

Penggunaan Media Fruit Cartoon Card dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Fathor Rozi ^{1,a*}, Tsania Ikrimah ^{1,b}

¹ Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

^{a*} fathorrozi330@gmail.com; ^b tsaniaikrimah88@gmail.com

Informasi artikel

Received :
Januari 02, 2023.
Accepted :
April 18, 2023.
Publish :
April 19, 2023.

Kata kunci:
Media Belajar;
Kartu Kartun Buah;
Kemampuan
Kognitif;

DOI:
<https://doi.org/10.30736/jce>.

ABSTRAK

Salah satu media yang digunakan guru untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini adalah media kartu. Untuk mendeteksi huruf, kata, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkan bunyi dan artinya, media kartu bergambar dikutip sebagai salah satu metode untuk mencapai kemudahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media fruit cartoon card dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan yakni penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus, sedangkan Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi wawancara, subjek penelitian ialah anak usia dini kelompok kuncup RA Miftahul Ulum Ketangi yang jumlah keseluruhan terdapat 15 anak. Teknik analisis data menggunakan Model Interaktif Miles and Huberman dengan kegiatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media 'Fruit Cartoon Card' dapat membantu anak usia dini untuk belajar mengenal berbagai jenis buah, khususnya pada anak didik. Anak-anak belajar lebih cepat dan merasa lebih mudah untuk menyebutkan dan mengingat berbagai jenis buah ketika media 'Fruit Cartoon Card' digunakan bersama dengan pendekatan guru dalam memperkenalkan buah. Dengan adanya implementasi 'Fruit Cartoon Card' ini diharapkan akan bermanfaat bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan, tumbuh kembang anak, meningkatkan pemahaman dan daya serap anak terhadap materi pembelajaran serta motivasi belajar anak dalam mengenal buah.

ABSTRACT

One of the media used by teachers to stimulate early childhood cognitive development is card media. In order to detect letters, words, phrases, sentences, and discourses as well as relate sound and meaning, picture card media is cited as one of the methods to achieve convenience. The purpose of this study was to determine the use of fruit cartoon card media in improving the cognitive abilities of early childhood. The method used was qualitative research with a case study type, while the data collection technique used observation and interviews. The research subjects were early childhood children in the RA Miftahul Ulum Ketangi bud group, with a total of 15 children. The data analysis technique uses the Miles and Huberman Interactive Model with data reduction activities, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study state that the media 'Fruit Cartoon Card' can help young children to learn about various types of fruit, especially for students. Children learn faster and find it easier to name and remember different types of fruit when the 'Fruit Cartoon Card' media is used in conjunction with the teacher's approach of introducing fruit. With the implementation of the 'Fruit Cartoon Card', it is hoped that it will be useful for early childhood to improve abilities, develop children's development, increase children's understanding and absorption of fruit learning material.

Keywords:

Instructional Media;
Fruit Cartoon Card;
Cognitive Ability;



PENDAHULUAN

Tahun-tahun utama masa kanak-kanak adalah saat-saat paling berkembang (*golden eage*). Anak usia dini mengacu pada periode antara 0 dan 6 tahun ketika seorang anak menunjukkan berbagai sifat khas serta pertumbuhan dan perkembangan yang lebih cepat dan mendasar yang tidak terlihat lagi pada masa selanjutnya (Dr. Hj. Khadijah, 2021). Dalam hal ini, anak harus mendapatkan rangsangan yang tepat agar potensi, minat dan bakat yang dimiliki oleh anak dapat dioptimalkan sehingga dapat menjadikan anak tersebut tumbuh menjadi seseorang yang luar biasa (Husna & Mayar, 2021). Pendidikan anak usia dini adalah proses membesarkan, mengasuh, menginspirasi, dan menyiapkan setting yang akan membantu anak-anak mencapai potensi penuh mereka (Fathor Rozi, 2021). Untuk meningkatkan semua aspek pertumbuhan anak di awal kehidupan, pendidikan sangat penting terutama pendidikan anak usia dini. PAUD, atau pendidikan taman kanak-kanak, adalah jenjang pendidikan yang berfungsi sebagai tempat atau fasilitas bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang secara maksimal dan sebagai cara untuk mempersiapkan mereka untuk pendidikan dasar (Izzati & Yulsyofriend, 2020).

Perkembangan pada anak usia dini terdapat pada 6 aspek, diantaranya: nilai, agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, dan seni. Bidang perkembangan anak usia dini yang perlu ditingkatkan adalah perkembangan kognitif. Belajar, pemecahan masalah, dan pemikiran logis dan simbolik adalah semua aspek perkembangan kognitif (Nur et al., 2020). Menurut Piaget, agar bayi dapat melamun dan membayangkan berbagai pengalaman yang dimilikinya, tahap praoperasional perkembangan kognitif pada awal kehidupan ditandai dengan kemampuan memanfaatkan simbol untuk mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan bahasa gerak, kata, benda, dan gerak tubuh (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Piaget juga percaya bahwa perkembangan kognitif ialah proses yang berkesinambungan dengan semua anak, bahkan dalam konteks lingkungan yang berbeda dan keragaman budaya di seluruh dunia, juga memiliki urutan perkembangan kognitif yang sama (Babakr et al., 2019).

Mempertimbangkan sudut pandang yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan faktor yang sangat signifikan, terutama bagi anak usia dini, dalam menumbuhkan kemampuan berpikir yang lebih rumit serta kemampuan menemukan hubungan sebab akibat dan pemecahan masalah. Proses kognitif terkait dengan tingkat kecerdasan seseorang, yang mengidentifikasi mereka dengan minat masing-masing (Dr. Hj. Khadijah, 2021). Perkembangan kognitif anak usia dini menuntut penggunaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan perencanaan yang matang. Mungkin juga hanya menggunakan media untuk membimbing anak-anak menuju proses pembelajaran yang bermakna. Media pendidikan ini akan menarik lebih banyak minat anak-anak dan membantu mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Agus R et al., 2022).

Agar mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, tenaga pendidik harus memiliki kreatifitas dalam mengajar. Agar lebih menarik untuk diikuti oleh anak, perantara dapat menggunakan media atau permainan (Widat et al., 2022). Salah satu media yang digunakan guru PAUD/TK untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini adalah media kartu. Untuk mendeteksi huruf, kata, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkan bunyi dan artinya, media kartu bergambar dikutip sebagai salah satu metode untuk mencapai kemudahan tersebut (Ramadanti & Arifin, 2021). Kartu bergambar adalah media visual lain yang dapat membantu anak-anak

dengan mengajarkan simbol, warna, dan kata-kata, serta dengan meningkatkan penguasaan kosa kata dengan menghadirkan kata benda, kata, kualitas, dan kata kerja umum terdekat (Rizkiyana, 2018). Media cartoon card ini memiliki dampak yang signifikan bagi perkembangan kognitif anak usia dini, Jika dikombinasikan dengan visual kartun yang disukai anak usia dini, dapat dengan cepat merangsang kognisi anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RA Miftahul Ulum Ketangi Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo, terdapat fenomena yang timbul dalam kegiatan pengembangan di kelas berupa kurangnya konsentrasi anak dalam belajar dikarenakan pembelajaran yang dibawakan oleh tenaga pendidik tidak menarik bagi anak dan belum mampu memberikan motivasi belajar pada anak dengan optimal. Dengan demikian, anak tidak fokus, kurang konsentrasi, dan kurang tertarik pada tenaga pendidik yang dibuktikan dengan perilakunya, antara lain bermain sendiri, berbicara dengan teman, dan riuh di kelas. Akibatnya, anak-anak menjadi kurang mandiri dan kurang mampu mengidentifikasi dan menyebutkan huruf, buah, hewan, angka, dan objek lainnya. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus mampu merangsang siswa agar dapat berkonsentrasi belajar dan tumbuh cerdas.

Materi pembelajaran yang menarik dan mudah diserap anak untuk memori jangka panjang mereka diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Media yang digunakan ialah media '*Fruit Cartoon Card*'. Media ini merupakan satu-satunya media kartu dengan gambar buah yang difariasi dengan kartun. Dengan adanya media '*Fruit Cartoon Card*' ini materi pembelajaran dapat menarik perhatian anak, menyenangkan dan anak dapat berperan aktif dalam pembelajarannya. '*Fruit Cartoon Card*' ini juga bisa menjadi media yang digunakan oleh guru, khususnya guru RA/TK/PAUD dalam memberikan pembelajaran yang bertemakan buah, agar anak dapat lebih mudah untuk mengetahui dan memahami macam-macam buah.

Pada penelitian terdahulu yang juga membahas tentang media kartu sebagaimana yang dikemukakan oleh Kusumawati & Mariono (2019) bahwa menggunakan kartu flash untuk mengajar siswa tentang hewan dapat menyoroti tiga aspek penting dari hasil pengembangan produk: pemaparan data uji coba, analisis data, dan desain ulang produk berdasarkan analisis data. Sedangkan dalam peneliti lain membahas media kartu gambar yang dapat mengembangkan nilai agama anak (Nurhayati et al., 2021). Peneliti menggunakan media kartu gambar yang merupakan faktor kunci dalam persamaan ini. Adapun perbedaannya adalah terletak pada focus pembahasan media kartu yang digunakan. Keunikan dari media '*Fruit Cartoon Card*' peneliti ialah media kartu ini yang menjadi satu-satunya bahan ajar untuk mengenal buah dengan fariasi kartun yang menarik diseluruh RA/TK/PAUD yang ada di Kecamatan Lumbang yang hanya digunakan oleh tenaga pendidik RA. Miftahul Ulum Ketangi.

Berdasarkan masalah tersebut, maka fokus penelitian ini tentang bagaimana implementasi '*Fruit Cartoon Card*' dalam meningkatkan kemampuan kognitif di tahun-tahun awal di RA. Miftahul Ulum Ketangi, yang dapat meningkatkan keterampilan pengenalan buah anak serta pemahaman dan retensi materi akademik, juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar tentang buah. Selain meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal buah, '*Fruit Cartoon Card*' dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan inovatif dan kreatif pendidik dalam proses belajar mengajar selain untuk meningkatkan keterampilan pengenalan buah anak.

METODE

Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara. Hal ini digunakan untuk mengetahui lebih detail tentang penggunaan media '*Fruit Cartoon Card*' dalam mengenalkan anak pada berbagai jenis buah. Selain itu, untuk membantu anak-anak lebih mengenal jenis, rasa, dan warna buah. Kepala sekolah dan tenaga pendidik di RA Miftahul Ulum Ketangi menjadi sumber informan dalam penelitian ini.

Penelitian ini bertempat di RA. Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo dengan menggunakan media '*Fruit Cartoon Card*'. Subjek penelitian adalah anak usia dini kelompok mawar RA. Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023 yang jumlah keseluruhannya 15 anak. Teknik analisis data menggunakan Model Interaktif Miles and Huberman dengan kegiatan *data reduction* (reduksi data), *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing/verivication* (penarikan kesimpulan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan pengenalan buah pada anak usia dini, khususnya di RA. Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian tentang penggunaan media '*Fruit Cartoon Card*' oleh tenaga pendidik untuk membantu anak kelompok mawar RA Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo lebih fokus saat belajar di kelas. Penyiapan semua bahan ajar yang diperlukan untuk dibagikan kepada peserta didik merupakan hal pertama yang harus diperhatikan sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Tenaga pendidik harus menciptakan teknik dan media pembelajaran yang baru, menarik, dan menyenangkan di samping sumber belajar yang terstruktur.

Hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa tahapan yang dipersiapkan oleh tenaga pendidik RA Miftahul Ulum Ketangi meliputi; **Pertama**, tenaga pendidik memiliki pegangan yang berupa RPPH sesuai dengan prosedur yang ada. **Kedua**, tenaga pendidik menyiapkan media '*Fruit Cartoon Card*' untuk digunakan dalam proses pembelajaran, agar tenaga pendidik lebih mudah untuk menyampaikan materi kepada anak didik, dan anak juga dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti suatu pembelajaran. **Ketiga**, tenaga pendidik telah menyiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan pada saat pemberian materi.

Beberapa wawancara yang dilakukan bersama salah satu tenaga pendidik RA Miftahul Ulum Ketangi yaitu; Nurseha sebagai tenaga pendidik di RA Miftahul Ulum Ketangi menyampaikan bahwa RPPH termasuk pedoman guru dalam mempersiapkan segala sesuatunya terkait dengan pembelajaran. Luluk UI Mukaromah sebagai guru RA Miftahul Ulum Ketangi, juga mengungkapkan bahwa mengingat anak usia dini yang suasana hatinya kadang berubah-ubah (bosan), maka pendidik juga mempersiapkan metode pembelajaran cadangan untuk mengendalikan suasana hati anak agar pembelajaran dapat lebih efektif dan kondusif, dapat dijadikan sebagai alat bantu pendidik agar tidak bingung dengan media yang mana. atau metode pembelajaran yang harus dipilih. Menurut beberapa penelitian, kartu bergambar adalah jenis media yang memiliki tulisan dan gambar dan dapat digunakan sebagai permainan

untuk menarik minat anak-anak dalam mempelajari informasi yang disajikan oleh tenaga pendidik. (Ramadanti & Arifin, 2021). Penggunaan media 'Fruit Cartoon Card' mampu meningkatkan kecerdasan kognitif anak, karena anak dapat berkreasi juga mengingat dengan baik macam-macam buah. Juga, dengan menggunakan media 'Fruit Cartoon Card' ini dapat membuat anak tertarik dalam suatu pembelajaran dan tidak mudah merasa jenuh dan bosan.

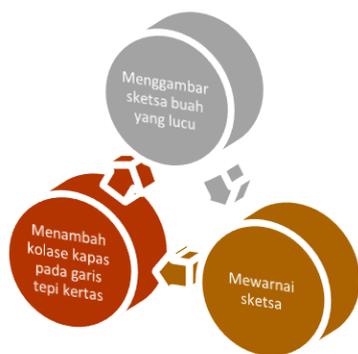
Dalam penyajian '*Fruit Cartoon Card*' pada RA Miftahul Ulum Ketangi, selain untuk mengenalkan macam-macam buah kepada anak usia dini juga sebagai pengenalan macam-macam warna yang terdapat pada '*Fruit Cartoon Card*'. Karena selain gambar buah yang didesain dengan gambar kartun, '*Fruit Cartoon Card*' juga dihias dengan warna yang berbeda-beda sehingga memikat daya tarik anak usia dini. Penyajian '*Fruit Cartoon Card*' ini akan diimplementasikan sebagaimana berikut:

Menyiapkan Media Fruit Cartoon Card

Tenaga pendidik anak usia dini harus mampu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan inventif, terutama ketika mengajarkan konsep kecerdasan kognitif. Ini akan mendorong anak-anak untuk lebih terlibat dalam pendidikan mereka dan lebih mungkin untuk berpartisipasi. Apa pun yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan dari satu orang ke orang lain untuk membangkitkan rasa ingin tahu, perhatian, atau menginspirasi ide-ide baru dianggap sebagai media (Asmonah, 2019). Karena motivasi akan meningkat dan belajar akan lebih menarik, memasukkan media ke dalam pembelajaran akan memudahkan anak-anak untuk menerima ajaran yang diajarkan oleh pendidik kepada mereka.

Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting dari semua tahapan pembelajaran, termasuk pendidikan anak usia dini. Di Indonesia, media audio-visual, media visual/grafis, dan media audio merupakan tiga kategori utama materi pembelajaran AUD (Hidayati, 2018). Tenaga pendidik anak usia dini paling sering menggunakan media visual dalam situasi ini. Karena media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, kartun, poster, peta, papan flannel, papan tulis (Fahrudin et al., 2022).

Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada media 'Fruit Cartoon Card' yang merupakan media visual berupa kartu kartun bergambar buah yang didesain menarik sehingga anak mampu mengikuti pembelajaran dengan efektif. Maka, sebelum memulai pembelajaran, agar semakin kondusif maka bahan dan alat-alat pembelajaran harus dipersiapkan terlebih dahulu. Tenaga pendidik menyiapkan media '*Fruit Cartoon Card*' yang akan diimplementasikan kepada anak usia dini sesuai dengan standart kebutuhan RA. Selain itu, pendidik harus mengembangkan strategi pengajaran yang orisinal dan baru untuk mendorong perkembangan kognitif anak-anak dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi mereka serta tidak monoton.



Pada tahap ini tenaga pendidik mengimplementasikan media '*Fruit Cartoon Card*' dengan melibatkan anak didik di RA Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo. Dalam hal ini peserta didik dibebaskan untuk berimajinasi warna sesuai dengan keinginan anak. Proses belajar daripada hasil belajar adalah apa yang ditekankan oleh teori belajar kognitif. (Nayazik et al., 2019). Jika, terlepas anak akan mewarnai dengan benar sesuai warna buah yang telah dicontohkan, anak bebas berkreasi dengan mewarnai '*Fruit Cartoon Card*' tersebut sesuai keinginan anak. Karena alih-alih mewarnai buah sesuai warna buah yang telah dicontohkan, anak akan lebih memilih untuk mewarnai '*Fruit Cartoon Card*' dengan warna kesukaan mereka.

Selanjutnya, anak juga dapat berkreasi dengan menambahkan kolase kapas disetiap garis tepi pada '*Fruit Cartoon Card*'.

Mengelompokkan Fruit Cartoon Card

Untuk mengaplikasikan media ini, tenaga pendidik menempatkan satu '*Fruit Cartoon Card*' dimasing-masing tiga buah meja yang telah disiapkan. Kemudian, tenaga pendidik juga meletakkan tiga kertas bergambar buah yang sama dengan gambar buah dimasing-masing '*Fruit Cartoon Card*' tersebut di satu buah meja yang juga telah disiapkan. Selanjutnya, tenaga pendidik meminta anak untuk memperhatikan media yang ada dimasing-masing meja kemudian menjelaskannya kepada anak.

Pada tahap selanjutnya tenaga pendidik meminta tiga anak untuk mengelompokkan kertas bergambar buah yang sudah dipersiapkan dimeja pada '*Fruit Cartoon Card*' dengan acuan gambar yang sama. Pertumbuhan kognitif dapat dicapai melalui menghitung, mengelompokkan, mengidentifikasi bentuk, membedakan objek, dan aktivitas lainnya (Ayu, 2018). Pengelompokan adalah kegiatan sederhana pada tahap ini karena anak-anak cukup mengamati gambar dan kemudia memilahnya. Perkembangan kognitif anak perlu dirangsang dan distimulasi agar dapat berkembang secara optimal. Saat balita memasuki tahap praoperasional, klasifikasi merupakan salah satu hal krusial yang perlu didorong melalui latihan pengelompokan (Hapsari, 2020). Namun, didalam konsep pengenalan buah memerlukan daya ingat karena setelah mengelompokkan gambar, tenaga pendidik mengintruksikan anak untuk fokus pada gambar buah yang ada didalam '*Fruit Cartoon card*' tersebut kemudian meminta anak untuk menyebutkan nama buahnya.



Tebak Warna Fruit Cartoon Card

Pada penyajian atau implementasi permainan tebak warna ini, tenaga pendidik mempersilahkan anak untuk memilih *'Fruit Cartoon Card'* sesuai dengan keinginan anak. Dalam hal ini biasanya anak akan melihat warna kesukaan atau gambar yang menarik bagi anak. Setelah proses seleksi, tenaga pendidik meminta anak-anak untuk maju satu per satu dan mempresentasikan pilihan mereka kepada guru dan teman sebaya. Kemudian anak diminta untuk mengungkapkan warna apa saja yang terdapat dalam *'Fruit Cartoon Card'* tersebut. Kemudian tenaga pendidik mengajak semua anak untuk menyanyikan lagu warna-warna sambil bertepuk tangan untuk menambah keceriaan dalam pembelajaran.

Menurut teori Prang tahun 1876 yaitu: a) *hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama suatu warna, misalnya merah, biru, atau hijau; b) *nilai* adalah terang dan gelapnya warna, misalnya rentang warna dari putih sampai hitam; dan c) *intensitas*, yang disebut juga kroma, adalah dimensi yang berkaitan dengan kecerahan atau kesuraman warna (Mulyani et al., 2019). Berdasarkan teori warna dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan anak dalam menebak warna merupakan rangkaian perkembangan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam kaitannya dengan anak imajinatif yang dapat menumbuhkan kecerdasan pada anak melalui pemahaman warna. Kemampuan kognitif adalah keterampilan yang terkait erat dengan pengetahuan seseorang dan cara mereka berpikir tentang peristiwa, tindakan, dan hal-hal yang mereka lihat di sekitar mereka (Veronica, 2018).

Anak kecil dapat dididik dan dibantu dalam mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk kecerdasan tinggi, pertumbuhan dan perkembangan optimal, kemandirian, stabilitas emosi, dan adaptasi lingkungan sederhana melalui stimulasi konstan. Terbukti bahwa merangsang kecerdasan kognitif anak dengan bantuan media *'Fruit cartoon Card'* menghasilkan peningkatan kemampuan siswa yang cukup besar, khususnya di RA Miftahul Ulum Ketangi. Bersama dengan staf pengajar, orang tua didorong untuk merangsang anak-anak mereka dalam pendidikan anak usia dini, sehingga tercipta lingkungan belajar yang berpusat pada anak (Holis, 2018).

Berdasarkan identifikasi hasil riset oleh peneliti bahwa media *'Fruit cartoon Card'* dapat meningkatkan: (a) Meningkatkan minat anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas dan kemampuan mereka untuk menyerap informasi. Karena anak-anak menemukan media yang menarik dan tidak membosankan. (b) Meningkatkan kemampuan mengenal macam-macam buah, serta macam-macam warna yang ada pada *'Fruit Cartoon Card'*. (c) Menggunakan media untuk meningkatkan motivasi anak belajar identifikasi buah *'Fruit Cartoon Card'*. (d) Meningkatkan kreatifitas anak

dalam mengelompokkan 'Fruit Cartoon Card' dengan benar. (e) Hasil belajar anak sesuai dengan apa yang diharapkan dari mereka saat menyelesaikan tugas dari tenaga pendidik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi dapat dikatakan bahwa media 'Fruit Cartoon Card' dapat membantu anak usia dini untuk belajar mengenal berbagai jenis buah, khususnya pada anak didik di RA Miftahul Ulum Ketangi Desa Lumbang Kecamatan Lumbang Kabupaten Probolinggo. Anak-anak belajar lebih cepat dan merasa lebih mudah untuk menyebutkan dan mengingat berbagai jenis buah ketika media 'Fruit Cartoon Card' digunakan bersama dengan pendekatan guru dalam memperkenalkan buah.

Sesungguhnya metode dan media disetiap sekolah memiliki perbedaan dalam pembelajaran, khususnya dalam penerapan mengenalkan macam-macam buah. Oleh karena itu peneliti berharap dengan menggunakan media 'Fruit Cartoon Card' ini, pendidik akan lebih mampu mengelola kegiatan pendidikan dengan menggunakan strategi, metodologi, dan media yang menarik dan konsisten, mencegah siswa menjadi bosan dan tidak tertarik. Sebagai pendidik, mereka harus inventif dan imajinatif saat membuat materi pembelajaran menggunakan sumber daya yang dapat digunakan kembali.

Anak-anak senang mengelompokkan 'Fruit Cartoon Card' di media 'Fruit Cartoon Card'. Ini cukup sederhana untuk dibuat. Dengan menawarkan gambar yang khas dan menarik yang dapat meningkatkan daya tarik anak.

REFERENSI

- Agus R, A. H., Bali, M. M. E. I., & Mashunah, D. (2022). Advertensi Kapabilitas Mengenal Angka Anak Usia Dini melalui Media Cartoon Card Numbering (CARING). *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4202–4209.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37.
- Ayu, C. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Taqifa Bangkinang*. 2, 60–71.
- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 517–524.
- Baharun, H., & Saleha, L. (2021). *Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak*. 5(2), 1382–1395.
- Dr. Hj. Khadijah, M. A. (2021). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak.

Journal of Classroom Action Research, 4(1), 49–53.

- Fathor Rozi, Z. (2021). Penerapan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257–272.
- Hapsari, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna*. 3(1), 18–24.
- Hidayati, N. N. (2018). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86.
- Holis, A. (2018). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 23–37.
- Husna, A., & Mayar, F. (2021). Strategi Mengenalkan Asmaul Husna Untuk Menanamkan Nilai Agama dan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 9664–9670.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481.
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2019). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32.
- Mulyani, S., Mansoer, Z., & Hardiyanto, L. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Media Tabung Pintar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka*. 9(2), 160–171.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50.
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2183–2191.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.

- Rizkiyana, M. (2018). *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A di TK Aisyiah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu.*
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49.
- Widat, F., Al Anshori, H. A., Amir, A., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). Pengenalan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Permainan Kartu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2573–2582.