel. Suatu variabel dikatakan reliabel ketika memiliki Alpha Cronbach (r_{11}) $> 0,70$ (Ghozali, 2005). Untuk mempermudah peneliti dalam penghitungan, maka peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan program komputer *SPSS 26 for Windows*. Pada Penelitian ini nilai Cronbach pretest yaitu 0,717 dan nilai Cronbach posttest adalah 0,762 yang artinya seluruh data reliabel.

c. Uji N-Gain

N-gain adalah selisih atau rata-rata antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Hasil skor pada pretest dan posttest siswa dapat di analisis menggunakan rumus *Normalized Gain* untuk menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar. *Gain* dihitung dengan rumus sebagai berikut (Nasution, 2009) :

$$N-Gain = \frac{Skorposttest - Skorpretest}{Skormaksimal - Skorpretest}$$

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Pretest

Berdasarkan data *pretest*, diketahui bahwa, 30 anak, skor tertinggi diperoleh adalah 47,5 dan skor terendah adalah 25. berikut klasifikasi hasil data pretest anak.

Tabel 1.
Klasifikasi Skor Hasil Data *Pretest* Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Al Muhajirin Samarinda

Kategori Penilaian	F	%
Belum Berkembang	19	63%
Mulai Berkembang	11	37%
Berkembang Sesuai Harapan	0	0%
Berkembang Sangat Baik	0	0%

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa, anak yang memiliki kemampuan kognitif belum berkembang sebanyak 19 anak dengan presentase 63%, dan sebanyak 11 anak memiliki kemampuan kognitif pada kategori mulai berkembang dengan persentase 37%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar kemampuan kognitif anak belum berkembang sebelum diberikan perlakuan, maka dari itu peneliti berharap kemampuan kognitif anak dapat berkembang lebih optimal setelah diberikan perlakuan.

b. Deskripsi Data *Posttest*

Berdasarkan data *posttest*, dapat dilihat bahwa, setelah diberinya perlakuan maka perkembangan anak meningkat hingga kategori berkembang sangat baik dari 30 anak, skor tertinggi yang diperoleh adalah 95, dan skor terendah adalah 75. Berikut klasifikasi hasil data *posttest* anak.

Tabel 2.
Klasifikasi Skor Hasil Data *Posttest* Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Al Muhajirin Samarinda

Kategori Penilaian	F	%
Belum Berkembang	0	0%
Mulai Berkembang	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan	7	23%
Berkembang Sangat Baik	23	77%

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa, anak yang memiliki kemampuan kognitif kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak dengan presentase 23%, dan sebanyak 23 anak memiliki kemampuan kognitif pada kategori berkembang sangat baik dengan presentase 77%, dan dapat disimpulkan bahwa, perkembangan anak mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

c. Uji Validitas

Valid tidaknya suatu instrument dapat dilihat dengan membandingkan nilai signifikansi 5% atau 0,05 dengan jumlah data sebanyak 24 anak, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dinyatakan valid dan jika hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan tidak valid (artinya butir pertanyaan tersebut gugur). Berikut adalah kesimpulan hasil uji validitas dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.
Kesimpulan Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	Nilai Signifikansi		keterangan
	<i>r-hitung</i>	<i>r-tabel</i>	
1	0,000	0,001	Valid
2	0,000	0,024	Valid
3	0,000	0,001	Valid
4	0,006	0,024	Valid
5	0,006	0,036	Valid
6	0,008	0,003	Valid
7	0,000	0,000	Valid
8	0,013	0,036	Valid
9	0,008	0,001	Valid
10	0,001	0,000	Valid

d. Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan pengukuran teknik *Cronbach Alpha*, dimana alat ukur dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Jika setiap variabel memiliki nilai *Cronbach alpha* yang lebih dari 0,60 maka butir pernyataan tersebut dinyatakan reliabel. Berikut adalah hasil uji reabilitas dari nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.
Hasil Uji Realibilitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Reliability Statistics (Pretest)	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,717	10

Reliability Statistics (Posttest)	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,762	10

Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa, nilai *pretest* yaitu 0,717 dan nilai *posttest* yaitu 0,762 dimana semua data bernilai lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa, semua data tersebut reliabel.

e. Uji *N-Gain*

Kriteria interpretasi nilai *N-Gain* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.

Kriteria Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i>	
Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

Tabel 6.

Hasil *N-Gain* Skor Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain skor	30	,58	1,00	,7661	,10727
Ngain persen	30	58,33	100,00	76,6058	10,72733
Valid N (listwise)	30				

Hasil perhitungan *n-gain* pada nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 4.9. Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil rata-rata 0,76 dengan persentase 76% yang masuk kedalam kategori tinggi, yang berarti penggunaan permainan interaktif dengan Penggunaan Kartu bergambar hewan khas Kalimantan untuk peningkatan kemampuan kognitif anak efektif untuk digunakan.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan kartu bergambar hewan khas Kalimantan yang dilakukan pada 30 anak yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. Hasil pretest menunjukkan adanya kemampuan kognitif belum berkembang dengan persentase 63% anak, dan yang memiliki kemampuan kognitif mulai berkembang sebanyak 37% hal ini dapat diartikan sebagian besar perkembangan kemampuan kognitif anak mulai berkembang saat sebelum diberi perlakuan.

Hasil dari diberikan perlakuan dan posttest menunjukkan bahwa, anak memiliki kemampuan kognitif dengan kategori perkembangan sesuai harapan sebesar 23% dan perkembangan kognitif sangat baik sebesar 77%. Nilai tertinggi yaitu 100 diraih oleh Latif dikarenakan anak tersebut memiliki antusias yang tinggi dalam belajar, sangat cepat dalam menangkap pembelajaran, serta gemar bertanya. Nilai terendah yaitu 75 dimiliki oleh Adjie dikarenakan anak tersebut jarang memasuki kelas dikarenakan sakit serta urusan keluarga. Dalam Penelitian ini dilakukan 10 perlakuan, perlakuan 1-5 dilakukan pengenalan hewan khas Kalimantan menggunakan kartu bergambar dengan hewan yang berganti setiap perlakuan serta mengisi LKA yang disiapkan oleh peneliti. Hewan yang dikenalkan yaitu pesut, orang utan,

beruang madu, burung enggang dan bekantan. Pada perlakuan 1-5 ini anak menjadi lebih antusias dalam belajar karna pembelajaran dengan kartu bergambar ini merupakan pertama kalinya dilakukan di sekolah ini dan anak sangat mudah menangkap pembelajaran yang diberikan. Perlakuan 6 adalah kegiatan bermain menemukan kartu bergambar hewan dari berbagai kartu, pada perlakuan 6 ini anak diminta untuk menemukan kartu dari berbagai kartu bergambar secara acak sesuai dengan nama hewan yang disebutkan oleh peneliti dan membacakan huruf dan angka pada kartu tersebut serta menyebutkan nama hewan tersebut. Perlakuan ini dilakukan anak dengan baik dan tertib, anak juga antusias dalam bermain permainan ini. Pada permainan ini anak juga mengalami peningkatan yaitu mengetahui hewan-hewan khas Kalimantan tanpa dibantu oleh guru. Perlakuan 7 yaitu bermain kartu bergambar berupa memilih satu kartu dari beberapa kartu yang dibalik dan diminta untuk menyebutkan nama dari hewan tersebut. Pada perlakuan ini anak dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal hewan dan huruf serta memperkuat pembelajaran yang dilakukan pada perlakuan 1-5. Perlakuan 8 yaitu berupa bermain menemukan sepasang kartu, pada perlakuan ini anak senang dan teratur dalam mengikuti permainan karena permainan ini juga sangat jarang dilakukan oleh guru sebagai pembelajaran. Perlakuan 9 yaitu bermain menemukan kartu dengan ciri-ciri yang disebutkan oleh peneliti. Pada perlakuan ini anak meningkatkan pengetahuan tentang ciri-ciri hewan khas Kalimantan yang dipilih. Perlakuan 10 yaitu anak memilih satu hewan khas Kalimantan dan menuliskan nama hewan yang tercantum pada kartu bergambar yang dipilih, pada perlakuan ini anak menguatkan kemampuan anak dalam mengenal hewan khas Kalimantan dan bentuk huruf.

Berdasarkan total nilai sebelum dilakukan pretest dan posttest indikator perkembangan kognitif yang paling sulit adalah merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan dengan butir amatan kemampuan dapat menuliskan nama hewan khas Kalimantan dengan total nilai pretest 36 dan posttest 97. Pada indikator ini anak diminta untuk menuliskan nama hewan yang anak dapat dalam lembar test, dikarenakan gambar hewan khas Kalimantan masih belum familiar bagi anak itu menyebabkan nilai anak rendah pada indikator ini oleh sebab itu pada indikator inilah anak perlu bantuan oleh guru dalam mengerjakannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diartikan bahwa, sebagian besar anak yang telah diberikan perlakuan mendapatkan nilai kognitif berkembang sangat baik hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam (Yus, 2013), Bermain membawa pengaruh kepada kemampuan kognitif anak. Menurut Piaget bermain bukan hanya cerminan dari kecerdasan anak tetapi juga pengaruh terhadap perkembangan kognisi anak, ini menjelaskan bahwa, melalui bermain guru atau orang dewasa dapat menilai dan mengembangkan kognitif anak. Piaget menekankan bahwa, anak belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungannya, kartu bergambar dapat menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi anak mengamati dan berinteraksi dengan objek dan konsep baru melalui indra penglihatan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Teori fungsi ganda oleh Allan Paivio (Haqi et al., 2023) juga dapat mendukung hasil penelitian ini, dikatakan bahwa, manusia dapat mengolah informasi secara verbal dan nonverbal dikelola secara terpisah dan disimpan dalam memori, teori ini mengungkapkan bahwa, gambar atau visualisasi dapat membantu memproses informasi dan meningkatkan kinerja memori manusia. Kartu bergambar dalam teori ini dapat menjadi salah satu bentuk informasi secara non verbal atau visual sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bentuk gambar. Teori yang juga dapat mendukung hasil penelitian ini juga Lev Vygotsky yaitu perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan, dalam proses interaksi guru menjelaskan pembelajaran kepada anak dapat menggunakan alat pembelajaran seperti kartu bergambar yang memungkinkan anak untuk mengakses pengetahuan yang lebih kompleks yang tidak dapat mereka capai sendiri (Qiptiyah, 2024). Menurut Vygotsky, bermain dapat memberikan anak peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangan kognitif bahkan memajukan zone of proximal development (ZPD) (Qiptiyah, 2024).

Hasil Penelitian ini juga dapat didukung dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian (Anggraeni et al., 2019) dengan judul penelitian “Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bali Kiddy” yang dalam penelitiannya terjadi peningkatan keterampilan hingga 80% sehingga kartu bergambar dapat menjadi media dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di TK Kusuma Putra Surabaya” oleh (Lestari, 2019), kemampuan keaksaraan anak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus 1 sebesar 51,24% dan siklus 2 sebesar 84,16% sehingga dari hasil tersebut terjadi peningkatan kemampuan keaksaraan dengan media kartu huruf. Penelitian oleh (Amelia, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Make A Match Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia Dini di TKIT Al Farabi Sunggal Sumatera Utara” mendukung penelitian ini dibuktikan dengan hasil pretest sebesar 60,33 dan posttest sebesar 85,5 yang menunjukkan bahwa media kartu bergambar make a match geometri efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis anak. Beberapa penelitian di atas mendukung hasil penelitian ini yaitu kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui bermain kartu bergambar.

Dari seluruh data di atas dapat disimpulkan bahwa, mengajar menggunakan kartu bergambar hewan khas Kalimantan efektif menjadi salah satu dari varian mengajar yang asyik dan menyenangkan bagi anak usia dini karena sejatinya anak-anak suka bermain dan memiliki tingkat penasaran yang tinggi dan hipotesis diterima.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, penggunaan kartu bergambar hewan khas Kalimantan memiliki efektivitas yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan perhitungan N-Gain yaitu sebesar 0,76 yang di kategorikan tinggi. Berdasarkan hal tersebut penggunaan kartu bergambar hewan khas Kalimantan ini dapat menunjang pembelajaran yang berfokus pada perkembangan kognitif anak dan permainan ini dapat membuat anak lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Daftar Rujukan

- Amelia, N. (2019). Pengembangan Media Kartu Bergambar Make A Match Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi Sunggal Sumatera Utara (*Doctoral Dissertation*, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta). UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.
- Amini, M., & Aisyah, S. (2014). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1–43.
- Anggraeni, P. J. D., Sedeng, I. N., & Putra, A. A. P. (2019). Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bali Kiddy. *LITERA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(2).
- Azis, M., & Adila, N. S. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca dan Menulis Permulaan PAUD Di Kelompok Bermain Fun Islamic School. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 100–110.
- Ghozali, I. (2005). Analisis Multivariate dengan Program SPSS. *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*, 12(2), 33–56.
- Haqi, A., Risfina, A. M., Suryana, E., & Harto, K. (2023). Teori Pemrosesan Informasi dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3).
- Hurlock, E. B. (2020). Perkembangan anak jilid 1. *Jakarta: Erlangga*
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 1–12.

- Lestari, P. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di TK Kusuma Putra Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(2).
- Mar'at, S. (2009). Desmita Psikologi Perkembangan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Maunah, B. (2009). Landasan Pendidikan. pdf. *Penerbit Teras, Yogyakarta*, 5–6.
- Nasution, S. (2009). *Metode Research* (penelitian ilmiah). *Jakarta: Bumi Aksara*
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220.
- Rahayu, P. D. (2020). Holistic-Integrative Early Childhood Development in the Full Day Program at Integrated ECE Bakti Baitussalam. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 5(2).
- Santrock, J. W. (2007). Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 11. *Penerbit Erlangga, Jakarta*.
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 16.
- Sujiono, D. Y. N. (2019). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: PT INDEKS*
- Sukemi, S. (2019). Kartu Kata Bergambar Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 546–552.
- Susanto, A. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori. *Bumi Aksara*.
- Tedjasaputra, M. S., & Bermain, M. (2001). Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: PT Gramedia*.
- Utama, A. M. B. (2010). Teori Bermain. *Bahan Mata Kuliah Teori Bermain Prodi PJKR/PGSD FIK UNY*.
- Yuliani Nurani, S. (2014). Metode Pengembangan Kognitif. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2).
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 41–56.