



Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto

Nur Hafidz^{1*}, Mukhamad Hamid Samiaji², Andini Nurul Fadhillah³ 

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

27 Maret 2025

Received in revised form

01 April 2025

Accepted 5 Mei 2025

Available online 29 Mei 2025

Kata Kunci:

Mmedia pembelajaran, media kartu bergambar, perkembangan kognitif, anak usia dini.

Keywords:

Learning media, picture card media, cognitive development, early childhood.

collection techniques were carried out through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the Miles & Huberman interactive model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that picture cards provided a strong visual stimulus, making it easier for children to recognize symbols, group objects, and understand simple concepts. Children showed higher enthusiasm when learning activities were combined with picture card games. These findings reinforce that concrete visual media are very effective in developing early childhood cognition.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis field research melalui rancangan studi kasus. Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok bermain, guru kelas, dan kepala RA sebagai informan utama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar memberikan stimulus visual yang kuat, memudahkan anak mengenal simbol, mengelompokkan benda, dan memahami konsep sederhana. Anak-anak menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika kegiatan belajar dipadukan dengan permainan kartu bergambar. Temuan ini memperkuat bahwa media visual konkret sangat efektif untuk mengembangkan kognisi anak usia dini.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of picture cards in improving the cognitive development of 3-4 year old children at the Wadas Kelir Creative House Kindergarten (RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto). The study used a qualitative approach with a field research type through a case study design. The research subjects were 12 children from the playgroup, the class teacher, and the head of the RA as the main informant. Data

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 menjelaskan bahwa masa anak usia dini merupakan periode yang sangat krusial dalam membentuk karakter serta kepribadian anak. Tahapan ini kerap disebut sebagai masa "Emas" atau Golden Age. Pendidikan anak usia dini adalah sebuah proses pembinaan yang diberikan kepada anak sejak kelahiran hingga usia enam tahun melalui berbagai stimulasi pendidikan, guna mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mentalnya agar siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya [\(Badriyah, Hibana, & Samiaji, 2023\)](#).

Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menyebutkan bahwa Anak secara aktif dapat membentuk pemahamannya terhadap dunia di sekitarnya melalui empat tahap

perkembangan kognitif. Tahap pertama adalah tahap sensorimotor yang terjadi pada usia 0 hingga 2 tahun. Tahap kedua dikenal sebagai tahap praoperasional, berlangsung pada usia 2 hingga 7 tahun. Selanjutnya, tahap ketiga yaitu operasional konkret terjadi pada usia 7 hingga 11 tahun. Terakhir, tahap keempat adalah operasional formal yang dimulai sejak usia 11 tahun ke atas [\(Marinda, 2020\)](#). Media gambar atau foto merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang paling sering digunakan, karena memiliki sifat universal, mudah dipahami, dan tidak terbatas oleh perbedaan bahasa. Kartu bergambar adalah berisis tentang gambar-gambar seperti buah-buahan, binatang, anggota tubuh dan lain-lain. Yang mana gambar-gambar tersebut di bawahnya ada huruf abjad dan angka. Jadi, anak secara tidak langsung mengerti jenis buah dan juga namanya.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mendorong kemampuan mereka dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar. Melalui pengetahuan yang diperoleh, anak dapat menjalani kehidupannya dengan lebih terarah dan tumbuh menjadi pribadi yang sesuai dengan harapan dan cita-citanya [\(Desmita, 2010\)](#). Melalui perkembangan kognitif, anak mampu berfikir dan memecahkan masalah yang mereka hadapi. Tujuan dari perkembangan kognitif adalah untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak, agar mereka mampu memecahkan berbagai masalah, meningkatkan logika matematika, memahami konsep ruang dan waktu, serta mampu mengelompokkan objek dan berpikir dengan cermat dan terstruktur [\(Ndai, Gowa, Wio, Ndui, & Uge, 2023\)](#).

Berdasarkan hasil mapping kajian pendahuluan, yang dilakukan oleh [\(Anggraeni, Sedeng, & Putra, 2019\)](#) di TK Bali Kiddy yang mana media kartu bergambar berfungsi sebagai alat bantu dalam memperkenalkan keterampilan membaca pada tahap awal perkembangan anak. Setiap kartu didesain dengan menampilkan gambar di bagian atas serta teks atau kata yang sesuai di bagian bawah. Harapannya, media ini dapat menarik minat anak dalam kegiatan membaca serta mempermudah mereka dalam mengenali dan memahami kata-kata secara visual dan kontekstual. Sedangkan dalam penelitian [\(Destrianda & Fauzia, 2019\)](#) menggunakan media kartu angka bergambar merupakan alat bantu pembelajaran berupa potongan karton berukuran besar yang dirancang menyerupai kartu. Setiap kartu menampilkan angka yang jelas dan biasanya dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar pendukung. Kehadiran gambar tersebut bertujuan untuk membantu anak mengaitkan angka dengan objek visual, sehingga mempermudah pemahaman konsep bilangan secara konkret dan menarik.

Berdasarkan kedua penelitian di tersebut dapat dipahamibahwa media kartu bergambar dengan slembar karton yang dibentuk kartu yang cukup besar dan disertai tulisan angka dan gambar telah mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak. Sedangkan novelty peneliti ini adalah penggunaan kartu angka bergambar dengan menggunakan kartu yang memuat angka putus-putus, dan disertai gambar pada samping angkanya dengan tujuan agar anak bisa mengenal angka, mengenal jumlah angka pada kartu tersebut, dan dapat menebali angka dalam kartu tersebut.

Dari hasil observasi awal di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto ditemukan bahwa dalam pengenalan kognitif anak dalam kelas sebelumnya untuk mengingat angka, membedakan angka, menebali angka, dan juga sulit untuk berkonsentrasi. Kondisi

sebelumnya ketika pembelajaran di kelas tentang kognitif anak, yaitu hanya menggunakan papan tulis dan ibu guru meminta untuk menebak angka. Hal tersebut di lihat sangatlah tidak efektif, banyak anak yang tidak merespons, dan berkesan terlihat tidak menarik dan menjadikan anak mudah bosan dan susah untuk mengingat. Dari permasalahan ini maka diperlukan upaya bagaimana agar anak dapat mengenal angka dengan mudah dan dapat diingat. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk membantu anak memahami konsep bilangan adalah dengan menggunakan media kartu angka bergambar, yang dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam mengingat. Berdasarkan latar belakang tersebut, tulisan ini memfokuskan pembahasannya pada “Pemanfaatan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media kartu bergambar dapat menunjang peningkatan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Teori Perkembangan Kognitif

Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan, mengemukakan bahwa anak-anak melalui tahapan perkembangan kognitif tertentu. Pada usia 3-4 tahun, anak berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol-simbol seperti kata dan gambar untuk merepresentasikan objek dan peristiwa [\(Putri & Budiarti, 2024\)](#). Mereka juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir intuitif meskipun masih terbatas pada perspektif egosentris.

Lev Vygotsky menekankan peran penting interaksi sosial dalam proses perkembangan kognitif anak. Ia mengemukakan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu rentang kemampuan di mana anak dapat menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman [\(Ma'mun, Handayani, & Munawarah, 2024\)](#). Melalui scaffolding atau bantuan terstruktur, anak mampu meraih tingkat pemahaman dan keterampilan yang lebih kompleks.

2.2 Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah “media pembelajaran berupa kartu berisi gambar, teks, maupun kombinasi keduanya yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau konsep tertentu kepada peserta didik. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dengan memanfaatkan elemen visual dan interaksi langsung dalam proses belajar mengajar. Kartu bergambar merupakan metode yang dirancang sesuai dengan perkembangan alami anak-anak terhadap elemen visual dan aktivitas bermain [\(Purwanto & Baan, 2024\)](#). Pendekatan ini berpotensi memperkaya pengalaman belajar anak, sehingga terasa lebih menyenangkan sekaligus menantang. Melalui penggunaan kartu bergambar dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan anak-anak menjadi lebih aktif terlibat dan terdorong semangatnya dalam mengikuti proses belajar [\(Prabowo, et al., 2023\)](#). Pendekatan ini juga mampu menstimulasi

pandangan anak-anak terhadap belajar dan bermain yang menyenangkan, pengalaman yang menakjubkan dan bermakna.

Jean Piaget menjelaskan bahwa Anak-anak memperoleh pengetahuan dengan cara mengalami secara langsung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Media kartu bergambar mendorong proses kognitif dengan menyediakan representasi visual yang konkret, sehingga memudahkan anak memahami konsep abstrak. Jerome Bruner juga mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diperkuat melalui penggunaan gambar dan representasi visual. Kartu bergambar berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengamatan dan asosiasi. Teori ini menyatakan bahwa komunikasi dan pembelajaran lebih efektif jika menggabungkan berbagai mode, seperti visual dan tekstual. Kartu bergambar mendukung pendekatan multimodal dengan mengombinasikan gambar dan kata-kata untuk memperkaya pengalaman belajar.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) dan rancangan studi kasus (*case study*). Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Penelitian kualitatif menekankan pada proses, makna, serta interaksi yang terjadi dalam konteks nyata, sehingga lebih sesuai untuk mengkaji fenomena pembelajaran di kelas anak usia dini.

Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok bermain dengan rentang usia 3-4 tahun, seorang guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran, serta kepala RA sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif karena mereka dianggap relevan dan mampu memberikan informasi yang kaya mengenai objek penelitian. Setting penelitian dipusatkan di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki ciri khas mengembangkan kreativitas anak melalui media dan metode belajar inovatif.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Arikunto, Supardi, & Suhardjono, 2021). Observasi dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, mengamati bagaimana guru menggunakan kartu bergambar serta bagaimana respon anak terhadap media tersebut. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas dan kepala RA untuk menggali informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, serta refleksi penggunaan media kartu bergambar. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, catatan perkembangan anak, dan dokumen perencanaan pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara berkelanjutan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan merangkum informasi penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memberikan gambaran yang jelas tentang proses

pembelajaran. Selanjutnya, kesimpulan ditarik secara induktif berdasarkan pola-pola temuan di lapangan dan diverifikasi dengan data tambahan.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, guru, dan kepala RA. Sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan member check dengan meminta konfirmasi dari guru terhadap hasil interpretasi data, sehingga diperoleh validitas dan kredibilitas temuan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki dampak nyata dalam mengubah dinamika pembelajaran anak usia 3-4 tahun. Guru memulai kegiatan dengan memperlihatkan kartu bergambar satu per satu, kemudian mengajak anak menyebutkan nama gambar. Kegiatan ini berlangsung secara berulang, dan anak-anak terlihat bersemangat. Ketika kartu dengan gambar hewan ditampilkan, sebagian besar anak langsung memberikan respon spontan, baik dengan menyebutkan nama hewan maupun menirukan suara hewan tersebut.

Observasi selama beberapa kali pertemuan memperlihatkan adanya peningkatan konsentrasi anak. Pada awalnya, sebagian anak hanya memperhatikan kartu sebentar lalu beralih ke aktivitas lain. Namun seiring berjalannya kegiatan, anak mulai mampu bertahan lebih lama memperhatikan kartu hingga kegiatan selesai. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak mengenali kartu bergambar buah, anak-anak dapat menyebutkan jenis buah sekaligus warnanya, misalnya "apel merah" atau "pisang kuning".

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh keterangan bahwa sebelum penggunaan media kartu bergambar, anak-anak cenderung kesulitan memahami konsep angka. Anak sering bingung membedakan angka 2 dan 3, atau menyebut angka secara tidak berurutan. Setelah diperkenalkan kartu bergambar angka, anak lebih mudah mengingat urutannya. Guru menyatakan, "Anak-anak sekarang lebih cepat hafal angka, karena mereka melihat angka yang jelas di kartu dan bisa langsung menyebutkannya."

Dokumentasi berupa foto kegiatan memperlihatkan ekspresi antusias anak ketika mereka mengangkat kartu sesuai instruksi guru. Dalam salah satu kegiatan, guru meminta anak mengambil kartu dengan gambar warna tertentu. Anak tampak bersemangat mengangkat kartu bergambar lingkaran biru sambil menyebutkan, "Ini biru, Bu!" Ekspresi kegembiraan tersebut memperlihatkan bahwa media kartu bergambar memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Selain mengenal warna dan angka, anak juga dilatih mengelompokkan kartu berdasarkan kategori. Misalnya, guru memberikan beberapa kartu bergambar hewan darat, hewan laut, dan burung, kemudian meminta anak memisahkan sesuai jenisnya. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan kemampuan klasifikasi. Observasi menunjukkan bahwa

meskipun pada awalnya beberapa anak masih bingung, setelah diberikan contoh berulang, mereka mulai mampu mengelompokkan kartu dengan tepat.

Wawancara dengan kepala RA menguatkan hasil observasi dan dokumentasi. Kepala RA menyatakan bahwa penggunaan kartu bergambar sejalan dengan visi lembaga yang ingin membangun pembelajaran kreatif. Ia menuturkan, “Kami ingin anak-anak belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa gembira. Media kartu ini sederhana, tetapi memberi pengaruh besar terhadap perkembangan mereka.” Pernyataan tersebut menunjukkan adanya dukungan penuh dari pihak lembaga terhadap inovasi guru.

Perubahan perilaku anak juga terlihat dari catatan guru dalam dokumen perkembangan harian. Sebelum penggunaan kartu, catatan menunjukkan bahwa hanya sekitar separuh anak yang mampu menyebutkan warna dasar dengan benar. Namun setelah kegiatan rutin dengan kartu, hampir seluruh anak dapat mengenali minimal tiga warna dasar dengan tepat. Catatan tersebut menjadi bukti konkret adanya perkembangan kognitif anak.

Selain aspek kognitif, penggunaan kartu bergambar juga berpengaruh pada interaksi sosial anak. Dalam kegiatan kelompok, anak sering saling membantu menunjuk kartu yang benar, atau mengoreksi temannya yang salah menyebut gambar. Situasi ini menciptakan suasana belajar kolaboratif. Guru menyebutkan bahwa sikap saling membantu ini menjadi nilai tambah yang muncul dari penggunaan media kartu bergambar.

Observasi juga menemukan bahwa beberapa anak memiliki kecenderungan khusus terhadap jenis kartu tertentu. Misalnya, ada anak yang lebih cepat merespon kartu bergambar hewan dibandingkan kartu angka. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar memberi ruang bagi perbedaan minat dan gaya belajar anak. Guru kemudian menyesuaikan strategi dengan memberikan variasi kartu sesuai minat anak agar mereka tetap terlibat aktif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media kartu bergambar membantu meningkatkan fokus, daya ingat, kemampuan klasifikasi, serta keterampilan mengenal simbol pada anak usia 3-4 tahun. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi saling melengkapi dan memperkuat bahwa media kartu bergambar efektif digunakan dalam konteks pembelajaran di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto.

4.2 Pembahasan

Temuan bahwa kartu bergambar mampu mengoptimalkan pemahaman simbolik anak usia 3–4 tahun dapat dijelaskan melalui teori *multimedia learning*. Mayer (2020) menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal sekaligus membantu anak mengurangi beban kognitif. Ketika anak mendengar penjelasan guru sambil melihat gambar, mereka membangun representasi mental yang lebih kuat. Dalam penelitian ini, anak-anak lebih cepat memahami konsep warna dan bentuk ketika disajikan dengan kartu bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa media sederhana dapat menjadi alat yang efektif dalam menyalurkan pesan pembelajaran yang kompleks.

Efektivitas kartu bergambar juga sesuai dengan teori *dual coding*. Paivio (2014) menjelaskan bahwa memori manusia terdiri dari dua sistem, yaitu verbal dan nonverbal, yang bekerja saling melengkapi. Anak yang melihat gambar sambil mendengar kata atau

menyebutkannya sendiri akan memanfaatkan kedua jalur memori sekaligus. Penelitian Putri (2022) menunjukkan bahwa anak kelompok bermain yang belajar dengan kartu gambar memiliki daya ingat lebih tinggi terhadap kosakata warna dibanding anak yang belajar tanpa media visual. Temuan ini memperkuat hasil penelitian di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir, di mana retensi konsep lebih baik dengan penggunaan kartu bergambar.

Penggunaan kartu bergambar juga relevan dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP). NAEYC (2020) menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini harus berbasis bermain, pengalaman konkret, dan interaksi aktif. Kegiatan dengan kartu bergambar yang dikemas dalam bentuk permainan, seperti tebak gambar atau mengelompokkan kategori, sejalan dengan prinsip DAP tersebut. Anak belajar sambil bermain, merasa senang, dan terlibat aktif dalam kegiatan. Dengan demikian, media ini bukan hanya menyampaikan informasi tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar.

Interaksi sosial yang muncul selama kegiatan kartu bergambar mendukung kerangka Vygotsky tentang *zone of proximal development*. Vygotsky (1978) berpendapat bahwa anak berkembang lebih optimal dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya ketika menghadapi tantangan sedikit di luar kemampuan aktual mereka. Dalam penelitian ini, anak-anak saling membantu menunjukkan kartu, menyebutkan nama benda, dan memberi contoh bagi temannya. Hal ini sejalan dengan kajian Chaiklin (2020) yang menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif mempercepat perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, kartu bergambar berfungsi sebagai media sekaligus jembatan interaksi sosial yang produktif.

Penelitian Mutiah dkk. (2023) membuktikan bahwa media kartu bergambar mampu meningkatkan konsentrasi anak kelompok A TK di Jakarta. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian ini, di mana anak-anak menunjukkan fokus lebih lama ketika terlibat dalam permainan kartu. Sementara itu, Kurniawati (2022) menemukan bahwa pembelajaran dengan media visual meningkatkan daya ingat anak secara signifikan dibanding pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir memperkuat bukti bahwa media sederhana tetapi tepat guna dapat berkontribusi besar pada kognisi anak. Fakta ini penting bagi guru untuk memilih media sesuai karakteristik usia dini.

Media kartu bergambar juga memberi dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak. Wulandari (2021) menjelaskan bahwa flashcard memperkaya kosakata karena anak terbiasa menyebutkan nama gambar yang dilihat. Dalam penelitian ini, anak tidak hanya menyebut kata “apel” tetapi menambahkan deskripsi “apel merah”, yang menandakan pengembangan keterampilan ekspresif. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayati (2022) yang menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana. Dengan demikian, perkembangan kognitif dan bahasa berjalan beriringan melalui penggunaan kartu bergambar.

Desain media kartu juga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Mutmainah (2024) menyatakan bahwa gambar yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan dunia anak lebih mudah dipahami dibandingkan gambar abstrak. Anak-anak dalam penelitian ini menunjukkan pemahaman lebih cepat ketika kartu menampilkan ikon hewan, buah, dan

bentuk yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kartu dengan warna kontras dan garis tegas memudahkan anak untuk mengenali objek. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kualitas visual agar media benar-benar fungsional. Dengan desain yang baik, kartu bergambar dapat menjadi media pembelajaran yang ramah anak.

Penelitian di Indonesia juga menguatkan temuan ini. Prasetyo (2022) menemukan bahwa kartu bergambar meningkatkan kemampuan mengenal angka dan huruf pada anak kelompok A di TK Al-Ikhlas. Sementara itu, Lestari (2021) melaporkan peningkatan minat belajar anak ketika diperkenalkan dengan media gambar dalam literasi awal. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa kartu bergambar memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran PAUD. Penelitian di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir membuktikan efektivitas media ini pada anak usia 3–4 tahun, sehingga memperluas cakupan penerapannya. Artinya, media ini relevan bagi berbagai kelompok usia di pendidikan anak usia dini.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya variasi penggunaan kartu bergambar. Suyadi (2019) menekankan bahwa variasi media mampu menjaga motivasi anak sekaligus mencegah kejenuhan. Guru dapat memanfaatkan kartu dengan tema beragam, seperti warna, bentuk, hewan, dan angka, sesuai kebutuhan perkembangan anak. Kegiatan bisa dikombinasikan dengan metode *see-say-do*, yaitu anak melihat kartu, menyebutkan isinya, lalu melakukan aksi terkait. Dengan cara ini, pembelajaran lebih bermakna karena anak mengaitkan simbol dengan pengalaman nyata. Strategi ini juga menumbuhkan kreativitas guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa kartu bergambar adalah media pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. Teori *dual coding* (Paivio, 2014), prinsip DAP (NAEYC, 2020), dan kerangka Vygotsky (1978) semuanya memberikan landasan kuat untuk memahami temuan lapangan. Dengan mengintegrasikan aspek kognitif, bahasa, dan sosial, kartu bergambar dapat menjadi strategi pembelajaran yang komprehensif. Hasil penelitian di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir memperlihatkan bahwa media sederhana ini mampu memaksimalkan potensi belajar anak. Oleh karena itu, kartu bergambar layak direkomendasikan sebagai media inovatif bagi guru PAUD di Indonesia.

5. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3–4 tahun di RA Rumah Kreatif Wadas Kelir Purwokerto. Media ini terbukti efektif membantu anak mengenali warna, bentuk, angka, serta mengembangkan kemampuan klasifikasi sederhana. Selain itu, kegiatan dengan kartu bergambar mendorong konsentrasi, memperkuat daya ingat, dan memperkaya kosakata anak. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa kartu bergambar memfasilitasi interaksi sosial positif melalui kerja sama antar anak dan bimbingan guru. Dengan demikian, kartu bergambar bukan hanya media kognitif, tetapi juga sarana pengembangan bahasa dan sosial yang sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat teori *dual coding* dan *multimedia learning* yang menekankan pentingnya integrasi visual dan verbal dalam pembelajaran anak usia dini. Temuan ini juga mendukung prinsip *developmentally appropriate practice* (DAP) dan kerangka Vygotsky tentang *zone of proximal development*. Secara praktis, kartu bergambar dapat direkomendasikan sebagai media yang sederhana, murah, dan mudah diterapkan oleh guru PAUD di Indonesia. Penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lanjutan dengan variasi media visual lain dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P. J., Sedeng, I. N., & Putra, A. A. (2019). Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bali Kiddy. *LITERA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 26-33.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badriyah, E. S., Hibana, & Samiaji, M. H. (2023). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1-8.
- Chaiklin, S. (2020). The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction. *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*, 39–64. Cambridge University Press.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Destrianda, M., & Fauzia, S. N. (2019). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di TK FKIP Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 27-36.
- Hidayati, N. (2022). Media visual dan pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 112–120.
- Kurniawati, R. (2022). Efektivitas media visual terhadap daya ingat anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 45–53.
- Lestari, S. (2021). Pengaruh penggunaan kartu bergambar terhadap minat belajar literasi awal anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 890–899.
- Ma'mun, A. A., Handayani, N. S., & Munawarah, H. (2024). Konsep Zone of Proximal Development (ZPD). *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-132.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Mutiah, I., Nurjanah, S., & Ramdhani, R. (2023). Pengaruh penggunaan flashcard terhadap konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 56–68.
- Mutmainah, A. (2024). Desain media pembelajaran visual yang ramah anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 34–42.
- NAEYC. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children.
- Ndai, A., Gowa, L. W., Wio, M. I., Ndui, Y., & Uge, R. K. (2023). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Berbagai Media. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 670-761.
- Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, & Siska. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal of Education*, 5(4), 48-58.
- Prasetyo, A. (2022). Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan pengenalan huruf dan angka pada anak TK. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 4(2), 77–86.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2024). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669-5678.
- Putri, D. A. (2022). Pengaruh media kartu bergambar terhadap penguasaan kosakata warna pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 22–31.
- Putri, M. S., & Budiarti, E. (2024). Pengembangan Game Edukatif Tebak Gambar dan Huruf untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2(1), 1-11.
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Suyadi. (2019). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wulandari, E. (2021). Peningkatan kosakata anak usia dini melalui media flashcard. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 101–110.