

Strategi Guru Mengembangkan Kognitif Anak Tunagrahita Ringan dengan Media *Flash Card*

Matsna Luluil Maula¹, Muhammad Yusuf², Leli Fertiliana Dea³

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia^{1,2,3}

yusufiainnu@gmail.com

Abstract

This study aims to describe and analyze teachers' efforts in developing cognitive skills in children with mild intellectual disabilities aged 4–5 years through the use of flash card learning media at RA Al Munawaroh. The study used a descriptive qualitative approach with teachers and two children with mild intellectual disabilities as subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, which were analyzed descriptively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that at the planning stage, teachers had prepared a Daily Learning Implementation Plan adapted through indicator simplification, selection of concrete visual media, and integration of repetition and scaffolding strategies. At the implementation stage, learning was carried out in stages through the introduction of symbols, concrete demonstrations, interactive activities, and the provision of positive reinforcement that could increase children's focus and engagement. At the evaluation stage, there was an increase in cognitive abilities as demonstrated by subject A's consistency in recognizing basic colors and an increase in subject R's ability to recognize vowels and short-term memory. The use of flash cards was observed to support in helping children understand symbolic concepts concretely and gradually through a learning through play approach. However, limitations of the study lie in the relatively short duration of the study and the limited number of subjects. This study provides implications that the use of structured and repetitive visual media can be an effective strategy in developing the cognitive skills of children with mild intellectual disabilities in the context of inclusive education.

Keywords: *flash cards, cognitive skills, mild intellectual disability, early childhood education, learning through play*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak penyandang tunagrahita ringan usia 4–5 tahun melalui penggunaan media pembelajaran flash card di RA Al Munawaroh. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan dua anak tunagrahita ringan, serta teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan, guru telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang diadaptasi melalui penyederhanaan indikator, pemilihan media visual konkret, serta integrasi strategi pengulangan dan scaffolding. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui pengenalan simbol, demonstrasi konkret, aktivitas interaktif, serta pemberian penguatan positif yang mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan anak. Pada tahap evaluasi, terlihat perubahan positif pada perkembangan kognitif yang ditunjukkan melalui konsistensi subjek A dalam mengenal warna dasar dan peningkatan kemampuan subjek R dalam mengenali huruf vokal serta daya ingat jangka pendek. Penggunaan flash card terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep simbolik secara konkret dan bertahap melalui pendekatan learning through play. Meskipun demikian, keterbatasan penelitian terletak pada

Matsna Luluil Maula, Muhammad Yusuf, Leli Fertiliana Dea _ *Strategi Guru Mengembangkan Kognitif Anak Tunagrahita Ringan dengan Media Flash Card* _ CHILD

KINGDOM_Vol_04_No_02

durasi penelitian yang relatif singkat dan jumlah subjek yang terbatas. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media visual yang terstruktur dan berulang dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan dalam konteks pendidikan inklusi.

Kata Kunci: *flash card, keterampilan kognitif, tunagrahita ringan, pendidikan anak usia dini, learning through play.*

Pendahuluan

Anak usia dini khususnya pada rentang usia 4–5 tahun berada pada fase krusial dalam perkembangan kognitif yang ditandai dengan munculnya kemampuan berpikir simbolik, mengelompokkan objek, serta menyelesaikan masalah sederhana. Proses pembelajaran pada tahap ini tidak dapat dilepaskan dari pengalaman langsung, aktivitas bermain, dan interaksi sosial yang bermakna (Kristianto dkk., 2024). Perspektif *pra-operational stage* yang dikemukakan oleh Piaget menegaskan bahwa anak masih berpikir secara konkret dan bergantung pada simbol serta imajinasi, sementara Vygotsky melalui konsep *zone of proximal development* menekankan pentingnya peran bimbingan orang dewasa dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Lingkungan belajar yang kaya stimulasi, eksplorasi, dan interaksi menjadi prasyarat utama agar potensi kognitif anak dapat berkembang secara optimal (Israwati dkk., 2022).

Anak penyandang tunagrahita ringan usia 4–5 tahun menunjukkan karakteristik perkembangan kognitif yang berbeda dibandingkan anak seusianya, terutama dalam aspek daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan memahami simbol dan instruksi bertahap. Kondisi tersebut menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengolah informasi baru dan membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami pembelajaran (Nawawi & Sa'diyah, 2025). Pendekatan pembelajaran yang memadukan stimulus visual dan aktivitas gerak terbukti membantu anak mengenali simbol secara lebih efektif, sementara aktivitas seperti *Brain Gym* dapat meningkatkan daya ingat jangka pendek serta koordinasi tubuh (Mustaqim dkk., 2025). Penggunaan pendekatan multisensori menjadi strategi yang relevan dalam membantu anak dengan hambatan intelektual ringan memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna (Angreni & Sari, 2020).

Konsep kognitif dalam pendidikan anak usia dini mencakup kemampuan mental dalam mengolah informasi seperti mengingat, memahami, mengenali simbol, serta memecahkan masalah (Mustofa, 2025). Media pembelajaran berupa flash card menjadi salah satu alat permainan edukatif yang efektif karena menyajikan informasi visual yang dapat diidentifikasi dan dihubungkan dengan konsep tertentu oleh anak (Iskandar dkk., 2025). Penggunaan flash card mampu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengelompokkan objek, serta meningkatkan fokus dan daya ingat anak (Setianingrum & Hidayana, 2025). Karakteristik media yang sederhana namun interaktif menjadikan flash card sebagai sarana pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk berpikir aktif dan terlibat secara langsung

dalam proses belajar (Izzan & Hasanudin, 2023).

Peran guru menjadi faktor kunci dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui penyediaan pengalaman belajar yang eksploratif dan bermakna. Piaget menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya *scaffolding* sebagai bentuk dukungan bertahap dari guru (Fadah dkk., 2025). Berk menunjukkan bahwa stimulasi melalui aktivitas mengelompokkan, membandingkan, dan memecahkan masalah sederhana mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak secara signifikan, sementara Suyadi menegaskan pentingnya penggunaan media konkret dan aktivitas bermain yang terarah dalam pembelajaran PAUD. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi utama dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak (Adenikheir, 2021).

Alat permainan edukatif (APE) berlandaskan konsep *learning through play* yang menekankan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan. Piaget memandang permainan sebagai sarana anak memahami dunia, sedangkan Vygotsky melihatnya sebagai ruang berkembangnya potensi melalui interaksi sosial (Arrasyid & Pradikta, 2025). Penggunaan APE seperti flash card tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Pemilihan APE perlu mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan dan karakteristik perkembangan anak (Setianingrum & Hidayana, 2025). Studi terkait menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara terstruktur dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan rasa ingin tahu anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Utami, 2023).

Konteks pendidikan inklusi memperkuat urgensi penelitian ini karena memberikan ruang bagi anak berkebutuhan khusus untuk belajar bersama anak lainnya dalam lingkungan yang sama. Implementasi pendidikan inklusi masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana prasarana, kurangnya pemahaman guru terhadap karakteristik anak berkebutuhan khusus, serta minimnya pendamping khusus (Vygotsky & Cole, 1978).

Hasil pra survei di RA Al Munawaroh Tirta Kencana yang dilakukan pada 21 Juli hingga 20 September 2025 menunjukkan adanya dua anak usia 4–5 tahun yang mengalami hambatan perkembangan kognitif dan terindikasi tunagrahita ringan. Anak berinisial A menunjukkan kemampuan mengenal warna dasar dan berhitung sederhana dengan bantuan, namun mengalami kesulitan dalam memahami instruksi bertahap serta sering melupakan materi yang baru diajarkan. Wawancara dengan orang tua mengungkapkan bahwa anak telah didiagnosis sebagai penyandang tunagrahita ringan dan membutuhkan pengulangan serta media konkret dalam proses belajar. Anak berinisial R juga menunjukkan karakteristik serupa, yaitu mampu berhitung dengan bantuan namun sering lupa, mengalami kesulitan mengenal huruf

vokal, serta membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan tugas. Wawancara dengan orang tua R memperkuat temuan bahwa anak memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan berulang untuk memahami materi. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak secara efektif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Alkhaldi & Illaty menemukan bahwa stimulasi kognitif melalui aktivitas sederhana dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, sementara Suyadi menegaskan pentingnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran PAUD (Alkhaldi & Illaty, 2025). Studi lain menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* mampu meningkatkan kemampuan kognitif dasar, memperkuat daya ingat, serta mengembangkan kemampuan simbolik anak (Suyadi, 2019). Penelitian mengenai pendidikan inklusi di Sumatera Barat juga mengungkapkan bahwa keberhasilan pembelajaran anak berkebutuhan khusus sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan fasilitas pendukung (Dewi dkk., 2016). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan strategi yang sesuai menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak tunagrahita ringan.

Kesenjangan penelitian terletak pada belum optimalnya kajian yang secara spesifik mengkaji upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan usia 4–5 tahun melalui penggunaan *flash card* dalam konteks pendidikan inklusi di lembaga RA. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti efektivitas media atau konsep pembelajaran secara umum, sementara kajian yang menekankan pada praktik nyata guru dalam konteks lapangan masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengintegrasikan penggunaan *flash card* sebagai alat permainan edukatif dengan upaya konkret guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan berdasarkan kondisi empiris di RA Al Munawaroh.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak penyandang tunagrahita ringan menggunakan media pembelajaran *flash card* di RA Al Munawaroh usia 4–5 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui penggunaan media tersebut. Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penggunaan media berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak berkebutuhan khusus. Manfaat praktisnya diharapkan dapat membantu anak meningkatkan kemampuan kognitif, memberikan acuan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, serta memberikan wawasan bagi orang tua dalam mendukung stimulasi kognitif anak di rumah. Penelitian ini menjadi penting karena memberikan gambaran nyata mengenai praktik pembelajaran yang

adaptif dan responsif terhadap kebutuhan anak tunagrahita ringan dalam konteks pendidikan inklusi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam dinamika proses pembelajaran, khususnya terkait upaya guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media pembelajaran flash card dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan (Anggito & Setiawan, 2018). Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali realitas secara langsung di lapangan melalui interaksi dengan subjek penelitian dalam konteks alami di RA Al Munawaroh. Karakteristik penelitian kualitatif deskriptif yang menyajikan data berupa kata-kata, tindakan, serta catatan lapangan menjadikan penelitian ini mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara faktual tanpa manipulasi, sekaligus memberikan ruang analisis naratif yang komprehensif terhadap pengalaman guru dan anak dalam proses pembelajaran. Peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang secara langsung melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh bersifat kontekstual dan mencerminkan kondisi nyata pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di RA Al Munawaroh sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis keagamaan yang menerima anak berkebutuhan khusus, termasuk anak tunagrahita ringan usia 4-5 tahun. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya praktik penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran serta kesiapan guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik anak. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester berjalan dengan menyesuaikan jadwal kegiatan belajar mengajar agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Penentuan waktu bersifat fleksibel, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, serta pengumpulan dokumen pendukung. Penyesuaian waktu dilakukan agar peneliti dapat mengamati secara langsung penggunaan *flash card* serta respon anak selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan mendalam.

Subjek penelitian terdiri atas guru dan anak tunagrahita ringan usia 4-5 tahun di RA Al Munawaroh. Guru dipilih karena memiliki peran sentral dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, sedangkan anak menjadi subjek utama yang diamati terkait aktivitas, respon, dan perkembangan keterampilan kognitif selama pembelajaran berlangsung. Objek penelitian berfokus pada upaya guru dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak melalui penggunaan media pembelajaran flash card, meliputi aspek perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar, serta evaluasi perkembangan kognitif anak. Fokus tersebut menekankan keterkaitan antara peran guru, penggunaan media pembelajaran, dan perkembangan kognitif anak dalam konteks pembelajaran di RA Al Munawaroh.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder (Ardiansyah dkk., 2023). Data primer diperoleh langsung dari guru sebagai pelaku utama pembelajaran serta dari anak melalui hasil observasi aktivitas dan respon selama proses belajar. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), daftar hadir siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta lembar ceklis perkembangan anak. Data pendukung juga bersumber dari buku referensi, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Penggunaan dua jenis sumber data tersebut bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian melalui kelengkapan dan keterpaduan informasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan prinsip triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas data (Nashrullah dkk., 2023). Observasi dilakukan secara langsung menggunakan lembar ceklis perkembangan kognitif yang mencakup indikator kemampuan mengenal warna, simbol, dan gambar. Instrumen tersebut digunakan sebagai tolok ukur perubahan perkembangan selama proses pembelajaran, dengan pencatatan dilakukan secara individual terhadap kemampuan mengenal warna, simbol, dan gambar, kemampuan mengikuti instruksi sederhana, serta respons anak terhadap pengulangan materi. Penilaian tidak dimaksudkan sebagai pengukuran kuantitatif efektivitas, melainkan sebagai dokumentasi perkembangan yang diamati sebelum dan setelah penerapan pembelajaran menggunakan flash card. Wawancara dilakukan secara semiterstruktur kepada guru untuk menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan kendala pembelajaran, serta kepada orang tua untuk memperoleh data pendukung mengenai kondisi dan perkembangan anak di rumah. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data administratif dan visual berupa RPPH, daftar hadir siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta lembar ceklis perkembangan anak sebagai bukti pendukung hasil penelitian. Instrumen pendukung meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi yang digunakan untuk memperkuat validitas data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data penting yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga data menjadi lebih terarah dan sistematis. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah pemahaman terhadap pola dan hubungan antar data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan meninjau kembali seluruh data secara berulang agar hasil yang diperoleh sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik, ketekunan pengamatan, serta kecukupan referensi untuk memastikan data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, pemeriksaan keabsahan data, dan penyusunan laporan secara sistematis agar penelitian berjalan terarah dan menghasilkan temuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perencanaan Pembelajaran dengan *Flash Card*

Perencanaan pembelajaran di RA Al Munawaroh menunjukkan adanya adaptasi yang sistematis terhadap kebutuhan anak tunagrahita ringan, khususnya pada subjek A dan R. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan melakukan penyederhanaan indikator capaian belajar agar sesuai dengan kemampuan kognitif anak. Target pembelajaran yang semula bersifat umum dimodifikasi menjadi lebih spesifik dan realistis, seperti pengenalan tiga huruf vokal dibandingkan sepuluh huruf abjad. Materi yang disusun dalam RPPH bersifat konkret dan kontekstual dengan lingkungan anak, didukung oleh penggunaan *flash card* yang memiliki visual jelas, warna kontras, serta ukuran yang mudah digenggam. Perencanaan juga memasukkan strategi pengulangan (*repetition*) secara terstruktur dalam kegiatan inti pembelajaran, di mana setiap kartu diperkenalkan secara berulang sebelum beralih ke materi berikutnya. Guru turut merancang langkah bantuan bertahap atau *scaffolding* dalam bentuk petunjuk verbal, visual, hingga bantuan fisik untuk membantu anak memahami materi. Evaluasi pembelajaran dirancang secara individual melalui lembar ceklis perkembangan yang menekankan pada progres kecil, seperti kemampuan menunjuk kartu yang benar meskipun belum mampu menyebutkannya secara verbal.

Pemilihan jenis *flash card* dilakukan secara selektif berdasarkan karakteristik masing-masing anak. Subjek A yang memiliki hambatan dalam memahami instruksi bertahap dan keterbatasan kosakata direncanakan menggunakan kartu bergambar dengan warna kontras untuk memperkuat identifikasi objek konkret. Subjek R yang mengalami kesulitan mengenali huruf vokal dan memiliki daya ingat jangka pendek yang lemah diberikan *flash card* huruf dan angka dengan desain visual sederhana namun menarik untuk meningkatkan fokus dan kepercayaan diri. Perencanaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media tidak hanya bersifat umum, tetapi telah diarahkan sebagai instrumen fungsional untuk mengatasi hambatan kognitif yang spesifik pada masing-masing anak.

Pembahasan terhadap temuan ini menunjukkan bahwa tahap perencanaan menjadi fondasi utama dalam keberhasilan stimulasi kognitif anak tunagrahita ringan. Adaptasi indikator pembelajaran yang dilakukan guru mencerminkan prinsip diferensiasi pembelajaran yang menyesuaikan materi dengan kapasitas individu anak. Penggunaan *flash card* sebagai alat permainan edukatif sejalan dengan konsep *learning through play* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman konkret dan interaksi langsung. Strategi *scaffolding* yang dirancang dalam RPPH menunjukkan kesesuaian dengan teori Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana bantuan bertahap memungkinkan anak mencapai kemampuan yang sebelumnya tidak dapat dicapai secara mandiri.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Gustiana dkk (2025) yang menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran anak berkebutuhan khusus sangat bergantung pada kualitas perencanaan yang disesuaikan dengan karakteristik individu anak. Perencanaan yang matang memungkinkan guru mengantisipasi hambatan kognitif sejak awal dan menyiapkan strategi yang tepat untuk mengatasinya. Pemilihan media visual yang konkret seperti *flash card* memperkuat proses internalisasi konsep dasar karena anak tunagrahita cenderung lebih mudah memahami stimulus yang bersifat nyata dibandingkan abstrak (Gustiana dkk., 2025).

Faktor pendukung dalam tahap ini terlihat dari ketersediaan media pembelajaran yang memadai di RA Al Munawaroh, sehingga guru dapat memilih alat yang sesuai dengan kebutuhan anak. Hambatan yang muncul berkaitan dengan keterbatasan waktu guru dalam melakukan modifikasi kurikulum secara individual, mengingat setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun perencanaan telah dilakukan secara optimal, tantangan dalam implementasi tetap memerlukan perhatian lebih agar pembelajaran benar-benar responsif terhadap kebutuhan anak (Menge dkk., 2024).

Keterpaduan antara adaptasi tujuan, pemilihan media, strategi *repetition*, serta perencanaan *scaffolding* menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pelaksana pembelajaran, tetapi juga sebagai perancang strategi yang mampu mengintegrasikan berbagai pendekatan untuk mendukung perkembangan kognitif anak tunagrahita ringan. Struktur perencanaan yang sistematis ini menjadi dasar penting dalam menentukan keberhasilan tahap pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan Upaya Guru dalam Mengembangkan Kognitif

Pelaksanaan pembelajaran di RA Al Munawaroh menunjukkan bahwa guru mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun dengan menitikberatkan pada stimulus visual, pengulangan intensif, serta interaksi langsung yang disesuaikan dengan karakteristik anak tunagrahita ringan. Proses pembelajaran diawali dengan tahap apersepsi dan pengkondisian untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, mengingat A dan R memiliki hambatan dalam memusatkan perhatian. Guru kemudian mengenalkan *flash card* secara bertahap dengan menunjukkan satu kartu dalam satu waktu, disertai pelafalan yang jelas dan lambat agar mudah diikuti, khususnya oleh A yang memiliki keterbatasan kosakata. Demonstrasi visual dilakukan dengan mengaitkan kartu dengan benda konkret di sekitar kelas, sehingga anak dapat memahami hubungan antara simbol dan objek nyata. Aktivitas interaktif seperti menunjuk dan memilih kartu melibatkan R secara aktif dalam proses belajar, terutama untuk melatih kemampuannya membedakan simbol yang sering terbolak-balik.

Pelaksanaan pembelajaran juga memperlihatkan penggunaan strategi bantuan bertahap atau *scaffolding* yang dilakukan secara konsisten ketika anak mengalami kesulitan. Guru tidak langsung memberikan jawaban, melainkan

memberikan petunjuk lisan atau isyarat visual untuk memancing ingatan anak. Pengulangan (*repetition*) menjadi strategi utama yang diterapkan secara intensif, di mana kartu yang sama digunakan berulang kali dalam satu sesi hingga anak mampu mengenalinya secara mandiri. Pemberian penguatan positif seperti pujian verbal dan tepuk tangan dilakukan setiap kali anak berhasil menjawab dengan benar, yang terbukti meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri, terutama pada R yang cenderung kurang percaya diri. Interaksi pembelajaran menunjukkan bahwa A merespon dengan antusias meskipun masih sering tertukar dalam menyebutkan warna, sedangkan R menunjukkan usaha aktif dalam menyebutkan huruf vokal meskipun belum konsisten. Kedua anak menunjukkan tingkat fokus yang lebih tinggi ketika menggunakan media gambar dibandingkan metode lisan biasa, serta lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif.

Pembahasan terhadap temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah mencerminkan penerapan strategi pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan anak tunagrahita ringan. Penggunaan *scaffolding* secara langsung mengacu pada teori Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana bantuan bertahap dari guru memungkinkan anak menjembatani kesenjangan antara kemampuan aktual dan potensi yang dimiliki. Proses pemberian petunjuk lisan dan visual sebelum anak menemukan jawaban secara mandiri menunjukkan bahwa guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membimbing proses berpikir anak secara bertahap.

Strategi *repetition* yang diterapkan secara konsisten terbukti efektif dalam mengatasi hambatan daya ingat jangka pendek yang menjadi karakteristik utama anak tunagrahita ringan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Veronica (2018) yang menyatakan bahwa pengulangan dalam penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat retensi informasi dan membantu proses pemindahan memori dari jangka pendek ke jangka panjang (Yusuf dkk., 2022). Penggunaan *flash card* yang diulang dalam beberapa sesi memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun asosiasi antara simbol dan makna secara bertahap, sehingga konsep yang awalnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dikenali (Affrida & Bilad, 2023).

Interaksi pembelajaran yang bersifat dua arah dan berbasis aktivitas konkret menunjukkan bahwa pendekatan visual lebih efektif dibandingkan metode verbal semata. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang lebih responsif terhadap stimulus visual dan pengalaman langsung. Aktivitas menunjuk dan mencocokkan kartu tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga membantu mengurangi rasa frustrasi anak ketika menghadapi konsep simbolik yang abstrak. Pemberian penguatan positif turut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga anak lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Faktor pendukung utama dalam tahap pelaksanaan terlihat dari tingginya antusiasme anak saat berinteraksi dengan *flash card*, yang secara langsung meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hambatan yang muncul berkaitan dengan konsentrasi anak yang mudah teralihkan,

sehingga guru perlu melakukan pengulangan secara berulang untuk mengembalikan fokus anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyesuaikan strategi dengan dinamika perilaku anak (Rumiyati & ZulFitria, 2024).

Pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan *scaffolding*, *repetition*, dan penguatan positif menunjukkan bahwa guru mampu mengoptimalkan penggunaan *flash card* sebagai alat permainan edukatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak tunagrahita ringan. Strategi yang diterapkan secara konsisten dan adaptif menjadi kunci dalam membantu anak memahami konsep simbolik secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing (Piaget & Inhelder, 1969).

Evaluasi Perkembangan Kognitif Anak

Evaluasi pembelajaran di RA Al Munawaroh dilakukan secara individual menggunakan lembar observasi dan ceklis perkembangan yang mencatat perubahan kemampuan kognitif anak secara bertahap selama penerapan media flash card. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan pada kedua subjek penelitian setelah penerapan pembelajaran. Subjek A yang pada kondisi awal sering tertukar dalam mengenal warna dasar mulai menunjukkan konsistensi dalam menyebutkan warna merah, biru, dan kuning dengan benar meskipun masih memerlukan bantuan terbatas. Kemampuan memahami instruksi juga mengalami perkembangan, di mana A mulai mampu mengikuti instruksi sederhana secara bertahap dalam aktivitas mencocokkan kartu. Perkembangan lain terlihat pada aspek bahasa melalui bertambahnya kosakata yang diperoleh dari aktivitas identifikasi gambar. Subjek R menunjukkan peningkatan pada kemampuan mengenal simbol, khususnya huruf vokal yang sebelumnya sering terbolak-balik kini mulai dapat dikenali dengan lebih tepat. Daya ingat jangka pendek R juga mengalami perbaikan yang ditandai dengan berkurangnya frekuensi kesalahan dalam menyebutkan urutan huruf, serta meningkatnya kepercayaan diri ketika berhasil menyelesaikan tugas pembelajaran.

Untuk memperjelas perubahan perkembangan kognitif subjek sebelum dan sesudah intervensi, data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Progres Evaluasi A dan R

Nama Subjek	Aspek Perkembangan	Kondisi Sebelum Penerapan Flash Card (Pra-Survey)		Kondisi Setelah Penerapan Flash Card	
		Kondisi Penerapan	Flash Card	Kondisi Penerapan	Flash Card
A	Mengenal Warna	Mampu mengenal warna dasar sering tertukar		Mulai menyebutkan dasar dengan bantuan visual	konsisten warna benar
	Pemahaman	Mengalami hambatan		Mampu mengikuti	

	Instruksi	dalam memahami instruksi lebih dari satu langkah	instruksi sederhana secara bertahap
	Kosakata Bahasa	& Kosakata terbatas dan bicara terbata-bata	Bertambahnya kosakata melalui identifikasi gambar
R	Mengenal Simbol	Huruf vokal sering terbolak-balik	Kesalahan berkurang dan mulai mengenali huruf dengan benar
	Daya Ingat	Daya ingat jangka pendek lemah	Meningkat melalui pengulangan (<i>repetition</i>)
	Kepercayaan Diri	Kurang percaya diri dalam belajar	Menunjukkan antusiasme dan percaya diri saat berhasil

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa penerapan media flash card menunjukkan perubahan positif pada perkembangan kognitif kedua subjek penelitian. Peningkatan yang terjadi tidak bersifat instan, melainkan berlangsung secara bertahap melalui proses pembelajaran yang terstruktur. Perubahan pada aspek mengenal warna, simbol, serta daya ingat menunjukkan bahwa media visual konkret mampu membantu anak tunagrahita ringan memahami konsep yang sebelumnya sulit dipahami secara abstrak. Pengembangan APE yang kontekstual dan menarik juga dapat memperkuat keterlibatan serta pemahaman anak dalam proses pembelajaran (Wijaya dkk., 2026). Aktivitas mencocokkan kartu juga melatih kemampuan memecahkan masalah sederhana, terlihat dari kemampuan A dalam mengelompokkan kartu dan R dalam menemukan simbol tertentu di antara beberapa pilihan.

Pembahasan terhadap temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. Penggunaan lembar ceklis memungkinkan guru memantau perubahan kecil secara sistematis (Ningsih, 2024), sehingga perkembangan anak dapat terlihat secara jelas dan terukur. Pendekatan evaluasi individual ini sangat relevan bagi anak tunagrahita ringan yang memiliki kecepatan belajar berbeda, sehingga penilaian tidak disamaratakan dengan anak reguler. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wahyuni (2022) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis perkembangan memberikan gambaran yang lebih akurat terhadap capaian belajar anak serta membantu guru menentukan tindak lanjut pembelajaran secara tepat (Fertiliana Dea dkk., 2020).

Efektivitas penggunaan *flash card* juga terlihat dari peningkatan daya ingat melalui strategi *repetition* yang diterapkan secara konsisten. Pengulangan yang terstruktur membantu memperkuat ingatan jangka pendek anak sehingga informasi dapat tersimpan lebih lama. Kondisi ini sesuai dengan temuan Veronica (2018) yang menyatakan bahwa pengulangan dalam penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan retensi

informasi pada anak usia dini. Peningkatan kemampuan mengenal simbol pada R serta konsistensi A dalam mengenali warna menunjukkan bahwa stimulus visual yang berulang mampu mempercepat proses internalisasi konsep dasar (Ahmad dkk., 2023).

Pendekatan *learning through play* yang diterapkan melalui penggunaan *flash card* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung membantu anak lebih fokus dan tidak mudah merasa tertekan saat belajar. Respon positif anak terhadap media gambar dibandingkan metode verbal menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual lebih sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan. Pemberian penguatan positif berupa pujian turut meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri anak, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Faktor pendukung dalam tahap evaluasi terlihat dari keterlibatan orang tua yang memberikan informasi tambahan mengenai perkembangan anak di rumah, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih lengkap. Hambatan yang muncul berkaitan dengan perbedaan tingkat kemampuan antar anak yang mengharuskan penyesuaian instrumen evaluasi agar tetap objektif. Keterbatasan penelitian juga terlihat pada jumlah subjek yang terbatas dan durasi penelitian yang relatif singkat, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Keseluruhan hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* sebagai alat permainan edukatif yang didukung oleh perencanaan dan pelaksanaan yang tepat mampu memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan. Peningkatan yang terjadi secara bertahap menjadi bukti bahwa stimulasi berbasis visual, pengulangan, dan interaksi langsung merupakan strategi efektif dalam membantu anak memahami konsep secara konkret dan bermakna (Azizah, 2021).

Keterbatasan dalam penelitian ini perlu menjadi perhatian dalam menafsirkan hasil yang diperoleh. Durasi penelitian yang relatif singkat menyebabkan pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak belum mampu mencakup seluruh spektrum kemampuan secara mendalam. Variasi media *flash card* yang digunakan masih terbatas pada konsep dasar, sehingga pada beberapa pertemuan anak mulai menunjukkan tanda kejenuhan terhadap materi yang disajikan. Jumlah subjek penelitian yang hanya terdiri dari dua anak dengan karakteristik tunagrahita ringan juga menjadi keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Meskipun demikian, temuan penelitian ini tetap memberikan gambaran praktis mengenai efektivitas penggunaan media visual dan strategi *scaffolding* dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini dengan hambatan intelektual ringan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai upaya guru

dalam mengembangkan keterampilan kognitif anak tunagrahita ringan di RA Al Munawaroh, dapat disimpulkan bahwa guru telah melakukan perencanaan pembelajaran yang responsif melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang diadaptasi sesuai kebutuhan anak. Penyederhanaan indikator keberhasilan, pemilihan media *flash card* yang bersifat konkret, serta pengaturan alur kegiatan berbasis pengulangan dan stimulasi visual menunjukkan adanya upaya sistematis dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik anak tunagrahita ringan. Upaya ini menjadi dasar penting dalam menciptakan pembelajaran yang terarah, terstruktur, dan sesuai dengan kemampuan kognitif anak, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dilakukan melalui langkah-langkah yang terstruktur, mulai dari pengenalan simbol secara bertahap, demonstrasi konkret, hingga penerapan strategi *scaffolding* yang disesuaikan dengan kebutuhan individual anak. Guru berhasil menciptakan suasana *learning through play* yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, sehingga meskipun memiliki keterbatasan intelektual, anak tetap mampu mengikuti kegiatan belajar dengan lebih fokus dan antusias. Variasi aktivitas pembelajaran masih perlu terus dikembangkan, seperti mengombinasikan penggunaan *flash card* dengan gerak atau lagu agar anak tidak mengalami kejenuhan, serta peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan *scaffolding* secara bertahap agar kemandirian belajar anak dapat berkembang secara optimal.

Hasil perkembangan kognitif menunjukkan bahwa penerapan media flash card secara konsisten memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengingat, mengenali simbol, dan memecahkan masalah sederhana pada anak tunagrahita ringan. Subjek A mengalami kemajuan dalam mengenal warna dasar secara lebih konsisten, sedangkan subjek R menunjukkan peningkatan dalam mengenali huruf vokal tanpa terbolak-balik secara signifikan serta meningkatnya kepercayaan diri dalam belajar. Dukungan dari lembaga melalui penyediaan Alat Permainan Edukatif yang lebih variatif dan fasilitasi pelatihan guru menjadi faktor penting dalam mendukung keberlanjutan pembelajaran inklusi. Peran orang tua juga diperlukan dalam melanjutkan stimulasi kognitif di rumah agar perkembangan anak tetap terjaga. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada penerapan media flash card berbasis teknologi seperti Augmented Reality untuk memperluas alternatif pembelajaran yang lebih inovatif bagi anak tunagrahita ringan.

Daftar Pustaka

- Adenikheir, A. (2021). Koordinasi Dan Daya Ingat Anak Tunagrahita Ringan Setelah Pemberian Brain Gym. *Maternal Child Health Care*, 3(3), 545–553. <https://doi.org/10.32883/mchc.v3i3.1484>
- Affrida, E. N., & Bilad, A. U. (2023). Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini Dengan Gangguan Tunagrahita Ringan Melalui Pembelajaran Visuomotor. *Jurnal Raudhah*, 11(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v11i1.2704>
- Ahmad, F. N., Mispani, M., & Yusuf, M. (2023). Integrasi Kurikulum Pendidikan Islam Pondok Pesantren Dan SMA. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 1(1), 73–86. <https://doi.org/10.61650/ajis.v1i1.164>
- Alkhaldi, F., & Illaty, N. S. (2025). Pendekatan Multi-Track dalam Menanggapi Tantangan Akses Pendidikan bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Indonesia. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia dan Kebudayaan*, 5(1), 67–80. <https://doi.org/10.55480/saluscultura.v5i1.392>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=59V8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Anggito,+Albi,+and+Johan+Setiawan.+Metodologi+penelitian+kualitatif.+CV+Jejak+\(Jejak+Publisher\),+2018.&ots=5IeCwwitEn&sig=BMlsHfISQyksAn3nUMHERrVvNYs](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=59V8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Anggito,+Albi,+and+Johan+Setiawan.+Metodologi+penelitian+kualitatif.+CV+Jejak+(Jejak+Publisher),+2018.&ots=5IeCwwitEn&sig=BMlsHfISQyksAn3nUMHERrVvNYs)
- Angreni, S., & Sari, R. T. (2020). Identifikasi Dan Implementasi Pendidikan Inklusi Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Sumatera Barat. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 145–153. <https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a4.2020>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arrasyid, H. F., & Pradikta, H. Y. (2025). Marriage Dispensation and Gender Justice from a Mubādalāh Perspective: A Critical Analysis of Tanjungkarang Religious Court Decision No. 131/Pdt.P/2024/PA.Tnk. *Journal of Islamic Mubādalāh*, 194–213. <https://doi.org/10.70992/8m1a5j14>
- Azizah, I. N. (2021). Komik Pengenalan Angka Untuk Anak Usia Dini Di Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 75–88.
- Matsna Luluil Maula, Muhammad Yusuf, Leli Fertiana Dea _ *Strategi Guru Mengembangkan Kognitif Anak Tunagrahita Ringan dengan Media Flash Card* _ CHILD KINGDOM_Vol_04_No_02

<https://doi.org/10.24235/awlad.v7i1.6176>

- Dewi, N. W. A., Dr. Desak Putu Parmiti, M. S., & Mutiara Magta, S. P. (2016). Penerapan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Mulia Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8836>
- Fadah, N. I., Maki, H. L. P., Irawan, H., Oktora, N. D., & Arrasyid, H. F. (2025). Tajdid Nikah: Legal Analysis, Ulama Perspectives, and Masalah Mursalah (A Case Study in East Lampung Regency). *Jurnal Mahkamah : Kajian Ilmu Hukum Dan Hukum Islam*, 95–110. <https://doi.org/10.25217/jm.v10i1.5855>
- Fertiliana Dea, L., Saidun Anwar, M., Choirudin, C., Yusuf, M., & Wahyudi, A. (2020). Building Early Childhood Character through KH. Wahid Hasyim Education Model at RA Ma'arif Metro. *AL-ATHFAL: JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 6(2), 109–120. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.62-02>
- Gustiana, R., Nurmala, R. F., & Safari, G. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Cahaya Kirana. *Healthy Journal*, 14(1), 19–32. <https://doi.org/10.55222/9r3vwc59>
- Iskandar, Bakar, A. Y. A., & Hakis. (2025). Human–Nature Imbalance in Sumatera Ecological Disasters: Mubādalāh as a Framework for a Just and Sustainable Ecological Model. *Journal of Islamic Mubādalāh*, 114–134. <https://doi.org/10.70992/1sf7vm73>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Izzan, A., & Hasanudin, S. N. (2023). Konsep Pendidikan Humanistik Dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujurat Ayat 13 Kajian Ilmu Pendidikan Islam. *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.109>
- Kristianto, H., Yusuf, M., & Jaenulloh. (2024). Peran Orang Tua Dan Guru Di Dalam Mendisiplinkan Ibadah Salat Untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik (Studi di SMP Negeri 9 Metro). *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 3(2), 1–9. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/218>

- Menge, F., Ita, E., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Satap Sdk Olabolo. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 818-836. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2582>
- Mustaqim, D. A., Suwandi, Z. A., & Huda. (2025). Crimes Against Humanity and International Legal Responses to the Rohingya Crisis: A Normative Analysis of State Responsibility and Global Judicial Mechanisms. *Journal Discrimination and Injustice*, 115-131. <https://doi.org/10.70992/fvww9t47>
- Mustofa, R. B. (2025). Women's Dynamics in Local Economic Development Metro City Case Study: Justice Perspective. *Journal Discrimination and Injustice*, 162-173. <https://doi.org/10.70992/2ck9a442>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). *Umsida Press*, 1-64. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-464-071-7/1117>
- Nawawi, M. A., & Sa'diyah, C. U. (2025). A Mubādalāh Based Legal-Cultural Model of Mak Dijuk Siang in the Lampung Pepadun Megou Pak Community for Strengthening Family Resilience in Indonesia. *Journal of Islamic Mubādalāh*, 157-176. <https://doi.org/10.70992/xqrw3986>
- Ningsih, I. (2024). Assessment of Fine Motor Development in Early Childhood at TKIT Ar-Rahmah. *Child Kingdom : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20-30. <https://doi.org/10.53961/childom.v2i1.65>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *Psychology Of The Child*. Basic Books. https://books.google.co.id/books/about/Psychology_Of_The_Child.html?id=jtV-AAAAMAAJ&redir_esc=y
- Rumiyati, R., & ZulFitria, Z. (2024). Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 468-478. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2216>
- Suyadi, S. (2019). Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Perspektif Neurosains: Robotik, Akademik, Dan Saintifik. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 13(2). <https://doi.org/10.21043/edukasia.v13i2.3255>
- Setianingrum, I., & Hidayana, A. (2025). Pemilihan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Child Kingdom : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-10.

<https://doi.org/10.53961/childom.v3i1.191>

- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(01), 43–52. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. https://www.google.co.id/books/edition/Mind_in_Society
- Wijaya, I. P., Firliana, R., Yatmin, Y., Lestarinigrum, A., Karisma, D. Y., Azis, M. A., & Putra, F. F. (2026). Inovasi Pembelajaran PAUD: Revitalisasi Budaya Lokal melalui APE Berbasis Teknologi Digital. *Child Kingdom : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10–19. <https://doi.org/10.53961/childom.v4i1.470>
- Yusuf, M., Sari, D. A., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan LKPD Fiqh Berbasis Komik Edukasi Model Distance Learning QR Code di SMP Islam al-Amin Nusantara Lampung. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 154 – 172. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5234>