Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Media Flashcard

Aisya Watun[1)], Dr. Choirun Nisak Aulina, M.Pd.[2)]
[1)] *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*
**lina@umsida.ac.id*

Abstract. *This study aimed to use picture cards at SPS Melati Kesamben Kulon to enhance the cognitive abilities of 3–to-4-year-old children in recognizing numbers. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method with a qualitative approach, conducted over two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Field notes, documentation, and observations were used to collect data during the learning process. The findings indicate that the use of picture cards increased the children's engagement, enthusiasm, and number recognition skills. Children who initially struggled to recognize numbers demonstrated gradual progress in correctly naming, matching, and sequencing them. The results suggest that the use of concrete, engaging, and interactive learning materials can provide a more meaningful educational experience for early childhood learners. Therefore, picture cards have proven to be an effective alternative teaching method for improving children's number recognition abilities.*
Keywords- *early childhood; flashcard media; cognitive skills; number recognition; learning media.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini menggunakan kartu bergambar di SPS Melati Kesamben Kulon untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Selama proses pembelajaran, catatan lapangan, dokumentasi, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan kemampuan pengenalan angka pada anak-anak. Anak yang pada awalnya masih mengalami kesulitan mengenali angka menunjukkan perkembangan secara bertahap, baik dalam menyebutkan, memasangkan, maupun mengurutkan angka dengan tepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif dapat memberikan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna bagi anak-anak usia dini. Oleh karena itu, kartu bergambar terbukti sebagai metode pengajaran alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali angka.*
Kata Kunci- *anak usia dini; media flashcard; kemampuan kognitif; pengenalan angka; media pembelajaran.*

I. PENDAHULUAN

Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–8 tahun. Masa ini merupakan tahap yang sangat penting karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi secara pesat pada berbagai aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik setiap anak serta tahapan perkembangan yang dimiliki setiap anak agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal [1]. Seiring dengan bertambahnya usia dan kompleksitas perkembangan yang dialami, anak pada rentang usia ini telah mencapai tahap yang menuntut adanya layanan pendidikan non formal sebagai sarana untuk mengoptimalkan potensi dan kemampuan dasarnya. Dalam konteks tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan sebagai landasan awal dalam mendukung pembetukan karakter sekaligus mengoptimalkan perkembangan seluruh potensi anak pada masa pertumbuhan awal [2]. Salah satu jenis layanan pendidikan nonformal yang dapat diberikan oleh masyarakat atau pemerintah adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini ditegaskan dalam UU No.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang diselenggarakan pemerintah dalam pembinaan terhadap anak usia dini dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak siap dalam memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya [3].

Arah dan penyelenggaraan pendidikan pada satuan PAUD mengacu pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Pasal 5 dijelaskan bahwa Seluruh aspek perkembangan anak dirancang untuk dikembangkan secara terpadu melalui kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Aspek-aspek yang dikembangkan tersebut meliputi nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik-motorik, kemampuan kognitif, keterampilan sosial-emosional, kemampuan berbahasa, serta seni. Penelitian ini termasuk perkembangan kognitif terkait pengenalan angka [4]. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus dalam pembelajaran anak usia dini adalah kemampuan mengenal angka sebagai bagian dari perkembangan kognitif. Aspek ini memiliki peran penting karena berhubungan dengan kemampuan anak dalam berpikir dan memahami lingkungan di sekitarnya. Dalam perkembangan kognitif, capaian pembelajaran yang diharapkan meliputi kemampuan berpikir logis dan kritis, mengemukakan alasan terhadap suatu peristiwa, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab dan akibat dari berbagai situasi yang dihadapi anak [5]. Menurut Piaget Perkembangan mengenal angka pada merupakan kemampuan mental anak yang berkaitan dengan proses mengingat serta pengalaman sensorik yang mendorong munculnya imajinasi. Melalui pemberian stimulus yang tepat dan berkesinambungan, kemampuan berpikir anak yang semula belum berkembang akan mengalami peningkatan secara bertahap. Perkembangan mengenal angka pada juga memiliki keterkaitan yang erat dengan fungsi otak dan berlangsung selaras dengan aspek perkembangan lainnya [6]. Pada masa anak usia dini, perkembangan kognitif berada pada tahap praoperasional. Oleh karena itu, proses pembelajaran, termasuk dalam mengenalkan konsep angka, sebaiknya memanfaatkan benda-benda konkret agar materi lebih mudah dipahami oleh anak. Pengembangan kemampuan mengenal angka dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti berhitung, membilang, mengelompokkan benda, dan mengenal berbagai bentuk. Namun, berdasarkan hasil pengamatan guru, kegiatan membilang masih menjadi salah satu materi yang cukup sulit dikuasai oleh anak. Oleh sebab itu, pengenalan angka perlu diberikan sejak usia dini karena memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif sekaligus menjadi bekal bagi anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari [7].

Berdasarkan Kurikulum PAUD 2009, perkembangan mengenal angka pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan berpikir simbolik dan kreatif melalui pemanfaatan berbagai benda sebagai media bermain. Anak didorong untuk memahami makna sederhana, hubungan sebab akibat, serta mengekspresikan ide melalui kegiatan berkreasi dan meniru sesuai dengan pemikirannya sendiri dalam aktivitas belajar dan bermain sehari-hari [8]. Sejalan dengan hal tersebut, penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya mengacu pada prinsip-prinsip yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan anak, pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, pengembangan keterampilan hidup, pemanfaatan media pembelajaran yang edukatif, serta penerapan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan [9].

Dalam upaya mendukung perkembangan mengenal angka pada pada anak, kegiatan bermain menjadi strategi pembelajaran yang sangat relevan. Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai dan memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak, sehingga

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari mereka. Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Aktivitas ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. Bermain dapat dimaknai sebagai berbagai bentuk aktivitas yang dilakukan dengan perasaan senang dan gembira, sekaligus berkontribusi dalam mendukung perkembangan anak pada berbagai aspek [10]. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang telah dimilikinya, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mencoba berbagai hal baru, melakukan pengamatan, menyelidiki, serta mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya secara mandiri [11]. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang dipadukan dengan kegiatan edukatif sebaiknya digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain, anak sering kali tidak menyadari bahwa mereka sedang mengikuti proses pembelajaran, tetapi justru memperoleh berbagai pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan berbagai hal dan lingkungan di sekitar mereka, yang mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman mereka secara menyeluruh [12].

Kegiatan bermain dan pembelajaran akan berjalan optimal, jika ada perantara berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam menarik perhatian anak dan mengalihkan fokus belajar anak agar tidak cepat bosan. Media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat bagi anak didik yaitu diantarannya meningkatkan motivasi anak, memberikan variasi belajar anak, memberikan struktur materi pembelajaran, serta memberikan inti informasi kepada anak didik [13]. Media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar anak usia dini perlu dirancang secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, seperti aman digunakan, tidak mengandung bahan berbahaya, mudah dioperasikan oleh anak, mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memiliki nilai edukatif. Selain itu, media yang digunakan tidak boleh mengandung unsur yang dapat membahayakan keselamatan anak dan harus mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka melalui penggunaan media *flashcard* di SPS Melati Kesamben Kulon. Media *flashcard* yang digunakan berupa kartu bergambar yang menampilkan lambang angka disertai gambar benda dengan jumlah yang sesuai dengan angka yang tertera pada setiap kartu [14]. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka di SPS Melati masih didominasi oleh penguasaan konsep bilangan pada tahap dasar. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian anak sudah dapat menyebutkan urutan angka 1–10, tetapi belum memahami makna jumlah yang diwakili oleh setiap angka. Selain itu, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda, mengurutkan angka, serta mempertahankan perhatian dalam waktu yang cukup lama saat menghitung. Hanya sebagian kecil anak yang mampu menyelesaikan tugas-tugas kognitif secara mandiri, sedangkan sebagian besar lainnya masih memerlukan bimbingan dan arahan dari guru.

Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, anak-anak merasa kesulitan memahami gagasan abstrak seperti angka karena materi pembelajaran yang digunakan sebelumnya bersifat repetitif dan kurang konkret. Kedua, pembelajaran yang lebih berpusat pada guru menyebabkan anak kurang memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi pengalaman belajarnya. Ketiga, terbatasnya variasi alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal angka mengakibatkan anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Keempat, perbedaan tingkat perkembangan setiap anak juga menjadi salah satu penyebab karena masing-masing

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

memiliki kesiapan kognitif yang berbeda.Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan interaktif, yaitu *flashcard* yang memuat gambar angka 1–10. Penggunaan media ini diharapkan mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal terhadap perkembangan kemampuan anak dalam mengenal angka. Pada dasarnya, Karena membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sukses, media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima anak dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal [15]. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Angka pada Anak Usia 3–4 Tahun melalui Media *Flashcard* di SPS Melati Kesamben Kulon". Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan anak selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam mengenal angka.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka melalui penggunaan media *flashcard*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) [16]. Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran dapat diperbaiki secara berkesinambungan hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Setiap siklus dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran dapat diperbaiki secara berkesinambungan hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Subjek penelitian berjumlah 16 anak usia 3–4 tahun di SPS Melati Kesamben Kulon RT 01 RW 01 Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik, yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran yang sedang berlangsung melalui kegiatan pembelajaran reguler di kelompok bermain.

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan meliputi sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Selanjutnya disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan memanfaatkan media *flashcard*. Selain itu, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, lembar observasi, pedoman dokumentasi, serta menentukan indikator dan kriteria keberhasilan tindakan.

Indikator kemampuan kognitif dalam mengenal angka yang akan diamati meliputi:

1. Menyebutkan angka 1–10;
2. Mengenali simbol angka;
3. Mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai

Persentase	Kategori	Keterangan
0% - 25%	**BB**	Belum Berkembang
26% - 50%	**MB**	Mulai Berkembang
51% - 75%	**BSH**	Berkembang Sesuai Harapan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

76% - 100%	**BSB**	Berkembang Sangat Baik

Jika setidaknya 75% anak termasuk dalam kelompok Berkembang Sesuai Harapan (BSH), penelitian tersebut dianggap berhasil.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, guru mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Media flashcard digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu anak mengenal angka melalui kegiatan bermain yang aktif, nyata, dan menyenangkan.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan mengamati antusiasme, partisipasi, dan perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Proses observasi dilaksanakan oleh peneliti bersama guru kolaborator.

4. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis seluruh hasil observasi guna mengevaluasi pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran, serta menyusun perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dan lembar observasi aktivitas pembelajaran; (2) catatan lapangan; serta (3) dokumentasi kegiatan pembelajaran. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3–4 tahun yang mengacu pada capaian perkembangan anak usia dini [17].

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, pencatatan hasil pengamatan di lapangan, serta dokumentasi berupa foto kegiatan. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain analisis kualitatif, penelitian ini juga menggunakan analisis kuantitatif sederhana berupa perhitungan persentase pencapaian indikator perkembangan anak pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran.Persentase pencapaian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase pencapaian
f = Jumlah anak yang mencapai indikator
N = Jumlah seluruh anak

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat konsistensi dan kredibilitas yang baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka melalui penerapan media flashcard. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SPS Melati

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Kesamben Kulon RT 01 RW 01, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik. Subjek penelitian berjumlah 16 anak, yang terdiri atas 6 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan kartu bergambar (flashcard) dalam membantu anak-anak mengenali angka. Kemampuan tersebut merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif karena mencakup kemampuan menyebutkan angka, mengenali simbol angka, serta menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai. Selama penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu mengamati proses pembelajaran yang diterapkan di kelas untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan sesuai rencana, kemudian mengevaluasi hasil yang diperoleh melalui kegiatan refleksi. Hasil refleksi pada setiap siklus menjadi dasar dalam menyusun perbaikan tindakan pada siklus berikutnya [18].

Melalui penerapan media *flashcard*, anak diajak mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Gambar dan simbol angka yang terdapat pada *flashcard* membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih konkret, meningkatkan fokus selama proses pembelajaran, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam setiap kegiatan. Selain itu, penggunaan media *flashcard* terbukti mampu mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka karena penyajian simbol angka yang dipadukan dengan gambar menarik memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan [19].

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Tahap perencanaan (*planning*) diawali dengan menyusun rancangan kegiatan pembelajaran mengenal angka menggunakan media *flashcard*, menyiapkan media beserta alat pendukung, serta menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan (*acting*), guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam kegiatan ini, anak mengikuti berbagai aktivitas, seperti menyebutkan urutan angka, membilang jumlah benda, dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai menggunakan media *flashcard*. Tahap berikutnya adalah observasi (*observing*), yaitu mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada kemampuan anak dalam mengenali angka, membilang, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang tepat. Selanjutnya, untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan proses pembelajaran, penilaian terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dilakukan pada tahap *refleksi*, sekaligus menyusun perbaikan yang akan diterapkan pada kegiatan berikutnya. Penelitian ini memusatkan perhatian pada perkembangan kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek mengenal angka, membilang, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai.

Penerapan media *flashcard* diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka di SPS Melati Kesamben Kulon. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada tahap pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal angka. Hasil observasi tersebut dijadikan sebagai data awal yang digunakan untuk membandingkan perkembangan kemampuan anak setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka setelah penggunaan media *flashcard* dapat diketahui dan dianalisis secara lebih jelas.

A. Pra Siklus

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan pengamatan awal untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka sebelum diberikan tindakan pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh data awal yang akan dijadikan sebagai dasar dalam menilai perkembangan kemampuan anak setelah penerapan media *flashcard*.

Aspek yang diamati pada tahap pra siklus meliputi beberapa indikator kemampuan mengenal angka, yaitu kemampuan menyebutkan angka, mengenali simbol angka, dan mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama periode pra-siklus, kemampuan kognitif anak-anak dalam mengenali angka masih memerlukan pengembangan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol angka, menyebutkan urutan angka dengan benar, serta mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda yang sesuai. Pemanfaatan media flashcard diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga anak lebih mudah mengenali angka dan kemampuan kognitifnya dapat berkembang secara optimal.

Data yang diperoleh pada tahap pra siklus selanjutnya digunakan sebagai data pembanding untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II melalui penggunaan media *flashcard*.

Adapun data ketuntasan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka pada tahap pra siklus di SPS Melati Kesamben Kulon sebelum penerapan media *flashcard* disajikan pada tabel berikut:

Nama	Mampu menyebutkan angka 1-10	Mampu mengenali simbol angka	Mampu mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT
Subjek 1	2	1	2	5	31%	BT
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	2	1	3	6	37%	BT
Subjek 4	2	1	1	4	25%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	3	1	2	6	37%	BT
Subjek 7	1	2	3	6	37%	BT
Subjek 8	2	2	3	7	44%	BT
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	1	2	2	5	31%	BT
Subjek 11	2	1	1	4	25%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	1	2	7	44%	BT
Subjek 15	3	1	4	8	50%	BT
Subjek 16	1	1	2	4	25%	BT
Presentase Ketercapaian					31,25%	

Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Mengenal angka pada Pra Siklus

Berdasarkan penilaian awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengikuti latihan pembelajaran yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa kapasitas kognitif anak usia 3–4 tahun dalam hal pengenalan angka belum mencapai potensi maksimalnya. Berdasarkan data observasi, 5 dari 16 anak yang telah mencapai ketuntasan, sementara 12 anak lainnya masih belum memenuhi ketercapaian yang ditentukan. Bahkan anak-anak yang belum mencapai penguasaan tersebut masih kesulitan mencocokkan jumlah benda dengan angka yang tepat, mengenali simbol angka, serta menyebutkan angka 1 hingga 10. Data tahap pra-siklus menunjukkan bahwa sebesar 31,25% anak yang telah menguasai kemampuan mengenal angka. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak masih belum memiliki kemampuan yang diperlukan. Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi yang paling optimal.

Rendahnya hasil yang diperoleh pada tahap pra siklus menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan edukatif. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah *flashcard*, karena menyajikan materi dalam bentuk visual yang sesuai untuk pembelajaran anak usia dini. Melalui gambar dan simbol angka yang menarik, media *flashcard* dapat membantu anak memahami konsep bilangan secara lebih konkret serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka [20]. Berdasarkan hasil pada tahap pra siklus, diperlukan penerapan media pembelajaran berupa *flashcard* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pengamatan serta pemberian tugas-tugas sederhana yang berkaitan dengan kemampuan mengenal dan menyebutkan angka, membilang, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada lembar kerja yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil pada tahap pra siklus, diperlukan penerapan media pembelajaran berupa *flashcard* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan pengamatan serta pemberian tugas-tugas sederhana yang berkaitan dengan kemampuan mengenal dan menyebutkan angka, membilang, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan pada lembar kerja yang telah disiapkan.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka sangat dipengaruhi oleh stimulasi pembelajaran yang diberikan secara tepat dan berkesinambungan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan lingkungan belajar yang kondusif, diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam memahami konsep

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

bilangan dan angka. Pendekatan pembelajaran yang telah diterapkan selama ini belum secara memadai menyajikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada usia 3–4 tahun, anak cenderung lebih mudah memahami konsep bilangan apabila materi disampaikan melalui media yang bersifat konkret, menarik, dan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kartu bergambar dipilih sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak dalam memahami konsep bilangan melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

B. Siklus I

Pada siklus I, pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan dalam tiga kali pertemuan selama satu minggu, yaitu pada tanggal 10, 12, dan 14 Mei 2026. Kegiatan pembelajaran berlangsung mulai pukul 07.30–09.30, sedangkan penggunaan media *flashcard* dilaksanakan selama kurang lebih 60 menit pada setiap pertemuan. Kegiatan diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan selama pembelajaran, serta membuat media kartu bergambar/flashcard.

Setelah tahap perencanaan selesai, kegiatan dilanjutkan pada tahap pelaksanaan tindakan. Guru mengajak anak mengikuti pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan media *flashcard*. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi: a) Guru mengondisikan anak agar duduk dengan rapi dan siap mengikuti pembelajaran. b) Guru memberikan apersepsi dengan memperkenalkan media *flashcard*, menjelaskan cara menggunakannya, serta menyampaikan aturan selama kegiatan berlangsung. c) Guru memberikan contoh penggunaan media *flashcard* agar anak lebih mudah memahami cara melakukan kegiatan. d) Anak-anak kemudian diberi kesempatan untuk mencoba secara bergantian. Sesuai dengan arahan guru, mereka harus mengidentifikasi angka yang ditampilkan, mencocokkan angka dengan jumlah objek yang sesuai, menyusun angka dari yang terkecil hingga terbesar, serta menunjuk angka-angka tertentu. e) Setelah seluruh kegiatan selesai, guru mengajak anak berdiskusi singkat mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menanyakan perasaan anak, kesulitan yang dialami, kemudian memberikan motivasi dan pujian agar anak semakin percaya diri untuk mengikuti kegiatan pada pertemuan berikutnya.

Setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan tindakan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tahap observasi. Pada tahap ini, peneliti mengamati perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka yang terdapat pada *flashcard*. Sebagian besar anak mulai mampu mengingat angka yang telah diperkenalkan serta menunjukkan perkembangan dalam mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat anak usia dini [21]. Hasil observasi kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka melalui penggunaan media *flashcard* pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Nama	Mampu menyebutkan angka 1-10	Mampu mengenali simbol angka pada media flashcard	Mampu mencocokkan jumlah benda dengan flashcard	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Subjek 1	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
Subjek 7	3	3	4	10	62%	BT
Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T
Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	3	4	11	69%	BT
Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
Subjek 16	3	3	3	9	56%	BT
Presentase Ketercapaian					56,25%	

Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Tabel 2. Hasil Observasi Perkembangan Mengenal angka pada Siklus I

Berdasarkan pengamatan pada Siklus I, kemampuan kognitif anak-anak dalam mengenali angka mengalami peningkatan dibandingkan dengan periode pra-siklus. Proporsi anak yang mampu mengenali angka adalah 31,25% pada tahap pra-siklus dan 56,25% pada Siklus I. Berdasarkan temuan ini, 9 dari 16 anak mencapai ketuntasan dan 7 anak belum mencapainya. Mengenali simbol angka, menyebutkan angka 1-10, serta mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai merupakan tantangan bagi anak-anak yang belum mencapai ketuntasan tersebut. Meskipun terdapat peningkatan, hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Agar kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka dapat meningkat secara optimal, intervensi pendidikan perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan modifikasi pada metode pengajaran.

Selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, masih ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki. Pertama, sebagian anak masih kurang fokus dan belum percaya diri saat mengikuti kegiatan menggunakan media *flashcard*, sehingga guru perlu memberikan motivasi dan pendampingan agar anak lebih semangat mengikuti pembelajaran. Kedua, beberapa anak masih mengalami kesulitan mengenali dan menyebutkan lambang bilangan dengan benar, terutama pada angka yang bentuknya hampir sama. Ketiga, sebagian anak masih kesulitan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan secara tepat. Keempat, beberapa anak memerlukan waktu lebih lama untuk

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

menyelesaikan kegiatan dan masih membutuhkan bantuan guru saat mengerjakan tugas yang diberikan. Temuan studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar/flashcard dapat meningkatkan minat anak, membantu mereka berkonsentrasi, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui kegiatan yang lebih menyenangkan. [22].

Dibandingkan dengan tahap pra-siklus, kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan berdasarkan hasil evaluasi Siklus I. Namun, persentase ketuntasan klasikal masih belum mencapai target keberhasilan sebesar **75%**. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik agar kemampuan mengenal angka pada anak dapat berkembang secara lebih optimal.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, peneliti menyusun beberapa rencana perbaikan untuk diterapkan pada siklus II, yaitu: (1) merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik melalui variasi permainan menggunakan media *flashcard*; (2) memberikan motivasi, penguatan, dan penghargaan yang lebih beragam untuk meningkatkan semangat dan rasa percaya diri anak; (3) memberi kesempatan kepada anak untuk berlatih secara mandiri dan berulang agar lebih mudah memahami konsep angka dan bilangan; serta (4) meningkatkan pendampingan dan interaksi dengan anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka [23].

Setelah melakukan refleksi terhadap hasil siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan berbagai perbaikan yang telah direncanakan. Langkah tersebut dilakukan agar indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai secara optimal.

C. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II diawali dengan tahap perencanaan yang disusun berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I. Pada tahap ini, peneliti memperbaiki rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media *flashcard*, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, serta menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan. Siklus II dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1, 2, 3, dan 5 Juni 2026 pukul 07.30–09.30 WIB.

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran tetap menggunakan media *flashcard*, namun dengan beberapa perbaikan sesuai hasil evaluasi siklus I. Kegiatan diawali dengan mengondisikan anak agar duduk dengan rapi dan siap mengikuti pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengingatkan kembali tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan, serta cara menggunakan media *flashcard* yang telah disempurnakan. Selanjutnya, guru memberikan contoh penggunaan media *flashcard* secara perlahan dan jelas agar anak lebih mudah memahami kegiatan yang akan dilakukan.

Setelah anak memahami aturan kegiatan, mereka mengikuti pembelajaran secara bergantian maupun berkelompok. Pada siklus II, kegiatan dibuat lebih bervariasi dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) anak menyebutkan angka yang ditunjukkan guru melalui media *flashcard*; (2) anak membilang jumlah benda sesuai dengan angka yang terdapat pada *flashcard*; (3) anak mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang benar; dan (4) anak mengurutkan kartu *flashcard* dari angka terkecil ke terbesar atau sebaliknya melalui kegiatan bermain. Berbagai aktivitas tersebut membuat anak lebih aktif mengikuti pembelajaran dan membantu mereka memahami konsep bilangan dengan lebih mudah [24].

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Selama pelaksanaan siklus II, terlihat bahwa antusiasme dan rasa percaya diri anak meningkat dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan lebih cepat, menyebutkan angka dengan benar, serta mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran hingga selesai. Penggunaan media *flashcard* yang dipadukan dengan kegiatan bermain terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran [25].

Setelah seluruh kegiatan selesai, guru mengajak anak melakukan refleksi dengan menanyakan pengalaman dan perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Guru juga memberikan motivasi, pujian, dan penghargaan sederhana sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan keberhasilan anak dalam menyelesaikan setiap kegiatan.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka selama pelaksanaan siklus II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak sudah mampu mengenali dan menyebutkan lambang bilangan dengan benar, membilang sesuai jumlah benda yang ditunjukkan, serta mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Selain itu, perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi anak.

Hasil observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka melalui penggunaan media *flashcard* pada siklus II disajikan pada Tabel 3:

Nama	Mampu menyebutkan angka 1-10	Mampu mengenali simbol angka pada media flashcard	Mampu mencocokkan jumlah benda dengan flashcard	Jumlah	Presentase (%)	Ket. T/BT
Subjek 1	4	4	4	12	75%	T
Subjek 2	4	4	4	12	75%	T
Subjek 3	4	4	4	12	75%	T
Subjek 4	3	2	3	8	50%	BT
Subjek 5	4	4	4	12	75%	T
Subjek 6	4	4	4	12	75%	T
Subjek 7	4	4	4	12	75%	T
Subjek 8	4	4	4	12	75%	T
Subjek 9	4	4	4	12	75%	T
Subjek 10	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 11	3	3	3	9	56%	BT
Subjek 12	4	4	4	12	75%	T

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Subjek 13	4	4	4	12	75%	T
Subjek 14	4	4	4	12	75%	T
Subjek 15	4	4	4	12	75%	T
Subjek 16	4	4	4	12	75%	T
Presentase Ketercapaian					81,25%	

Jumlah Anak Tuntas (T) = 13 Anak
Jumlah Anak Belum Tuntas (BT) = 3 Anak
Persentase Ketuntasan Klasika1 = 81,25%
Keterangan:
T : Tuntas
BT : Belum Tuntas

Tabel 3. Hasil Observasi Perkembangan Mengenal angka pada Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka di SPS Melati Kesamben Kulon mengalami peningkatan setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Jika dibandingkan dengan hasil Siklus I, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu kilas (flashcard) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan pengenalan angka pada anak.

Refleksi adalah tahap terakhir dari Siklus II. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan penelitian telah tercapai. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat senang, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Selain itu, anak menjadi lebih aktif, mampu mengikuti arahan guru dengan baik, serta dapat menyelesaikan tugas mengenal angka secara lebih mandiri dibandingkan pada siklus sebelumnya.

Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan bahwa 13 dari 16 anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 81,25%, sedangkan 3 anak masih berada pada kategori belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan sudah melebihi batas yang ditentukan, yaitu 75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media flashcard mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga anak lebih cepat memahami konsep bilangan [26].

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I. Perbaikan strategi pembelajaran melalui variasi penggunaan media *flashcard* serta pemberian stimulasi secara berulang membuat anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian besar anak sudah mampu mengenali lambang bilangan dengan benar, membilang jumlah benda sesuai urutan angka, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara mandiri. Peningkatan yang teramati menunjukkan bahwa anak-anak dapat mempelajari konsep bilangan dengan lebih mudah jika kartu bergambar/flashcard digunakan secara konsisten, karena informasi disampaikan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan konkret..

Peningkatan hasil pada Siklus II terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan klasikal, khususnya dari 56,25% pada Siklus I menjadi 81,25% pada Siklus II.. Tercapainya target ketuntasan menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Selama pembelajaran menggunakan media flashcard, anak tidak hanya mengalami peningkatan dalam mengenal angka, tetapi juga

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

menunjukkan kemampuan berkonsentrasi yang lebih baik, lebih mudah mengingat materi, serta lebih percaya diri ketika mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai ketuntasan karena adanya perbedaan tingkat perkembangan, kesiapan belajar, dan kemampuan berkonsentrasi pada setiap anak. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *flashcard* mampu memberikan stimulasi multisensori sehingga anak lebih mudah mengingat, memahami, dan menghubungkan informasi yang dipelajari serta lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung [27].

Secara keseluruhan, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka di SPS Melati Kesamben Kulon. Anak menjadi lebih aktif selama pembelajaran, memiliki rasa percaya diri yang lebih baik, dan lebih mudah memahami konsep angka. Berdasarkan data pada tabel dan hasil narasi Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai **81,25%** (lebih dari **75%**). Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, pelaksanaan penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dan diakhiri pada Siklus II.

Rekapitulasi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka pada setiap siklus disajikan pada tabel berikut.

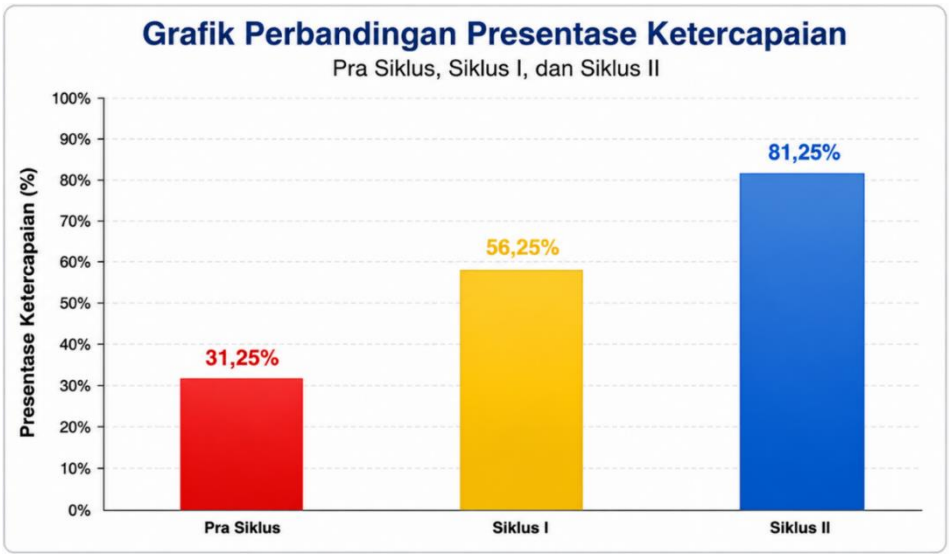
Subjek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Subjek 1	31%	56%	75%
Subjek 2	75%	75%	75%
Subjek 3	37%	75%	75%
Subjek 4	25%	50%	50%
Subjek 5	75%	75%	75%
Subjek 6	37%	75%	75%
Subjek 7	37%	62%	75%
Subjek 8	44%	75%	75%
Subjek 9	75%	75%	75%
Subjek 10	31%	56%	56%
Subjek 11	25%	56%	56%
Subjek 12	75%	75%	75%
Subjek 13	75%	75%	75%
Subjek 14	44%	69%	75%
Subjek 15	50%	75%	75%

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Subjek 16	25%	56%	75%
Presentase Ketercapaian	**31,25%**	**56,25%**	**81,25%**

Tabel 4. Hasil Perbandingan Tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan mencapai 31,25%, kemudian meningkat menjadi 56,25% pada Siklus I, dan kembali meningkat menjadi 81,25% pada Siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar/flashcard meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka. Peningkatan persentase kemampuan kognitif anak pada setiap tahap penelitian dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak usia 3-4 tahun

Berdasarkan grafik peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal angka pada anak usia 3–4 tahun di SPS Melati Kesamben Kulon, Perkembangan kemampuan anak terlihat semakin baik pada setiap pelaksanaan siklus. Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka sehingga kemampuan kognitifnya belum berkembang secara optimal. Situasi sulit ini merupakan akibat dari pendidikan sebelumnya yang tidak memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini serta tidak memberikan rangsangan yang memadai. Akibatnya, beberapa anak tidak ingin berpartisipasi dalam pelajaran serta masih mengalami kesulitan dalam mengenali lambang bilangan, membilang, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai.

Peningkatan kemampuan kognitif mulai terlihat setelah penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* yang berisi gambar dan simbol angka disajikan dengan menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan motivasi anak selama mengikuti kegiatan. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan lisan atau latihan yang dilakukan secara berulang, media *flashcard* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *flashcard* merupakan media

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

visual yang efektif untuk membantu anak memahami konsep pembelajaran melalui gambar yang sederhana, menarik, dan mudah diingat [28].

Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak selama proses pembelajaran. Guru memberikan arahan, contoh penggunaan media, motivasi, serta pendampingan agar anak lebih mudah mengikuti setiap kegiatan. Selain itu, penggunaan media *flashcard* diintegrasikan ke dalam pembelajaran secara terarah sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan mengenal angka sesuai dengan tahap perkembangannya [29]. Perkembangan kognitif anak usia dini juga dapat didukung secara efektif melalui pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan kegiatan yang menyenangkan [30].

Pada Siklus II, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 81,25%, yaitu 13 dari 16 anak telah mencapai kategori tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kartu kilas (flashcard) secara konsisten meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka. Anak menjadi lebih aktif selama pembelajaran, lebih mudah mengenali dan menyebutkan angka, serta mampu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian, kemampuan mengenal angka pada anak mengalami perkembangan yang konsisten dari kondisi awal hingga akhir tindakan pada Siklus II. Hasil ini menguatkan bahwa media flashcard menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun di SPS Melati Kesamben Kulon. Peningkatan dari 31,25% pada tahap pra-siklus menjadi 56,25% pada Siklus I, dan kemudian menjadi 81,25% pada Siklus II, menunjukkan bahwa *flashcard* dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif yang bermanfaat untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir, daya ingat, pengenalan angka, serta pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 3–4 tahun dalam mengenal angka di SPS Melati Kesamben Kulon RT 01 RW 01 Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan anak yang semakin baik dalam menyebutkan dan mengenali simbol angka, serta mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi awal, kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengenali simbol angka belum berkembang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, hanya beberapa anak yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Setelah pembelajaran menggunakan media *flashcard* diterapkan pada Siklus I, kemampuan anak mulai meningkat, meskipun indikator keberhasilan belum tercapai oleh seluruh anak. Selanjutnya, Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. 13 dari 16 anak telah berhasil mencapai kategori tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 81,25%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak-anak berusia antara 3-4 tahun dapat mengembangkan keterampilan kognitif mereka dalam mengenali angka dengan menggunakan kartu bergambar/flashcard sebagai sarana pembelajaran. Selain membantu anak memahami konsep bilangan dengan lebih mudah dan mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali angka, kartu bergambar/flashcard juga menciptakan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, yang sesuai bagi anak-anak usia dini. Kondisi tersebut mendorong partisipasi aktif, minat belajar, serta motivasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala SPS Melati Kesamben Kulon beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian di SPS Melati Kesamben Kulon RT 01 RW 01, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada keluarga, orang-orang terdekat, dan teman sejawat yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dukungan, serta semangat sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

REFERENSI

[1] M. Siregar, I. Indryani, E. D. Asmara, A. Sarniya, dan S. Sulistiani, "Asesmen Perkembangan Bahasa Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Usia Dini*, vol. 9, no. 3, hlm. 375, Des 2023, doi: 10.24114/jud.v9i3.55406.

[2] S. Wahdati, "ASESMEN HOLISTIK ANAK USIA DINI DALAM PENDIDIKAN ISLAM: ANTARA ADAB, AKHLAK DAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DI PAUD ISLAM TERPADU BANJARMASIN UTARA".

[3] A. D. Arumsari dan V. M. Putri, "ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI," *MOTORIC*, vol. 4, no. 1, hlm. 154–160, Jun 2020, doi: 10.31090/m.v4i1.1039.

[4] L. Mukaromah dan F. Masruroh, "ANALISIS ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI," vol. 5, no. 2, 2025.

[5] S. Wahyuni, "Asesmen Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Menggunakan Teknik Penilaian Penugasan (Unjuk Kerja) di TK Al-Fadillah Kelompok (B) Usia 5-6 Tahun Sleman DIY," *Kindergart. J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 2, no. 2, hlm. 80, Feb 2020, doi: 10.24014/kjiece.v2i2.9062.

[6] Z. R. Fauziyah *dkk.*, "Pelaksanaan Asesmen pada Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Kelompok A (4-5 Tahun) dan B (5-6 Tahun)," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 3, hlm. 1175–1183, Sep 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i3.1203.

[7] E. Efiawati, D. N. Fauziyah, R. Syafrida, dan A. Parapat, "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD MPA Daycare," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hlm. 172–186, Des 2021, doi: 10.24042/ajipaud.v4i2.9676.

[8] F. S. Fauziah, L. Ilmaknun, dan V. A. Mahya, "PENILAIAN ASPEK PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL DI TK NEGERI PEMBINA 1 MEDAN".

[9] S. R. Talango, "ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK (STUDI KASUS ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA 2 TAHUN)," vol. 6, 2018.

[10] Emsya Salsabela, "Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom," *Child. Educ. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hlm. 64–71, Jun 2022, doi: 10.53515/CJI.2022.3.2.64-71.

[11] Y. Novitasari, "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"," *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 01, hlm. 82–90, Okt 2018, doi: 10.31849/paudlectura.v2i01.2007.

[12] C. F. Setyawan, D. F. Sudirman, D. P. Sari, dan F. Rizki, "Asesmen Perkembangan Sosio Emosinal pada Anak Usia Dini," 2021.

[13] A. Holis, "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini," vol. 09, no. 01.

[14] T. A. Sum dan A. W. Ratna, "Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Instrumen Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini," vol. 6, no. 1, 2023.

[15] L. W. Riana, S. Erita, R. Fitriyani, dan F. Anjarwati, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI IMPLEMENTASI ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI KECAMATAN TENGGARONG," vol. 5, no. 1, 2025.

[16] T. P. Bening, H. Yusuf, R. Islamiah, dan P. Wijayanti, "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini di Era Digital," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 5, hlm. 6588–6596, Agu 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i5.3171.

[17] M. Siregar, M. Jannah, N. Syafina, dan A. O. Dwiyani, "ASESMEN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI," 2023.

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

[18] A. Dade dan C. N. Aulina, "The Application Of Monopoly Games In Improving The Cognitive Abilities Of Children Aged 5-6 Years [Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun]".
[19] A. Seprina, I. M. Rachmadini, R. F. Putri, A. Sumaya, E. Amelia, dan W. S. Utami, "Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Flashcard," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hlm. 1–8, Mar 2026, doi: 10.47134/paud.v3i2.2366.
[20] "gautama,+20.+JLLS+vol.+3,+no.+3+Ida+Ayu+Putu+Ratna+Novian+Dewi+491-497 Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan mengenal warna pada Anak Usia Dini-12."
[21] M. Kristina dan R. N. Sari, "Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini".
[22] "Flashcard_Media_as_a_Game_Tool_to_Improve_Early_Childhood Cognitive Abilities Leni+hastuti+yuliastanti."
[23] U. Soifah dan C. N. Aulina, "Improving the Ability to Recognize Number Symbols Through the Media of Natural Objects in Children Aged 4-5 Years at TK Al-Faqih [Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Benda Alam Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Al-Faqih]".
[24] I. Israwati, L. Lukman, dan A. N. Hamid, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Sultra Educ. J.*, vol. 2, no. 1, hlm. 1–9, Apr 2022, doi: 10.54297/seduj.v2i1.214.
[25] A. Roziana dan U. Khasanah, "Media Marbel Flashcard untuk Mengenal Angka pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, hlm. 71–76, Mar 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.298.
[26] N. Puspitasari, U. A. Izzati, dan E. Darminto, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, hlm. 8545–8559, Jul 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3789.
[27] "Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Kenanga."
[28] I. Azhima, R. S. M. Meilanie, dan A. Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *J. Obsesi J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hlm. 2008–2016, Feb 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1091.
[29] F. Ramlah, A. Mukminin, dan S. Raudhatul Jannah, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hlm. 259–271, Jun 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.202.
[30] "3.+Artikel+Wulan,+Puri Strategii Stimulasi Kognitif Berbasis Bermain untuk Anak Usia Dini."

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.