

PENGARUH TERAPI BERMAIN FLASHCARD TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELAS 1 DAN 2 DI SDN 01 NGADIREJO KABUPATEN MALANG

Lely Chkartiko Purbaningrum¹, Nining Loura Sari²

lelikartika4@gmail.com¹, niningsari909@gmail.com²

STIKes Maharani Malang

ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam proses tumbuh kembang anak usia sekolah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, mengolah informasi, mengingat, serta menyelesaikan permasalahan. Pemberian stimulasi yang sesuai diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diterapkan adalah terapi bermain menggunakan media flashcard. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan One Group Pretest-Posttest. Sebanyak 40 responden dipilih sebagai sampel penelitian melalui teknik total sampling. Data diperoleh menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan terapi bermain flashcard. Pengolahan data dilakukan dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test pada tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi diberikan, sebagian besar responden berada pada kategori cukup sebanyak 22 anak (55%). Setelah pelaksanaan terapi bermain flashcard, mayoritas responden berada pada kategori baik sebanyak 31 anak (77,5%). Hasil analisis statistik menunjukkan nilai p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang. Peningkatan perkembangan kognitif yang diperoleh menunjukkan bahwa media flashcard dapat dimanfaatkan sebagai sarana stimulasi pembelajaran yang mendukung proses penerimaan dan pengolahan informasi pada anak melalui penyajian visual yang menarik. Oleh karena itu, terapi bermain flashcard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif stimulasi untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Kata Kunci: Terapi Bermain Flashcard, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Cognitive development is an important aspect of the growth and development process of school-age children, as it is related to the ability to think, process information, remember, and solve problems. Appropriate stimulation is needed to optimize cognitive development. One form of stimulation that can be applied is play therapy using flashcard media. This study aimed to analyze the effect of flashcard play therapy on the cognitive development of first- and second-grade students at SDN 01 Ngadirejo, Malang Regency. This study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. A total of 40 respondents were selected using the total sampling technique. Data were collected using a cognitive development observation sheet administered before and after the implementation of flashcard play therapy. Data analysis was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test with a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed that before the intervention, most respondents were in the moderate cognitive development category, accounting for 22 children (55%). After the implementation of flashcard play therapy, the majority of respondents were in the good cognitive development category, accounting for 31 children (77.5%). Statistical analysis revealed a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that flashcard play therapy had a significant effect on the cognitive development of first- and second-grade students at SDN 01 Ngadirejo, Malang Regency. The improvement in cognitive development suggests that flashcards can be utilized as a learning stimulation medium that supports children's ability to receive and process information through engaging visual presentations. Therefore, flashcard play therapy may serve as an alternative stimulation strategy to support the cognitive development of school-age children.

Keywords: Flashcard Play Therapy, Cognitive Development, School-Age Children.

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan sekelompok anak usia 3-7 tahun yang mempunyai berbagai ragam potensi. Potensi tersebut dapat dirangsang dan dikembangkan agar pribadi seorang anak dapat berkembang secara optimal (Supartini, 2004). Dimana biasanya masa ini disebut masa emas (*golden age*). Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan. Pada fase ini, anak memiliki tugas perkembangan yang mencakup aspek kognitif, motorik, bahasa, dan sosial secara optimal.

Keberhasilan dalam memenuhi tugas perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan serta menunjang keberhasilan belajar di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara seimbang dan optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peranan penting adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Pada usia sekolah dasar anak berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami informasi yang bersifat nyata dan visual. Kemampuan kognitif yang berkembang dengan baik akan membantu anak dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan prestasi akademik di sekolah (Puspitasari *et al.*, 2022). Namun, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam konsentrasi, pemahaman materi, dan daya ingat, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar. Jika tidak diatasi, kondisi ini menghambat perkembangan kognitif anak (Hidayati *et al.*, 2021).

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa capaian kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata rata negara anggota OECD. skor literasi membaca indonesia berada pada angka sekitar 359, temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir dasar siswa indonesia masih memerlukan agar dapat sejajar dengan standar internasional (OECD, 2023).

Secara nasional, laporan rapor pendidikan indonesia tahun 2023-2024 juga menunjukkan bahwa capaian kompetensi minimum literasi siswa sekolah dasar berada pada kisaran 61% - 70%, sedangkan kompetensi numerensi masih berada pada kisaran 46% - 62% (Kemdikbudristek, 2024). Data tersebut menegaskan bahwa penguatan stimulasi perkembangan kognitif pada jenjang pendidikan dasar merupakan kebutuhan yang mendesak.

Hasil penelitian dengan judul *Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok Bermain Kenanga* yang dilakukan oleh Yusuf Hidayati, dkk tahun 2025. Penggunaan media *flashcard* dapat memberikan dampak baik dalam meningkatkan kognitif anak ditunjukkan dengan 11 anak (73,3 %) mampu mengingat, memahami , dan mencocokkan alfabet dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sedangkan 4 anak (26,7%) masih mengalami kendala dengan kriteria BB (Belum Berkembang).

Permasalahan tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa mudah bosan dan sulit berkonsentrasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang pada hari Rabu tanggal 11 Februari 2026, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas 1 dan 2

masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan angka serta kurang fokus selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang secara optimal dan memerlukan stimulasi yang lebih tepat.

Perkembangan kognitif dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh *Glenn Doman*, seorang ahli bedah otak dari *Philadelphia, Pennsylvania*. Pembelajaran tersebut menggunakan metode pembelajaran *flashcard* merupakan pembelajaran dengan cara meningkatkan perkembangan aspek kognitif. *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisikan gambar, teks atau simbol yang bisa digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata (Maharani & Wati, 2024)

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak usia 7 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan logika sederhana dalam memahami sesuatu, namun masih membutuhkan objek atau media yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung (Audrey, 2024). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran visual dan konkret sangat sesuai untuk membantu proses berpikir anak pada tahap ini.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah yang cenderung satu arah. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah kehilangan konsentrasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berpotensi menghambat stimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal (Fitri & Hariyani, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dengan desain pre-eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel dependen tanpa melibatkan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan berupa terapi bermain flashcard kepada responden untuk melihat perubahan yang terjadi pada perkembangan kognitif.

Peneliti menggunakan pendekatan one group pretest – posttest design, yaitu dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Pada tahap awal, peneliti mengukur tingkat pengembangan kognitif responden (pretest). Selanjutnya, responden diberikan perlakuan berupa terapi bermain flashcard dalam periode tertentu. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran kembali (posttest) untuk mengetahui perubahan perkembangan kognitif responden.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi bermain flashcard, sedangkan variabel dependen adalah perkembangan kognitif. Perbedaan hasil pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan uji statistik yang sesuai untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Khusus Hasil Penelitian

1. Karakteristik Berdasarkan Perkembangan Kognitif (Pretest)

Tabel 1 Berdasarkan Pretest

Kategori	Frekuensi	Persentase
Kurang	8	20.0 %
Cukup	32	80,0 %
Total	40	100 %

Berdasarkan hasil pretest pada Tabel 1, Hampir seluruhnya perkembangan kognitif dalam kategori cukup dengan jumlah 32 anak (80,0 %).

2. Karakteristik Berdasarkan Perkembangan Kognitif (Posttest)

Tabel 2 Berdasarkan Posttest

Kategori	Frekuensi	Persentase
Kurang	1	2,5 %
Cukup	2	5,0 %
Baik	37	92,5 %
Total	40	100 %

Berdasarkan hasil posttest pada tabel 2, Hampir seluruhnya responden memiliki perkembangan kognitif dalam kategori baik dengan jumlah 37 anak (92,5 %).

3. Karakteristik Berdasarkan Tabulasi Silang

Tabel 3 Berdasarkan distribusi Pretest dan Posttest

Perkembangan Kognitif	Tindakan Permainan Flashcard			
	Pretest		Posttest	
	Σ	persentase	Σ	Persentase
Baik	0	0 %	37	92,5 %
Cukup	32	80 %	2	5,0 %
Kurang	8	20 %	1	2,5 %
Total	40	100 %	40	100 %

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan terapi bermain flashcard hampir seluruhnya responden berada pada kategori cukup sebanyak 32 anak (80 %). dan setelah diberikannya tindakan terapi bermain flashcard hampir seluruhnya responden berada pada kategori baik sebanyak 37 anak (92,5 %).

Hasil uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh nilai $p = 0,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Karena nilai p lebih kecil dari α ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain flashcard memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang.

B. Analisa Bivariat

Tabel 4 Tabel Hasil Analisa Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap

Perkembangan Kognitif	N	Mean	(Z)	p-value (Asymp.Sig)
Perkembangan kognitif (pretest)	40	32,78	-5,475	<0,001
Perkembangan kognitif (Posttest)	40	55,35		

Sumber data SPSS 20

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji statistik non-parametrik yaitu Wilcoxon Signed Rank Test (dikarenakan data berdistribusi tidak normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk dengan nilai $p < 0,05$), diperoleh nilai Z sebesar -5,475 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 atau $p < 0,001$. Oleh karena nilai itu $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang.

Peningkatan perkembangan kognitif tersebut didukung oleh hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa dari 40 responden terdapat 39 responden (positive ranks) yang mengalami peningkatan skor perkembangan kognitif setelah diberikan terapi bermain flashcard, 1 responden (negative ranks) mengalami penurunan skor perkembangan kognitif, dan tidak terdapat responden yang memiliki skor perkembangan yang tetap (ties = 0).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain flashcard efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di Sekolah Dasar Negeri 01 Ngadirejo Kabupaten Malang. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2026 pada bagian ini peneliti menguraikan hasil penelitian dengan menghubungkan antara data yang diperoleh, teori yang relevan, serta hasil penelitian terdahulu mendukung penelitian ini. Pembahasan dilakukan untuk mengetahui bagaimana terapi bermain flashcard dapat memberikan stimulasi terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar. Selain itu, pembahasan juga bertujuan untuk menjelaskan makna dari hasil analisis penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test.

1. Perkembangan Kognitif Anak Sebelum diberi tindakan Terapi Bermain Flashcard

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan terapi bermain flashcard (pretest), diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki perkembangan kognitif dalam kategori cukup yaitu sebanyak 32 anak (80,0%). Kategori cukup tersebut didukung oleh kemampuan konsentrasi dan daya ingat yang relatif baik, dengan persentase masing-masing sebesar (55,63%) dan (55,16%). Sedangkan sebanyak 8 anak (20,0%) berada pada kategori kurang. Pada kelompok ini, kelemahan yang paling menonjol terdapat pada aspek pemecahan masalah yang memiliki persentase terendah yaitu (52,86%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak kelas 1 dan 2 SD Negeri 01 Ngadirejo telah memiliki kemampuan kognitif yang cukup baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Kemampuan kognitif yang dimiliki anak dapat terlihat dari kemampuan mereka dalam menerima informasi, memahami instruksi sederhana, mengenali simbol dan angka, mengingat materi yang telah dipelajari, serta menyelesaikan tugas-tugas sederhana yang diberikan selama proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar responden berada pada kategori cukup, masih terdapat sebagian anak yang memiliki perkembangan kognitif kurang. Keberadaan responden dalam kategori kurang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif setiap anak tidak selalu sama meskipun berada pada rentang usia yang relatif serupa. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri anak maupun dari lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa kemampuan kognitif anak sebelum diberikan intervensi masih menunjukkan variasi yang memerlukan perhatian dan stimulasi yang sesuai.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mampu menggunakan kemampuan berpikir logis terhadap objek atau situasi yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Anak tidak lagi bergantung sepenuhnya pada pemikiran intuitif sebagaimana pada tahap sebelumnya, melainkan telah mampu memahami hubungan sebab akibat sederhana, melakukan klasifikasi objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta mengurutkan informasi secara logis. Selain itu, pada tahap operasional konkret anak juga mulai mengalami perkembangan dalam kemampuan memori, perhatian, dan pemecahan masalah sederhana. Kemampuan tersebut menjadi dasar penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar karena anak dituntut untuk memahami berbagai konsep akademik yang semakin kompleks. Piaget juga menjelaskan bahwa anak pada tahap ini lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret dibandingkan materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, sebagian besar responden yang berada pada kategori cukup menunjukkan bahwa perkembangan kognitif

mereka telah sesuai dengan karakteristik tahap operasional konkret yang dikemukakan oleh Piaget.

Perkembangan kognitif yang dimiliki responden sebelum diberikan terapi bermain flashcard tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak, seperti kondisi kesehatan, status gizi, kematangan sistem saraf, motivasi belajar, minat terhadap pembelajaran, serta kemampuan dasar yang telah dimiliki sebelumnya. Anak yang memiliki kondisi fisik yang sehat dan motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih mudah menerima serta mengolah informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Sebaliknya, anak yang kurang memiliki motivasi belajar atau mengalami gangguan kesehatan tertentu dapat mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan kognitif anak. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, dukungan sosial, kualitas pembelajaran di sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru, serta ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Lingkungan keluarga yang memberikan stimulasi belajar secara konsisten dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak. Sebaliknya, kurangnya stimulasi dari lingkungan dapat menyebabkan perkembangan kognitif anak berjalan kurang optimal.

Selain faktor internal dan eksternal, perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Anak usia sekolah dasar berada pada masa perkembangan yang sangat membutuhkan aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman langsung dan penggunaan media yang menarik. Pembelajaran yang hanya berpusat pada metode ceramah sering kali membuat anak cepat merasa bosan sehingga perhatian dan konsentrasi mereka menjadi berkurang. Sebaliknya, pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, eksplorasi, dan penggunaan media visual dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Pada usia sekolah dasar, anak cenderung lebih tertarik pada informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, warna, simbol, maupun objek yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sangat diperlukan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi yang tepat memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir, mengingat, dan memahami informasi pada anak usia sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavia, R.B. dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan flashcard efektif dalam meningkatkan kemampuan anak melalui penyajian media visual yang menarik. Penelitian tersebut menemukan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang memperoleh perlakuan menggunakan flashcard dan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Selain itu, penelitian Susanto (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan flashcard mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam aspek pengenalan simbol dan hasil belajar setelah diberikan intervensi. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis visual memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami informasi pada anak. Meskipun penelitian yang dilakukan peneliti masih berada pada tahap sebelum pemberian intervensi, hasil pretest yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memiliki kemampuan dasar yang cukup untuk menerima stimulasi melalui media flashcard. Kesamaan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah.

Menurut opini peneliti, hasil pretest yang menunjukkan sebagian besar responden berada pada kategori cukup merupakan indikasi bahwa anak telah memiliki kemampuan

kognitif dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Namun demikian, masih ditemukannya responden dalam kategori kurang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak tidak hanya dipengaruhi oleh usia, tetapi juga oleh kualitas stimulasi yang diterima dari lingkungan keluarga dan sekolah. Peneliti berpendapat bahwa perbedaan pengalaman belajar, pola asuh, motivasi belajar, dan kesempatan memperoleh media pembelajaran yang menarik dapat menjadi faktor yang menyebabkan adanya variasi kemampuan kognitif pada responden. Selain itu, karakteristik anak yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan belajar secara visual perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran agar informasi dapat diterima dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan suatu bentuk stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menarik perhatian, dan mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat digunakan adalah terapi bermain flashcard karena media ini menyajikan informasi secara konkret, visual, dan menyenangkan sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

2. Perkembangan Kognitif Anak Setelah diberi tindakan Terapi Bermain Flashcard

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 5.7, diketahui bahwa setelah diberikan terapi bermain flashcard sebagian besar responden berada pada kategori perkembangan kognitif baik, yaitu sebanyak 37 anak (92,5%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki kemampuan konsentrasi, daya ingat, dan pemecahan masalah yang baik setelah diberikan terapi bermain flashcard. Sebanyak 2 anak (5,0%) berada pada kategori cukup, kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah berkembang, namun masih memerlukan stimulasi lebih lanjut untuk mencapai kategori baik. Sedangkan 1 anak (2,5%) berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih mengalami keterbatasan dalam beberapa aspek perkembangan kognitif sehingga memerlukan stimulasi yang lebih optimal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki perkembangan kognitif yang lebih baik setelah mendapatkan intervensi.

Dominasi kategori baik pada hasil posttest mengindikasikan bahwa terapi bermain flashcard mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap kemampuan kognitif anak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses perkembangan kognitif secara optimal.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam menerima, mengolah, memahami, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Kemampuan tersebut meliputi aspek perhatian, daya ingat, pemahaman, penalaran, dan pemecahan masalah sederhana. Pada usia sekolah, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih terarah dibandingkan periode perkembangan sebelumnya. Kondisi ini memungkinkan anak lebih mudah memahami informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada masa ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Peningkatan hasil posttest pada penelitian ini dapat dipengaruhi oleh penggunaan media flashcard yang melibatkan unsur visual dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan informasi melalui gambar dan tulisan yang mudah dikenali oleh anak. Penyajian materi yang menarik membantu anak memusatkan perhatian pada informasi yang diberikan. Ketika perhatian anak meningkat, proses penerimaan dan pemahaman informasi dapat berlangsung lebih efektif. Hal tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif yang terlihat pada hasil penelitian.

Selama terapi berlangsung, anak terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan yang dilakukan menggunakan flashcard. Anak diminta untuk mengamati gambar, mengenali objek, mengingat informasi, dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir dan daya ingat anak. Semakin sering kemampuan tersebut digunakan, semakin baik pula perkembangan fungsi kognitif yang

dimiliki anak. Keterlibatan aktif responden menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil posttest.

Selain meningkatkan keterlibatan anak, penggunaan flashcard juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Anak cenderung lebih tertarik mengikuti kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan pembelajaran yang bersifat monoton. Kondisi tersebut membuat anak lebih antusias selama proses terapi berlangsung. Rasa senang yang muncul selama belajar dapat meningkatkan motivasi anak untuk memahami materi yang diberikan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah diterima oleh anak.

Peneliti juga berpendapat bahwa keberhasilan terapi bermain flashcard tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh respon dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Anak yang menunjukkan minat dan perhatian yang baik cenderung lebih mudah menerima informasi yang diberikan. Kondisi ini memungkinkan proses belajar berlangsung secara optimal sehingga kemampuan kognitif dapat berkembang dengan lebih baik. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan turut membantu anak merasa nyaman selama mengikuti terapi. Oleh karena itu, kombinasi antara media yang menarik dan keterlibatan aktif anak menjadi faktor penting dalam peningkatan perkembangan kognitif setelah intervensi diberikan.

3. Menganalisis Pengaruh Terapi Bermain Flashcard terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada Tabel 5.4 diperoleh nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ($\alpha = 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terapi bermain flashcard memberikan pengaruh yang bermakna terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang.

Pengaruh tersebut terlihat dari adanya perubahan skor perkembangan kognitif sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain flashcard. Sebelum intervensi dilakukan, rata-rata skor perkembangan kognitif anak sebesar 32,78. Setelah anak memperoleh terapi bermain flashcard, rata-rata skor perkembangan kognitif meningkat menjadi 55,35. Kenaikan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard mampu membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, baik dalam aspek konsentrasi, daya ingat, maupun pemecahan masalah.

Selain ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata, hasil analisis statistik juga memperoleh nilai $Z = -5,475$. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan skor perkembangan kognitif antara sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain flashcard. Dengan demikian, terapi bermain flashcard dapat digunakan sebagai salah satu metode stimulasi yang efektif untuk mendukung peningkatan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemberian stimulasi pembelajaran melalui media visual yang menarik dapat membantu anak dalam menerima, mengolah, dan mengingat informasi dengan lebih baik. Flashcard tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut memungkinkan anak untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga perkembangan kognitif dapat berkembang secara lebih optimal.

Peningkatan perkembangan kognitif yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut teori tersebut, anak usia sekolah berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika kemampuan berpikir logis mulai berkembang melalui pengalaman yang nyata. Anak lebih mudah memahami

informasi yang dapat diamati secara langsung dibandingkan konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan flashcard yang menampilkan gambar dan simbol menjadi media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kesesuaian tersebut memungkinkan proses belajar berlangsung lebih efektif dan mudah dipahami oleh responden.

Media flashcard membantu anak memperoleh informasi melalui rangsangan visual yang menarik dan mudah dikenali. Penyajian materi dalam bentuk gambar, warna, angka, maupun simbol dapat mempermudah anak dalam mengenali dan memahami konsep yang dipelajari. Informasi yang diterima melalui media visual umumnya lebih mudah diproses dibandingkan informasi yang hanya disampaikan secara lisan. Selain itu, anak dapat menghubungkan gambar yang dilihat dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses tersebut mendukung peningkatan kemampuan berpikir dan pemahaman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengaruh terapi bermain flashcard juga terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam memusatkan perhatian selama kegiatan berlangsung. Ketertarikan terhadap gambar yang terdapat pada kartu membuat anak lebih fokus pada materi yang diberikan. Fokus yang baik akan membantu proses penerimaan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami. Kemampuan memperhatikan materi secara optimal merupakan salah satu komponen penting dalam perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, peningkatan konsentrasi selama terapi dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil perkembangan kognitif.

Selain konsentrasi, aspek memori juga berperan dalam menjelaskan hasil penelitian ini. Selama terapi berlangsung, anak memperoleh kesempatan untuk melihat dan mengulang informasi yang sama secara berulang. Pengulangan tersebut membantu memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori. Informasi yang tersimpan dengan baik akan lebih mudah diingat kembali ketika diperlukan. Kondisi ini menjadi salah satu alasan mengapa perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan setelah diberikan terapi bermain flashcard.

Terapi bermain flashcard juga dapat mendukung kemampuan anak dalam berpikir logis dan menyelesaikan masalah sederhana. Saat berinteraksi dengan kartu, anak belajar mengenali hubungan antara gambar, simbol, dan informasi yang disampaikan. Kegiatan tersebut mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berpikir dalam memahami materi yang diberikan. Semakin sering anak memperoleh stimulasi yang sesuai, semakin baik kemampuan kognitif yang dapat berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa proses bermain dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif bagi anak usia sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavia dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan flashcard mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media visual dapat membantu anak memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara menarik dan sederhana. Anak yang mendapatkan stimulasi menggunakan flashcard menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali, mengingat, dan memahami informasi. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kognitif setelah intervensi diberikan. Kesamaan hasil ini memperkuat efektivitas penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Susanto (2024) yang melaporkan bahwa media flashcard berpengaruh terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir anak. Penggunaan kartu bergambar membantu anak mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut memudahkan anak dalam menerima dan mengolah informasi yang diberikan. Peningkatan kemampuan menerima informasi berdampak pada perkembangan fungsi kognitif secara keseluruhan. Oleh karena

itu, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya mengenai manfaat flashcard bagi perkembangan anak.

Peneliti berpendapat bahwa keberhasilan terapi bermain flashcard dipengaruhi oleh kemampuan media tersebut dalam menyajikan materi secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengingat, dan menjawab pertanyaan. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih berbagai kemampuan kognitif secara bersamaan. Selain meningkatkan pemahaman, kegiatan bermain juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, terapi bermain flashcard dapat menjadi salah satu alternatif stimulasi yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah.

4. Keterbatasan Penelitian

- a. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum mampu mengendalikan seluruh faktor yang berpotensi memengaruhi perkembangan kognitif anak. Beberapa faktor tersebut meliputi status gizi, kondisi lingkungan keluarga, tingkat pendidikan orang tua, serta pola pengasuhan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor tersebut dapat memberikan stimulasi yang berbeda pada setiap anak sehingga perkembangan kemampuan kognitif yang ditunjukkan tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh intervensi terapi bermain flashcard. Oleh karena itu, kemungkinan adanya pengaruh dari faktor eksternal di luar intervensi penelitian masih dapat terjadi.
- b. Keterbatasan lainnya adalah peneliti tidak dapat melakukan pengawasan secara menyeluruh terhadap berbagai bentuk stimulasi yang diterima anak di luar pelaksanaan terapi bermain flashcard. Selama penelitian berlangsung, anak tetap memperoleh pengalaman belajar dan rangsangan dari lingkungan rumah, sekolah, maupun interaksi sosial dengan teman sebaya. Perbedaan intensitas dan kualitas stimulasi yang diterima setiap anak dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan kognitif mereka. Kondisi tersebut memungkinkan adanya faktor lain yang turut memengaruhi hasil penelitian selain intervensi yang diberikan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang. Maka peneliti memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Kondisi perkembangan kognitif anak sebelum diberikan terapi bermain flashcard menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih memiliki kemampuan kognitif yang belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali, mengingat, memahami, serta merespons informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kemampuan konsentrasi dan daya ingat anak yang masih terbatas pada saat dilakukan pengukuran awal. Selain itu, beberapa anak juga masih memerlukan pendampingan dalam memahami instruksi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi belajar yang menarik dan interaktif masih sangat dibutuhkan untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.
2. Setelah diberikan terapi bermain flashcard, perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan yang cukup baik dibandingkan sebelum intervensi dilakukan. Anak terlihat lebih aktif, mudah mengenali gambar maupun tulisan, serta lebih cepat dalam mengingat materi yang diberikan. Penggunaan media flashcard mampu menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain meningkatkan daya ingat, terapi bermain flashcard juga membantu anak dalam melatih kemampuan berpikir, memahami informasi, dan meningkatkan konsentrasi belajar. Dengan demikian, media flashcard dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran edukatif yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak.

3. Hasil analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi p-value sebesar 0,000 dengan nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh terapi bermain flashcard terhadap perkembangan kognitif anak kelas 1 dan 2 di SDN 01 Ngadirejo Kabupaten Malang. Terapi bermain flashcard terbukti mampu memberikan perubahan positif terhadap kemampuan kognitif anak setelah dilakukan intervensi. Semakin optimal stimulasi belajar yang diberikan melalui media visual dan permainan edukatif, maka semakin baik pula perkembangan kognitif anak. Oleh sebab itu, terapi bermain flashcard dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar.

Saran

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan guna mendukung perkembangan kognitif anak. Salah satu metode yang dapat diterapkan yaitu penggunaan media flashcard dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memberikan fasilitas pembelajaran yang mendukung stimulasi perkembangan anak secara optimal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memanfaatkan terapi bermain flashcard sebagai media pembelajaran edukatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan flashcard secara rutin dapat membantu anak lebih mudah mengenal huruf, angka, gambar, maupun kosa kata sederhana. Selain itu, suasana belajar yang interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif melalui kegiatan terapi bermain flashcard yang dilakukan selama penelitian. Penggunaan media flashcard dapat membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi, daya ingat, kemampuan mengenal huruf, angka, serta kemampuan berpikir sederhana. Selain itu, kegiatan belajar yang dilakukan melalui bermain juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, serta metode penelitian yang lebih bervariasi. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan faktor lain yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak, seperti lingkungan belajar, pola asuh orang tua, maupun metode pembelajaran yang digunakan di sekolah. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh dapat menjadi lebih luas dan mendalam dalam menjelaskan faktor – faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, T., & Ahmad, M. S. (2017). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan pengenalan bentuk huruf siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar
- Alfiyah, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan
- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Learning Through Screens: A Literature Review on the Role of Visual and Digital Media in Early Childhood Education. *International Journal of Research in Education*, 5(2), 358–369.
- Ananda, S. (2025). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Siswa Dikelas Ii Sd Muhammadiyah 01 Medan.
- Angraeni, C., Loska, F., Maghfiroh, L., & Rachmani Dewi, N. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Hukum Kekekalan Volume Anak Usia 11–12 Tahun. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 6. 6, 177–180.
- Asmal Hidayah, A., Ramadani, I., Septa Wijaya, R., & Safitri, S. (2025). Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Peserta Didik. *Juni*, 9(1), 111–122.
- Bestianti, P. (2020). No TitleEAENH. *Handbook of Medical Image Computing and Computer Assisted Intervention*, 8(5), 55.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *IX*(1), 37–50.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *IX*(1), 37–50.
- Campus, M. (2025). 21 % Overall Similarity. 1–22.
- Cowan, N. (2015). and Education (Vol. 26, Issue 2). <https://doi.org/10.1007/s10648-013-9246-y>.Working
- Dzakiyyah, C., Leny Marlina, L. M., & Sartika, I. D. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Perkembangan Bahasa untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika II Lahat. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(1), 163–169. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i1.1614>
- Fitri, N. D., & Hariyani. (2022). Penggunaan flash card untuk kemampuan [topik spesifik, misalnya membaca/pengembangan kognitif] anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume,
- Gusti Alfiyanti, D., Irdamurni, & S Neviyarni. (2023). 795-Article Text-3156-1-10-20230520. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/795/647>
- Gusti Alfiyanti, D., Irdamurni, & S Neviyarni. (2023). 795-Article Text-3156-1-10-20230520. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/795/647>
- Hijriati, Putri Rahmi. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
- Jawati. (2013). Pengaruh media flashcard terhadap perkembangan [kognitif/bahasa] anak usia dini
- Juwitami, N. P. C., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Pembelajaran E-Flash Card dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 440–451.
- Lutfiyah, & Ramli. (2025). Kajian Teoretis tentang Faktor Internal dan Eksternal dalam Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 13894–13904.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Media Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Kemampuan Berhitung Sederhana Anak TK (The Effect of Using Flash Card Media on Cognitive Development and Simple Numeracy

- Skills in Kindergarten Children). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1425–1434. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.457>
- Mustikawati, M. (2023). The Effect of Early Numerical Literacy on Early Childhood Cognitive Development. *PPSDP International Journal of Education*, 2(2), 315–324.
- Ners, P. S., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Elisabeth, S. (2024). Di Tk Asisi Delitua Tahun 2024 Di Tk Asisi Delitua.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurwidayati, A. (2015). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan flashcard
- Paschalia, Y. P. M., Cahyani, S. L., Doondori, A. K., Budiana, I., & Patmawati, T. A. (2024). Terapi Bermain pada Anak Berkebutuhan Khusus di Panti Asuhan Bhakti Luhur Ende. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 4(02), 74–78.
- Pendidikan, J. W., Utami, M. S., Komara, E., Koswara, N., & Nusantara, U. I. (2025). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Edukognitif Blocks (Studi Deskriptif Kualitatif pada TK Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya)
PENDAHULUAN Perkembangan kognitif pada anak usia dini , khususnya usia 5 – 6 t. 12(2), 417–432.
- Qondias, D. (2025). *Jurnal Citra Pendidikan Anak (Jcpa)*. 4, 1–10.
- Ranny, A. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Perkembangan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Pernik*, 6(2), 108–116. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13838>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 濟無No Title No Title No Title. 2(1), 306–312.
- Saragih, N. H., & Kamtini. (2023). 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. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(8), 1097–1106.
- Setiana, S., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosi Sosial, dan Moral Pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-12 Tahun). *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 127–138.
- Siti Rahimah Ikhsani, Arrum Tangawunisma, Atika Sholeha, Putra Divanka, & Dede Indra Setiabudi. (2023). Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 290–295. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1126>
- Sitti Aisyah Mu'min. (2013). 235758-Teori-Perkembangan-Kognitif-Jean-Piaget-48Cba26E. 6(1), 89–99.
- Solihah, E., Sari, N., Yustika Rini, R., Nur, M., & Parta Wibowo, T. (2025). Analysis of Flashcard Game Activities on Early Reading Abilities of Children Aged 4-5 Years. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 311–322.
- Supartini. (2004). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat (Yogyakarta)
- Tahir, C., & Arniyanti, A. (2023). Penerapan Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 12(1), 33–39.
- zahroh et al. (2024). 833-Article Text-2971-1-10-20240224. 14, 22–34.
- Zebua, A. F., & Silaen, H. (2025). Pengaruh terapi bermain flashcard terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Keperawatan Poltekkes Pangkal Pinang*, 13(1).