



Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun

Fatmi Ramlah¹, Amirul Mukminin², dan Siti Raudhatul Jannah³

^{1,2,3} Manajemen Pendidikan Islam Kosentrasi PAUD, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK. Kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulasi sejak anak usia dini namun demikian tidak semua anak memiliki kemampuan/kecerdasan memadai, karenanya di butuhkan pemilihan media dan materi pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi anak. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 Tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen rancangan One-Group Pretest-Posttest Design dengan tiga variabel penelitian yaitu variabel X (media flash card), variabel Y₁ (kemampuan berpikir simbolik), variabel Y₂ (kecerdasan linguistik). Lokasi penelitian di TK Islam Al-Muttaqin, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling sehingga seluruh populasi dijadikan sampel berjumlah 43 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat, uji T dan Uji Manova. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media flashcard terhadap kemampuan berpikir simbolik anak dengan nilai ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.269 > 2.02$), terdapat pengaruh media flash card terhadap kecerdasan linguistik dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.371 > 2.020$), terdapat pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik dengan nilai $sig. < 0.05$. Artinya terdapat pengaruh media flashcard terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik.

Kata Kunci : Flash Card; Berpikir Simbolik; Kecerdasan Linguistik.

ABSTRACT. The ability to think symbolic and linguistic intelligence is one of the aspects of development that must be stimulated from an early age. The aim of the study was to determine the effect of flash card media on the ability to think symbolic and linguistic intelligence of children aged 5-6 years. The study used a quantitative experimental approach with the One-Group Pretest-Posttest Design with three research variables, namely variable X (media flash card), variable Y₁ (ability to think symbolically), variable Y₂ (linguistic intelligence). The research location was in the Al-Muttaqin Islamic Kindergarten, the sampling technique used a total sampling technique so that the entire population was taken as a sample of 43 children. Data collection techniques in the form of observation and documentation and data analysis techniques using prerequisite tests, T tests and Manova tests. The results of data analysis showed that there was an influence of flashcard media on children's symbolic thinking skills with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($6.269 > 2.02$), there was an influence of flashcard media on linguistic intelligence with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($6.371 > 2.020$), there was an influence of flashcard media on the ability to think symbolic and linguistic intelligence with a value of $sig. < 0.05$. This means that there is an influence of flashcard media on the ability to think symbolic and linguistic intelligence.

Keyword : Flash cards; Symbolic Thinking ; Linguistic Intelligence

Copyright (c) 2023 Fatmi Ramlah dkk.

✉ Corresponding author : Fatmi Ramlah

Email Address : fatmiramlah1998@gmail.com

Received 13 Mei 2023, Accepted 10 Juni 2023, Published 13 Juni 2023

PENDAHULUAN

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini merupakan seorang anak di 'masa kanak-kanak awal' usia 0-6 tahun. Pada masa itu berbagai aspek kehidupan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan [1]. Anak usia dini disebut dengan masa keemasan (*the golden ages*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan pendidikan [2]. Pendidikan anak usia dini dalam suatu Pembelajaran membutuhkan dorongan dari sekitar anak/ lingkungan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan dalam bidang pembelajaran juga harus ditunjang dengan media yang dapat menghantarkan materi pembelajaran agar tercapai tujuan pendidikan yang telah di rencanakan.

Miarso mendefinisikan media pendidikan sebagai suatu hal yang mempunyai kemampuan untuk merangsang pemikiran, emosi, serta minat, dan kemampuan siswa untuk memperlancar proses belajar [3]. Menurut Gagne media ialah beberapa komponen didalam sekitar anak yang mungkin mendorong anak untuk belajar [4]. Kegiatan belajar terus memberikan manfaat terhadap kegiatan pembelajaran. menunjukkan bahwa aktivitas pendidikan anak yang melibatkan media memberikan hasil proses dan belajar yang lebih menguntungkan daripada yang dicapai tanpa kegiatan tersebut. Sumardiono mengatakan flashcards adalah kartu permainan (*educational flashcards*) yang diberikan kepada anak dengan cara menampilkan gambar dengan cepat untuk merangsang otak menerima pesan yang ada dihadapannya, dan berefektif dalam membantu anak melakukan kegiatan membaca, mengenal angka dan huruf [5]. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan umur anak dan materi yang ingin disampaikan. Flash cards adalah media berbentuk dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk memberikan informasi termasuk dalam pembelajaran. Media flash card berguna dalam hal menyampaikan informasi melalui penggunaan kata-kata, angka, dan simbol/lambang [6].

Piaget menerangkan bahwa anak usia dini memasuki tahap pengenalan konsep, dalam masa ini merupakan dasar untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak menggunakan simbol untuk menguasai hal-hal di dunia ini secara egosentris [7]. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menetapkan bahwa berpikir simbolik merupakan salah satu dari beberapa area perkembangan kognitif yang harus dilalui oleh anak usia dini. Diane mendefinisikan berpikir simbolik sebagai kapasitas untuk berpikir tentang simbol-simbol dan secara mental (tidak nyata) membayangkan suatu objek yang tidak ada melalui penggunaan simbol, angka, kata-kata, maupun gambar [8]. Iriyana kemudian mendefinisikan fungsi simbolik sebagai daya muat referensi mental atau penggunaan simbol meliputi kata, angka, atau gambar [9]. Dalam kapasitas berpikir simbolik representatif anak dapat mengenal angka, huruf dan gambar.

Menurut Maslihah bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut [10]. Teori yang diuraikan diatas secara jelas menjelaskan bahwa

pembelajaran kognitif pada aspek kemampuan berpikir simbolik anak dapat di tingkatkan melalui media flash card, hal ini dikarenakan dalam mengenalkan atau meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, melalui belajar harus menyenangkan agar anak-anak termotivasi untuk berpartisipasi. Media flash card dikatakan sebagai alat yang membuat belajar tentang konsep bilangan menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Glenn Doman menegaskan bahwa flash card adalah cara yang baik bagi anak-anak untuk belajar mengingat dan menghafal informasi lebih cepat karena pada dasarnya merupakan alat bantu dalam proses ini [11]. Selain itu, media flash card dapat digunakan untuk memberikan peningkatan perkembangan bahasa anak dengan demikian pembelajaran berlangsung menarik dan mengasyikkan serta anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan yang berhubungan dengan bahasa. Anak bisa dilatih untuk belajar dengan berbagai cara, mulai dari bermain bersama, bercerita, bermain peran, bermain flashcard, bermain boneka tangan, belajar dan bermain berkelompok.

Menurut teori Multiple Intelligences atau kecerdasan jamak, orang memiliki setidaknya delapan kecerdasan. Ada 8 jenis Multiple Intelligence menurut Howard Gardner, yaitu: Kecerdasan Linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis [12]. Salah satu dari kecerdasan jamak itu adalah kecerdasan linguistik, Martuti mendefinisikan kecerdasan linguistik sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata lisan dan tulisan secara efektif [13]. Ella Yulaelawati menjelaskan bahwa kemampuan linguistik adalah kemampuan seorang anak dalam menggunakan kosakata. Melalui kosakata yang diperolehnya sejak anak usia dini, anak akan mampu membaca, menulis, bercerita dan bermain dengan permainan kata-kata [14]. Seorang anak yang mempunyai kompetensi linguistik bisa mempunyai kematangan dan siap dalam proses belajarnya karena ia akan mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara jelas dan ringkas berkat kemahiran berbahasanya. Oleh karena itu, perlu diberikan pengajaran bahasa yang menarik agar anak tidak bingung atau bahkan takut, terutama dengan anak kecil yang menikmati sesuatu yang menarik untuk diri mereka sendiri.

Penelitian terkait dengan pengembangan kemampuan berfikir simbolik dan kecerdasan linguistik ini telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Israwati menyimpulkan bahwa media flashcard efektif dalam menaikkan kemampuan kognitif yang diukur dari aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik dalam anak usia dini [15]. Hasil penelitian Rofi'ah menyimpulkan bahwa Media flashcard efektif dalam menstimulasi perkembangan Bahasa anak. Hal ini karena flashcard memiliki kelebihan yaitu mudah diingat dan menyenangkan, mudah diaplikasikan ke berbagai macam permainan salah satunya permainan tebak gambar [16]. Pada penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada, pada penelitian ini media flash card yang digunakan dirancang oleh peneliti sendiri sehingga dapat menyesuaikan dengan tema dan materi pembelajaran dan cara bermain atau kegiatan pembelajaran menggunakan media flash card dilakukan bervariasi atau berbeda setiap hari nya sehingga anak tidak bosan dan mengasyikkan selama proses pembelajaran dilakukan. Berdasarkan permasalahan di

atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik, pengaruh media flash card terhadap kecerdasan linguistik, dan pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia dini.

Berdasarkan apa yang peneliti lihat saat melakukan pengamatan ke Taman Kanak-Kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi pada minggu ke empat Maret 2022. Pengamatan peneliti waktu kegiatan pembelajaran yang ada di kelas tersebut terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi pada kemampuan berpikir simbolik anak, dimana pada aspek kemampuan berpikir simbolik anak masih rendah hal ini dikatakan karena anak masih belum bisa mengenal, mencocokkan, atau menghitung lambang bilangan. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang huruf karenan anak hanya mampu mengutarakan suatu bunyi huruf maupun angka namun ketika diminta menulis, masih ada anak salah menulis atau sering menulis terbalik antar huruf satu dengan yang lain, anak masih kesulitan mempresentasikan benda dalam bentuk gambar ataupun tulisan. Selain itu, anak masih tampak bingung dan tidak yakin ketika mulai menghitung dengan benda. Seperti yang diamati oleh Peneliti selama proses pembelajaran didalam kelas, terdapat juga permasalahan mengenai kecerdasan linguistik anak berupa, sebagian anak mengalami hambatan kosa kata dalam kecerdasan linguistiknya, anak kesulitan dalam beberapa hal seperti mengutarakan pendapatnya atau mengungkapkan bahasa secara lisandengan orang laiin menggunakan kalimat yang sederhana, Kesulitan membagikan cerita mengenai pengalaman sehari-hari apa yang anak dengar dan lihat, serta ragu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan berdasarkan topik.

Ketidakmampuan anak dan pemahaman anak terhadap dua konsep yakni - keterampilan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik dapat terjadi karena keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam, minsalnya saat proses pembelajaran anak masih terfokus pada buku dan pensil serta kurangnya suasana pembelajaran yang aktif dan pembelajarannya masih terfokus pada guru sehingga siswa menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti petunjuk guru, serta keterbatasan atau kurangnya permainan edukatif atau media edukatif pada saat pembelajaran. Anak usia dini terutama Anak usia 5-6 tahun berada pada masa belajar melalui bermain salah satunya dengan menggunakan media flash card dapat mengembangkan potensi anak secara optimal dan bisa memberikan rangsangan memori anak dalam kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak. Untuk itu peneliti merumuskan judul dalam penelitian ini yakni “pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tiga variabel penelitian yaitu variabel X (media flash card), variabel Y1 (kemampuan berpikir simbolik), variabel Y2 (kecerdasan linguistik). Paradigma penelitian yang digunakan paradigma ganda dengan dua variabel *dependen* artinya paradigma dengan satu variabel

independen dan dua variabel dependen [17]. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan berupa One-Group Pretest-Posttest Design.

Lokasi penelitian di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi, populasi penelitian ialah seluruh anak kelompok B usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi dengan jumlah 43 anak yang terdiri dari 3 kelas, pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* yaitu seluruh anak kelompok B TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. Untuk memperoleh data variabel yang diteliti digunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan yang pertama adalah pegelolaan data kemudian dilanjutkan dengan mengukur tingkat kevalidan dan reliabilitas dan dilanjut uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas dan terakhir melakukan uji hipotesis, uji hipotesis yang digunakan yaitu uji T-test untuk menguji hipotesis pengaruh variabel X terhadap variabel Y₁ dan pengaruh variabel X terhadap variabel Y₂ secara persial (sendiri-sendiri) dan uji Manova untuk menguji hipotesis pengaruh variabel X terhadap Variabel Y₁ dan Y₂ secara simultan. Pengembangan instrumen penelitian didasarkan atas rujukan indikator masing-masing variabel, Dibawah ini indikator masing-masing variabel:

Tabel 1. Indikator Variabel Penelitian

Indikator Variabel Penelitian		
Variabel	Sumber Indikator	Kegiatan Penilaian
Variabel X (Media flash Card)	Bahan dasar media	Media yang digunakan aman, tidak mudah rusak serta menarik perhatian anak
	Sifat media	Media flash card bersifat efisien, sederhana dan autentik
	Kesesuaian materi pembelajaran	Materi flash card sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan media flash card bersifat konstruktif atau membangun
	Tampilan gambar dan warna	Media flash card di sesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan dari segi gambar atau warna
	Penggunaan tulisan pada media	Tulisan atau huruf pada media flash card mudah di pahami, jelas dan rapi
Variabel Y1 (Kemampuan Berpikir Simbolik)	Menyebutkan LB	Mengenal dan menyebut lambang bilangan 1-20
	Menghitung dan mencocokkan bilangan	Menghitung, menjumlahkan dan memcocokkan lambang bilangan
	Mengeidentifikasi LH	Mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya
	Megenal lambang huruf	Mengenal lambang vokal dan konsonan serta huruf besar dan kecil
	Mempresentasikan suatu benda	Benda di presentasikan dalam bentuk tulisan dan gambar
Variabel Y2	Mengenal rima	Kemampuan anak dalam mengenal rima pada saat pembelajaran
	Kemampuan berkomunikasi dengan baik	Senang berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa, senang menjelaskan/ bercerita pengalamannya sehari-hari dan dapat menceritakan kembali sebuah cerita dengan baik

(Kecerdasan Linguistik)	Kemampuan mengingat sesuatu dengan bagus	Mudah mengingat nama-nama sesuatu atau informasi lainnya, mudah mengutarakan pendapatnya serta senang bertanya dan menjawab pertanyaan berdasarkan topik/tema
	Penguasaan kosa kata	Memiliki lebih banyak kosakata dari pada anak seusianya, dan mudah mengartikulasi kata dengan jelas dan baik dalam menyimak kata
	Menyukai buku dan sebagainya	Suka membaca buku atau apa yang tertulis pada label barang atau barang lainnya
	Kemampuan menulis	Suka meniru tulisan disekitarnya dan menulis dengan dua kata
	Menyukai permainan kata	Suka terhadap permainan linguistik, seperti permainan kata

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kemampuan berpikir simbolik (variabel Y_1). Pada bagian ini akan dilakukan uji hipotesis pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik menggunakan uji T-test (uji persial). hasil pengujian dapat di uraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Variabel X Terhadap Variabel Y_1
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.525	7.805	4.552	.000
	media flash card	.652	.104	.700	.000

Dependent Variable: kemampuan berpikir simbolik

Dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan t_{tabel} dan taraf signifikansi 5% maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,020$. Berdasarkan tabel di atas dari uji t-test diatas dapat diketahui hasil t_{hitung} ialah 6.269 dengan taraf signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan Dimana 6.269 (t_{hitung}) lebih besar (>) dari 2,020 (t_{tabel}) dan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil (<) dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat di simpulkan dari hasil uji t-test diatas bahwa terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kecerdasan linguistik (variabel Y_1). Pada bagian ini akan dilakukan uji hipotesis kedua yaitu pengaruh media flash card terhadap kecerdasan linguistik menggunakan uji T-test (uji persial). hasil pengujian dapat di uraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Variabel X Terhadap Variabel Y₂

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	6.474	11.656		.555
	media flash card	.989	.155	.705	.000

Dependent Variable: kecerdasan linguistik

Dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan t_{tabel} dan taraf signifikansi 5% maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,020$. Dan hasil perhitungan uji t-test tabel diatas dapat diketahui hasil t_{hitung} ialah 6.371 dengan taraf signifikansi 0,000. Hal ini menunjukan Dimana 6.371 (t_{hitung}) lebih besar ($>$) dari 2,020 (t_{tabel}) dan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil ($<$) dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kecerdasan linguistik pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kemampuan berpikir simbolik (variabel Y₂) dan kecerdasan linguistik (variabel Y₁). Pada bagian ini akan dilakukan uji hipotesis ketiga yaitu pengaruh media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik menggunakan uji Manova (uji simultan). hasil pengujian dapat di uraikan sebagai berikut:

Tabel 4. hasil uji hipotesis variabel x terhadap variabel y₁ dan variabel y₂

Multivariate Tests ^a					
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df
Intercept	Pillai's Trace	.999	11033.533 ^b	2.000	26.000
	Wilks' Lambda	.001	11033.533 ^b	2.000	26.000
	Hotelling's Trace	848.733	11033.533 ^b	2.000	26.000
	Roy's Largest Root	848.733	11033.533 ^b	2.000	26.000
X	Pillai's Trace	1.044	1.966	30.000	54.000
	Wilks' Lambda	.200	2.147 ^b	30.000	52.000
	Hotelling's Trace	2.791	2.326	30.000	50.000
	Roy's Largest Root	2.248	4.047 ^c	15.000	27.000

Berdasarkan tabel hasil analisis menunjukkan bahwa harga signifikansi atau nilai sig pada kolom X yang diuji dengan *pillai's Trace* , *Wilks' Lamda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* yaitu: 0,015, 0,008, 0,004, 0,001 menunjukkan bahwa keempat nilai sig tersebut kurang dari 0,005 atau nilai sig. $<$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel X (media flash card) terhadap variabel Y₁ (kemampuan berpikir simbolik) dan variabel Y₂ (kecerdasan linguistik) secara simultan pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kemampuan berpikir simbolik (variabel Y₁). Pembahasan penelitian pertama akan menjelaskan dan menjawab

rumusan masalah dan hipotesis pertama yaitu: “terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi”. Berdasarkan uji T-Test pada tabel 2 diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6.269 dengan signifikan 0.000. Dari hasil tersebut ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.269 > 2.020$) dan $sig.2.tailed < 0.05$ ($0.000 < 0.05$) berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan yang dilakukan Yoga yang menyatakan bahwa Media pembelajaran flash card dalam pembelajaran mengenal huruf mempunyai pengaruh yang masuk kategori sangat kuat mengenai perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak yang berumur 5-6 tahun di TK Cahaya Mentari Pontianak [18].

Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014, kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam kurikulum PAUD memegang peranan strategis. Menurut Khaeriyah bahwa program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain [19]. Kemampuan berpikir simbolik adalah Kemampuan seorang anak untuk berpikir tentang hal-hal dan peristiwa-peristiwa yang secara tidak nyata di hadapannya [20]. Hasil penelitian ini didukung dengan teori dari Rahman mengungkapkan bahwa dampak penggunaan flashcard, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai kemampuannya [6]. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan tingkat capaian perkembangannya. Media flash card memiliki berbagai bentuk, mulai dari flash card gambar, huruf, nomor, simbol, warna dan lain sebagainya yang dapat digunakan agar dapat membangun semua perspektif rangkaian tahapan perkembangan anak, dan juga tergolong tahapan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak. Menurut Astuti mengungkapkan kartu kata adalah kartu abjad yang berisis gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak berhubungan dengan simbol-simbol tersebut [21]. Dengan demikian penggunaan media maupun permainan flash card berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan menggunakan pembelajaran permainan flash card. Dengan adanya penggunaan perantara media flash card pada pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik pada anak berumur 5-6 tahun di TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kecerdasan linguistik (variabel Y_1). Pembahasan penelitian kedua akan menjelaskan dan menjawab rumusan masalah dan hipotesis kedua yaitu: “terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi”. Berdasarkan uji T-Test pada tabel 3 diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6.371 dengan signifikan 0.000. Dari hasil tersebut ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.371 > 2.020$) dan $sig.2.tailed < 0.05$ ($0.000 < 0.05$) berarti H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kecerdasan linguistik pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak

Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan oleh Sofianti yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui alat permainan edukatif Flashcard berbasis augmented reality mengenai nama-nama buah dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh di masa pandemic covid-19 dalam meningkatkan kecerdasan berbahasa pada anak [22]. Bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat dan digunakan oleh semua orang tidak terkecuali anak usia dini. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak [23].

Penelitian ini juga didukung oleh beberapa pendapat yaitu; Glenn Doman mengatakan flash card adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini [21]. Menurut Fitria, kartu kata merupakan alat bantu guru dalam mengajarkan anak awal membaca yang berbentuk kartu dengan tulisan huruf abjad [24]. Media kartu kata merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan linguistik anak terutama dalam pengembangan bahasa anak. Penggunaan media flashcard selain mengenalkan angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut sehingga merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Menurut Hotimah, media flash card dapat menimbulkan kesenangan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kosakata, karena flashcard merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan[25]. Berdasarkan temuan penelitian dan teori yang telah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori dan temuan penelitian sesuai dengan temuan penelitian. Dengan demikian maka terdapat pengaruh penggunaan media flash card terhadap kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun TK Islam Al-Muttaqin Kota Jambi.

Pengaruh media flash card (variabel X) terhadap kemampuan berpikir simbolik (variabel Y_2) dan kecerdasan linguistik (variabel Y_1). Berdasarkan tabel hasil analisis menunjukkan bahwa harga signifikansi atau nilai sig pada kolom X yang diuji dengan *pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* yaitu: 0,015, 0,008, 0,004, 0,001 menunjukkan bahwa keempat nilai sig tersebut kurang dari 0,005 atau nilai sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel X (media flash card) terhadap variabel Y_1 (kemampuan berpikir simbolik) dan variabel Y_2 (kecerdasan linguistik) secara simultan pada anak usia 5-6 tahun taman kanak-kanak Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. Pengujian diatas menunjukkan bahwa didalam ranah pendidikan anak usia dini penerapan pembelajaran sangat bermakna jika diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang mampu mengembangkan seluruh kemampuan pada diri anak [26]. Media pembelajaran yang baik dan tepat dalam kegiatan belajar sambil bermain salah satunya yaitu media flash card. Media flash card merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, angka, mengenal huruf dan kata, ejaan bahasa, rumus-rumus, kegiatan menulis, bercerita dan lain-lain [27]. Sehingga sangat tepat dalam mengembangkan aspek

perkembangan anak seperti kognitif dan perkembangan bahasa termasuk kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik.

Bahasa termasuk kecerdasan linguistik dan perkembangan kognitif berpikir simbolik memiliki hubungan interrelasional atau saling terkait satu dengan yang lainnya, dimana hubungan antar kognitif dan bahasa dua arah dan setiap domain mempengaruhi yang lain [28]. Kecerdasan linguistik (bahasa) merupakan salah satu cara ekspresi representasi atau gagasan simbolik, karena bahasa merupakan salah satu simbol yang digunakan dalam proses perkembangan kognitif anak, maka bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif anak begitupun sebaliknya. Menurut Ratnawati mengungkapkan bahwa permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu penggunaan media flash card berdampak positif pada anak seperti anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya [24]. Berdasarkan teori-teori selaras dengan hasil temuan peneliti bahwa penggunaan media flash card dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun TK Islam Al-Muttaqin Secara bersamaan, dimana pada penerapan pembelajaran menggunakan media flash card perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa anak meningkat sesuai dengan pendapat ahli bahwa perkembangan anak satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi dan saling berkaitan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan media flash card menunjukkan suatu peningkatan atau terdapat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik baik dilaksanakan secara terpisah/persial maupun dilakukan secara bersamaan/simultan. Selain itu masih ada beberapa pengaruh lainnya yang turut serta dalam mempengaruhi proses kemampuan berpikir simbolik dan kecerdasan linguistik anak. Kebaharuan penelitian ini adalah dari segi pembuatan media flash card yang peneliti buat sendiri sehingga menyesuaikan tema dan materi pembelajaran serta cara pelaksanaan media flash card sebagai media belajar dilakukan secara bervariasi atau berbeda-beda setiap harinya seperti pelaksanaan flash card glenn doman, bernyanyi lirik abc/angka, menemukan kartu, menunjukkan kartu secara perlahan, melengkapi kartu, mencocokkan angka dengan gambar, mengelompokkan kartu sejenis, membaca bibir, serta berbagai jenis permainan flash card sehingga anak tidak merasa bosan dan monoton akan kegiatan itu-itu saja. Adapun limitasi atau kelemahan dalam penelitian ini terletak pada proses pelaksanaan penelitian hal ini dibuktikan dengan penggunaan media flash card yang mengasyikkan membuat ruang kelas menjadi gaduh dan proses pembelajaran tidak terfokus serta pengendalian anak akan lebih sulit dan kelemahan dari segi biaya penelitian dimana dibutuhkan lebih

banyak media flash card yang digunakan sehingga membutuhkan lebih banyak biaya untuk pembuatan media flash card.

PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih peneliti kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah menghantarkan peneliti sampai pada titik ini dalam pendidikan, ucapan terimakasih peneliti pada UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang telah memberikan dedikasi selama menjadi mahasiswa di pascasarjana, ucapan terimakasih peneliti kepada kedua dosen pembimbing yang siap sedia memberikan bimbingan, ucapan terimakasih peneliti kepada Jurnal MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menerbitkan hasil karya peneliti.

REFERENSI

- [1] A. Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- [2] P. H. Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, Jun. 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- [3] B. N. Astini, N. Nurhasanah, and H. Nupus, "Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa," *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, Aug. 2019, doi: 10.21831/jpa.v8i1.26760.
- [4] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 7, pp. 78–89, Jul. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [5] K. D. Woa, Afrensiana Siktas Dhiu and G. P. A. Oka, "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Citra Bakti," *J. Cipta Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 159–171, 2022, doi: 10.38048/jcpa.v1i2.753.
- [6] E. D. Lestari, "Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas 1 Sd Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 1, no. 2, p. 112, Oct. 2021, doi: 10.36841/consilium.v1i2.1098.
- [7] A. Shunhaji and N. Fadiyah, "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," *Alim / J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–30, Apr. 2020, doi: 10.51275/alim.v2i1.157.
- [8] S. A. Zahwa, T. F. F. Nisa', and Y. W. Fajar, "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 30–38, Apr. 2018, doi: 10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3848.
- [9] L. Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' J. Kaji. Peremp. dan Keisl.*, vol. 13, no. 1, pp. 116–152, Apr. 2020, doi: 10.35719/annisa.v13i1.26.
- [10] R. Ardiana, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, Aug. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.

- [11] I. M. Hartawan, "Pengaruh Media Flash Card terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK Nurus Sa'adah 03 Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, Feb. 2018, doi: 10.24903/jw.v2i2.190.
- [12] R. Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Feb. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.65.
- [13] S. K. Rambe and M. Mavianti, "Application of Daily Prayers Using Three Languages (Arabic, Malay, English) for Children," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 103–105, Dec. 2022, doi: 10.21070/halaqa.v6i2.1617.
- [14] I Gusti Ngurah Kade Rama Tanaya, Putu Rahayu Ujianti, and Dewa Ayu Puteri Handayani, "Media Lego Berbasis Mozaik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 320–326, Dec. 2022, doi: 10.23887/paud.v10i2.49412.
- [15] I. Israwati, L. Lukman, and A. N. Hamid, "Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Sultra Educ. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, Apr. 2022, doi: 10.54297/seduj.v2i1.214.
- [16] S. Rofi'ah, A. Setyowati, and R. Itha Idhayanti, "Media Gambar Flashcard dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun," *J. Jendela Inov. Drh.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–92, Dec. 2018, doi: 10.56354/jendelainovasi.v1i2.19.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [18] Y. Yoga, M. Syukri, and A. Amalia, "Pengaruh Media Flashcard dalam Pembelajaran Mengenal Huruf terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Usia 5-6 Tahun," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 12, no. 3, pp. 1015–1020, 2023, doi: 10.26418/jppk.v12i3.63838.
- [19] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [20] F. H. Priyono, A. Rahmawati, and A. R. Pudyaningtyas, "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 4, p. 212, Dec. 2021, doi: 10.20961/kc.v9i4.53280.
- [21] Z. A. Jamil and A. B. E. Putri, "Evaluasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mulya Kota Jambi," *Kindergarten J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–106, 2020, doi: 10.24014/kjiece.v3i2.10877.
- [22] S. D. S. -, Puspita Melati, Aulia Rahmah, Milkhatun, and RR. Deni Widjayatri, "Inovasi Flashcard Berbasis Teknologi AR Sebagai Alat Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak di Masa Pandemic Covid-19," *Ana' Bulava J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 26–37, Dec. 2021, doi: 10.24239/abulava.Vol2.Iss2.35.
- [23] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [24] R. P. Sari, N. A. Suryani, and R. F. Imran, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 36–55, Dec. 2018, doi: 10.24042/ajipaud.v1i2.3741.
- [25] P. H. Pradana and F. Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *J. Educ. Instr.*, vol. 2, no. 1, pp. 25–31,

- Jun. 2019, doi: 10.31539/joeai.v2i1.587.
- [26] N. Puspitasari, U. A. Izzati, and E. Darminto, "Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8545–8559, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3789.
- [27] R. I. P. Maryanto and I. A. Wulanata, "Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado," *PEDAGOGIA*, vol. 16, no. 3, p. 305, Dec. 2018, doi: 10.17509/pdgia.v16i3.12073.
- [28] N. T. Utami, "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard," *Mitra Ash-Shibyan J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 6, no. 01, pp. 43–52, Jan. 2023, doi: 10.46963/mash.v6i01.692.