Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Media Pembelajaran Flash Card Palindrome

Sri Indriani Harianja[1], Winda Sherly Utami[2], Nyimas Muazzomi[3]*

[1] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
[2] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi
[3] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

[1]sriindrianiharianja@unja.ac.id
[2]windasherly@unja.ac.id*
[3]nyimas.muazzomi@unja.a.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran flash card palindrome. Kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif penting yang perlu distimulasi sejak dini melalui media pembelajaran yang tepat. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah 13 anak usia 5–6 tahun di TK Melati, Kota Jambi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, dan observasi dengan instrumen berupa checklist berskala Likert. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0.001 < 0.05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Kesimpulannya, media pembelajaran flash card palindrome dapat digunakan dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Media ini tidak hanya memfasilitasi perkembangan kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media edukatif inovatif bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan berpikir kritis anak.
Kata Kunci: flash card palindrome, kemampuan berpikir kritis, anak usia dini.

Abstract

This study aims to optimize critical thinking skills through palindrome flash card learning media. Critical thinking skills are considered an important aspect of cognitive development that needs to be stimulated early on through appropriate learning media. The research method used a quantitative approach with a pre-experimental design of the one group pretest-posttest type. The research subjects were 13 children aged 5-6 years at Melati Kindergarten, Jambi City. Data collection techniques included interviews, documentation, and observation with instruments in the form of a Likert scale checklist. The results showed a significant increase in the hypothesis test results using a paired sample t-test, producing a significance value of 0.001 < 0.05, which means there was a significant difference before and after the treatment. In conclusion, palindrome flash card learning media can be used to optimize critical thinking skills in early childhood. This media not only facilitates cognitive development but also provides a fun, interactive learning experience that is appropriate for the developmental stage of children. This research is expected to be an alternative innovative educational media for teachers and parents in supporting the development of critical thinking in children.
Keywords: palindrome flash cards, critical thinking skills, early childhood.

1. PENDAHULUAN

Banyaknya aspek perkembangan dimiliki oleh anak dan membutuhkan stimulus yang tepat dan benar menjadi tanggungjawab masyarakat khususnya orang tua, guru, dan lembaga pendidikan. Perkembangan kognitif memiliki hubungan erat dengan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan, dan bakat (Dariyo, 2007). Perkembangan kognitif pada anak menunjukkan adanya kemampuan dalam berpikir kritis dengan cara yang berbeda-beda. Kemampuan setiap orang dalam menghubungkan cara berpikir dalam menyelesaikan suatu kondisi masalah dapat dijadikan sebagai alat ukur dalam kemampuan perkembangan kognitif (Hanafi & Sumitro, 2019).

Kemampuan berpikir kristis pada seseorang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan ini diistilahkan sebagai kemampuan tingkat atas, Hal ini dikarenakan seluruh aspek kemampuan akan dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kritis. Kesuksesan dari suatu proses kegiatan pembelajaran dilihat dari hasil akhir belajar yang telah diperoleh. Banyaknya faktor yang menjadi penentu hasil belajar bagi peserta didik, seperti salah satunya adalah tenaga pendidik, media dan sumber belajar, lingkungan, dan bahkan kesehatan mental atau fisik peserta didik. Berpikir kristis menjadi kemampuan dan keterampilan yang sangat dibutuhkan bahkan memiliki peran penting dalam segi kehidupan. Kemampuan berpikir kristis menjadi urutan pertama dari banyaknnya kemampuan seperti kemampuan komunikasi, kolaborasi, kesadaran global, penguasaan teknologi, keterampilan hidup dan bekerja, kemampuan melakukan inovasi/perubahan dan beajar, kesadaran global yang sangat membutuhkan kemampuan dalam berpikir kritis (Winarti, Wulaya & Rochmad, 2018).

Konstruksi berpikir kritis menjadi pondasi awal, walaupun pengertian dari berpikir kritis masih menjadi polemik yang berkepanjangan bagi para ahli pada bidang psikologi, filsafat, maupun pendidikan. Pada penelitian ini lebih memfokuskan kepada berpikir kritis dalam melakukan pemecahan masalah yang menjadi hal penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik akan memberikan banyak hal berupa pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Survei yang dilakukan oleh AAC&U pada tahun 2009 memberikan hasil 74% responden mengatakan bahwa berpikir kritis menjadi inti dari tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada kegiatan pembelajaran berpikir kritis merupakan inti dari tujuan pembelajaran dalam hal pendidikan (Stassen, Herrington & Henderson, 2011).

Kemampuan berpikir kritis menjadi pilihan utama dalam penguasaan diri anak. Pentingnya kemampuan berpikir kritis peserta didik sudah mulai dibumingkan pada kurikulum 2013 dengan memiliki tujuan utama adalah membuat peserta didik berpikir ktitis disetiap kegiatan pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan cipta lingkungan pembelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Penelitian oleh Nasution et al., 2022 memberikan penjelasan mengenai peran penting guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif dan memberikan stimulasi berpikir kritis anak-anak. Selain itu, hasil dari penelitiannya juga memberikan banyak penjelaasan bahwa seorang guru menciptakan suasana di mana

terdapat berbagai pertanyaan, pemecahan masalah, dan diskusi secara aktif akan memberikan suasana terhadap pengaruh berpikir kritis anak usia dini.

Perilaku berpikir kritis menjadi salah satu perilaku yang diharapkan untuk dimiliki oleh setiap manusia. Berpikir kritis juga menjadi bagian dari salah satu aspek perkembangan anak, yaitu aspek kognitif. Berpikir kritis merupakan kemampuan dan kesediaan dalam membuat penilaian akan sejumlah pertanyaan serta membuat keputusan secara objektif atau dapat diterima akal berdasarkan pada beberapa pertimbangan-pertimbangan yang sehat serta didukung oleh fakta-fakta yang mendukung suatu temuan, dan bukan berdasarkan emosi dan anekdot (Sari, 2016). Perilaku berpikir kritis dapat dilatih melalui kegiatan yang mengasah kemampuan kognitif seseorang.

Belajar berpikir kritis berarti belajar menggunakan proses mental yaitu memperhatian, mengkategorikan, menyeleksi, menilai/memutuskan. Pada penerapannya, berpikir kritis yang dilakonkan pada anak untuk belajar memecahkan masalah secara sistematis, inovatif/pembaharuan, serta melakukan desain solusi yang mendasar. Kegiatan ini dapat dilihat dari kemampuan anak didik dalam menyelesaikan pertanyaan dengan lengkap serta sistematis. Berpikir kriris merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan yaitu perkembangan kognitif yang menjadi tujuan dalam pendidikan (Mulyana, 2022). Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan untuk kelangsungkan hidup. Kemampuan ini membutuhkan stimulus tepat dan sesuai dengan tahapan usia. Tahun pertama sebelum memasuki sekolah kemampuan berpikir anak berkembang pesat melalui kegiatan berinteraksi dengan lingkungan. Faktor penyebab keterlambatan dalam kemampuan berpikir kritis anak berupa media yang digunakan belum memenuhi kebutuhan dalam menstimulus kemampuan berpikir kritis dan mengalami kesulitan menciptakan media pemenuhan kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, sangat penting dan menjadi pondasi awal bagi seorang pendidik untuk berupaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis khususnya dalam memecahkan masalah.

Bagi tenaga pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Penelitian ini merancang, membuat dan menghasilkan media pembelajaran bagi kemampuan berpikir kritis anak dengan nama FCPM (*Flash Card Palindrome),* yaitu produk inovatif berbasis edukasi yang digunakan untuk membantu kemampuan berpikir kritis. Media pembelajaran ini dapat membantu melatih kemampuan berpikir kritis, dikarenakan melibatkan kemampuan berpikir kritis anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, media pembelajaran ini sangat mudah untuk digunakan oleh anak usia dini dan memberikan kemudahan kepada orang tua serta guru dalam memahami suku kata dari palindrom.

Bermain *flash card* menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan menumbuhkaan motivasi anak untuk mengetahui banyak hal. Media ini sudah menjadi media yang tidak asing bagi anak dan bagi guru. *Flash card* merupakan kartu yang berisikan berbagai gambar seperti benda, huruf-huruf, binatang, dan lain-lain). *Flash card* menjadi salah satu media yang dapat diimplikasikan untuk melatih anak dalam melakukan kegiatan mengeja dan memperkaya kosa kata/pembendaharaan kata (Azhar, 2011; Besar, 2018). Media ini menjadi salah satu petunjuk dan stimulus yang akan memberikan respon bagi anak.

Flash card biasanya memiliki ukuran berbagai macam, tergantung dari kebutuhan dan pembuat *Flash card* tersebut. *Flash card* yang digunakan pada penelitian ini mencantumkan huruf-huruf yang mana huruf-huruf tersebut dirangkai menjadi satu kata dan jika dibalikkan kata tersebut memiliki makna atau arti yang sama. Istilah ini dikenal

dengan palindrom. Pada era modern, Bahasa Indonesia selalu berupaya mengikuti perkembangan zaman, berupa kemampuan bahasa menyerap kosakata dan adanya istilah padanan kata (Wahyudi, 2014).

Bentuk palindrom sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, palindrom merupakan suku kata yang jika dibaca dari depan atau belakang memiliki makna yang sama (Huda & Bahtiar, 2020; Cenderamata & Sofyan, 2019). Palindrom merupakan kata-kata atau kalimat yang jika dibaca dari depan dan belakang, belakang dan depan, maka bunyi, arti, serta susunan hurufnya sama saja (Rafiek, 2013). Dengan demikian, palindrom menjadi rangkaian kata bahkan bilangan yang memiliki makna sama jika dibaca dari depan ataupun dari belakang. Kehadiran palindrom tidak hanya terbatas pada bentuk kata sederhana seperti “katak” atau “level,” tetapi juga dapat berupa frasa, kalimat, hingga kombinasi angka yang tetap mempertahankan pola kesimetrisan tersebut. Fenomena linguistik ini menunjukkan adanya keunikan bahasa yang tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memiliki potensi sebagai media edukatif yang kreatif, inovatif, serta dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk merangsang keterampilan berpikir kritis anak usia dini melalui pola pikir analitis dan reflektif.

Tahap perkembangan membutuhkan stimulasi dalam melakukan eksplorasi kegiatan-kegiatan yang memberikan stimulus pada perilaku berpikir kritis sebagai cara belajar dengan menggunakan berbagai media atau sumber bermain. Pada temuan di lapangan beberapa anak mengalami bantuan dari guru dalam melakukan aktivitas yang melibatkan perilaku berpikir kritis. Penelitian ini, memberikan media yang melatih dan mengasah perilaku berpikir kritis anak usia dini dengan nama FCPM (*Flash Card Palindrome),* yaitu produk inovatif berbasis edukasi yang dapat dipergunakan melatih perilaku berpikir kritis melalui permainan satu suku kata.

Dengan media ini, diharapkan dapat membantu orang tua dan guru dalam memberikan stimulus yang tepat pada anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini. Peran orang tua dan guru sangat penting karena keduanya merupakan fasilitator utama dalam proses pembelajaran anak, sehingga kehadiran media inovatif seperti *flash card palindrome* (FCPM) mampu menjadi sarana pendukung yang efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Melalui aktivitas bermain sambil belajar dengan FCPM, anak tidak hanya diajak mengenali kosakata baru, tetapi juga dilatih untuk menganalisis pola, menemukan keteraturan, serta memecahkan tantangan sederhana yang mendorong daya pikir kritis mereka. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengoptimalan media FCPM dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, memperkaya strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini bukan hanya relevan bagi dunia pendidikan anak usia dini, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam menumbuhkan generasi yang kreatif, kritis, dan adaptif sejak usia dini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain *pre eksperimental desaign* dan rancangan *one group pretest-posttest design.* Penelitian eksperimen dalam melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum diberi perlakukan dan sesudah diberi perlakuan media *FCPM (Flash Card Palindrome* (Sugiyono, 2022). Design peneliti dalam melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum diberi perlakukan (*pre test)* dan sesudah diberi perlakukan (*post test)* untuk melihat dan mengetahui perlakuan efektivitas media *sencleti* pada sensori motorik anak usia dini. Dengan demikian hasil perlakukan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan yang telah/pernah terjadi sebelum diberi treatmen.



Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design

Dari bagan di atas dapat diberikan penjelasan mengenai prosedur penelitian, sebagai berikut:

1. O1 merupakan nilai *pre test* mengenai berpikir kritis anak usia dini sebelum diberikan perlakukan/treatmen berupa media FCPM (*Flash Card Palindrome).*
2. X merupakan pemberian perlakukan/treatment berupa media FCPM (*Flash Card Palindrome*) pada anak usia dini.
3. O2 merupakan nilai *post test* mengenai berpikir kritis anak usia dini anak usia dini setelah diberikan perlakukan/treatment berupa media FCPM (*Flash Card Palindrome*) pada anak usia dini.
4. Langkah selanjutnya adalah membandingkan antara O1 dan O2 untuk mengetahui pengaruh setelah diberikan perlakuan/treatmen berupa media FCPM (*Flash Card Palindrome*) pada anak usia dini untuk melihat dan mengetahui kemampuan berpikir kritis.

Teknik analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis yang digunakan adalah *uji paired t-test.* Untuk melakukan *uji paired t-test* populasi harus berdistribusi normal. Penelitian ini dilaksanakan di TK Melati yang mana TK ini berdiri di Kota Jambi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik yang berusia 5 tahun sampai 6 tahun di TK Melati dengan jumlah 13 peserta didik. Uji coba penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji kelompok kecil. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini berupa wawancara, dokumentasi (Sugiyono, 2022). Berikut penjelasannya:

1. Wawancara. Wawancara merupakan proses mengetahui atau memperoleh suatu informasi untuk tujuan penelitian. Wawancara dapat dilakukan melalui intrograsi tatap muka antara interrogator atau pewawancara dengan responden yang menggunakan alat sama melalui pedoman wawancara (*interview guide).*

2. Dokumentasi. Dokumentasi merupakan seluruh catatan dari peristiwa yang sudah pernah terjadi. Dokumentasi dapat berbentuk foto/gambar, tulisan manusia, dan karya monumental.
3. Observasi. Observasi digunakan untuk melihat efektivitas media FCPM *(Flash Card Palindrome)* pada berpikir kritis anak usia dini. Dalam melakukan observasi partisipatif peneliti memiliki keterlibatan dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diteliti. Bentuk instrument pada penelitian ini menggunakan daftar cek atau dikenal dengan istilah *check list* yang menggunakan skala *likert.* Skala ini digunakan oleh peneliti untuk melihat atau mengukur sikap dan sudut pandang/persepsi seseorang dan kelompok orang mengenai suatu fenomena sosial.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama melakukan pengumpulan data. Pada penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipatif. Observasi partisipatif asrtinya peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari peserta yang diteliti/diamati. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposisve sampling* yang memiliki pemahaman berupa teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan pengujian hipotesis melalui uji *paired sample t-test* untuk memperoleh hasil akhir. Sebelum dilakukan uji tersebut, penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal. Oleh karena itu, uji Kolmogorov digunakan sebagai uji normalitas guna memverifikasi apakah data layak dianalisis dengan metode *t-test*.

Data Pretest dan Posttest

Data *pretest* merupakan nilai awal kemampuan berpikir kritis anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *FCPM (Flash Card Palindrome)* sedangkan data *posttest* adalah nilai akhir kemampuan berpikir kritis anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media *FCPM (Flash Card Palindrome)*. Berikut hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

N=13	Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun			
	Minimum	**Maximum**	**Mean**	**Std.Deviation**
Pretest	11	20	15.31	2.496
Posttest	28	32	29.92	1.320

Tabel diatas menunjukkan kemampuan berpikir kritis anak sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata yang rendah yaitu 15.31. Sedangkan kemampuan berpikir kritis anak setelah diberi perlakukan melalui media *FCPM (Flash Card Palindrome)* mengalami peningkatan hingga rata-rata 29.92 untuk 13 anak.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat sebelum data dianalisis untuk menentukan hasil akhir. Uji normalitas menentukan apakah sampel dan data berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kemampuan Berpikir Kritis	**Kolmogorov-Smirnov[a]**			**Shapiro-Wilk**		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.202	13	.200	.927	13	.229
Posttest	.186	13	.200	.952	13	.275

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media *FCPM (Flash Card Palindrome)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak memiliki data yang berdistribusi normal dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnow hasil nilai *pretest* 0.200 dan nilai *posttest* 0.200*,* dimana data normal jika p>0.05. Hal serupa juga terlihat pada hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus Shapiro-Wilk nilai *pretest* 0.229 dan nilai *posttest* 0.275.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah media *FCPM (Flash Card Palindrome)* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil perhitungan uji hipotesis yang telah diperoleh.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Kemampuan Berpikir Kritis	**Paired Differences**						
	Mean	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
	-14.615	.500	-15.706	-13.525	-29.202	12	.001

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* memiliki nilai signifikasi 0.001 atau < 0.005 yang berarti adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakukan menggunakan media *FCPM (Flash Card Palindrome)*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *FCPM (Flash Card Palindrome)* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis media *flash card palindrome* (FCPM) terbukti berperan signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Keunggulan ini lahir dari rancangan media yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Media ini mengintegrasikan elemen visual, aspek kebahasaan, dan aktivitas permainan kata berbasis palindrome, sehingga mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi, mengenali pola, serta melakukan analisis kata. Hal tersebut mendukung prinsip konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya interaksi langsung anak dengan lingkungan belajar yang relevan dan bermakna.

Piaget menegaskan bahwa proses belajar harus menempatkan anak sebagai pembangun pengetahuan karena mereka sendiri merupakan pencipta aktif dari pemahamannya. Hal ini berarti anak tidak cukup menjadi penerima informasi semata, melainkan harus menafsirkan dan mengonstruksi makna dari setiap pengalaman belajar. Anak didorong untuk aktif dalam seluruh proses pembelajaran: menggali dan menemukan informasi baru dari lingkungannya, lalu menyesuaikannya dengan kebutuhan, pengalaman terdahulu, serta tahap perkembangan kognitif. Sikap pasif dalam belajar dianggap dapat menghambat terciptanya pengetahuan yang bermakna (Suhendi & Purwarno, 2018).

Dengan adanya keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar, pemahaman anak akan terbentuk secara bertahap, melalui tahapan asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi sebagaimana dijelaskan Piaget. Proses ini memungkinkan anak untuk membangun pengetahuan baru langkah demi langkah, mulai dari mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki, hingga menyesuaikan struktur tersebut ketika menemui hal baru yang tidak sesuai dengan pengetahuan awalnya. Dengan demikian, keterlibatan aktif anak tidak hanya membangun pemahaman konseptual, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemandirian belajar yang esensial bagi perkembangan jangka panjang (Amineh & Asl, 2015).

Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan kata berbasis palindrome yang ditampilkan secara visual melalui flash card. Aktivitas tersebut selaras dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menitikberatkan konsep belajar sambil bermain (Utami et al., 2024; Witasari & Wiyani, 2020). Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur dan bermakna, anak terdorong untuk aktif bereksplorasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan sederhana. Proses bermain juga memberi kesempatan bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak.

Menurut Wicaksono & Roza (2015) penerapan permainan kata dalam pembelajaran anak usia dini, termasuk konsep palindrome merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa sekaligus merangsang kemampuan berpikir

kritis. Permainan berbasis palindrome tidak hanya melatih anak mengenali pola bunyi maupun huruf, tetapi juga mendorong mereka untuk melakukan pengamatan, perbandingan, serta penarikan kesimpulan secara mandiri. Kegiatan ini berkontribusi pada penguatan kemampuan analitis dan meningkatkan kepekaan terhadap struktur bahasa dalam suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna.

Selama kegiatan berlangsung, anak diberikan flash card yang memuat kata *"kakak"* untuk memperlihatkan contoh konsep palindrome. Anak diajak mengamati bentuk kata, mengenali pola susunan huruf, dan memahami keteraturan struktur yang tetap sama meskipun dibaca dari depan maupun belakang. Aktivitas ini tidak hanya mengenalkan kosakata baru, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bahwa bahasa memiliki pola yang dapat diteliti dan dianalisis. Anak di dorong untuk memperhatikan detail, membandingkan hasil pengamatan, serta menarik kesimpulan sederhana. Selain memperluas penguasaan kosakata, kegiatan ini juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui proses analisis, refleksi, dan pemecahan masalah sederhana yang sesuai dengan konteks pembelajaran mereka.

Dengan melibatkan anak dalam aktivitas membalik serta menyusun kembali huruf secara mandiri, proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, eksploratif, interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing), sehingga proses pemahaman berlangsung lebih bermakna dan mudah diingat. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana, yang merupakan bagian penting dari perkembangan fungsi eksekutif anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa media flash card dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Utami, 2023; Israwati, Lukman & Hamid, 2022; Hidayat et al., 2025; Puspitasari, Izzati & Darminto, 2022; Mahmudah & Budiarti, 2022).

Keunggulan utama flash card terletak pada sifatnya yang praktis, mudah dibawa ke berbagai lokasi, serta dapat dimanfaatkan dalam situasi belajar yang fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah. Media ini juga ramah pengguna karena tidak memerlukan keterampilan khusus, sehingga guru dan orang tua dapat menggunakannya dengan cara yang sederhana namun efektif. Desainnya yang memadukan unsur visual berupa gambar dengan teks mendukung anak dalam menyerap dan mengingat materi secara lebih mudah. Selain itu, flash card dapat dikemas sebagai permainan edukatif yang menyenangkan dan mendorong interaksi sosial yang positif antara anak dengan guru maupun teman sebaya.

Keunggulan lain yang tidak kalah penting adalah daya tarik visual yang ditampilkan melalui warna, gambar, serta desain yang menarik perhatian anak, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan semangat belajar. Dengan demikian, flash card tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengingat informasi, tetapi juga sebagai media stimulasi kognitif, afektif, dan sosial yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Sejalan dengan temuan penelitian, media yang sederhana namun menarik seperti flash card terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada anak usia dini yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menyenangkan, dan penuh interaksi (Lestari, 2020).

Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Senzaki et al., 2017) bahwa menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar dan terbukti efektif dalam menyampaikan informasi edukatif secara lebih menarik (Aryandari & Sari, 2024). Tidak hanya itu, hasil penelitian Kim, Yeon & Choi (2019) mengatakan media *flash card* tidak

hanya menyampaikan informasi tetapi juga dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan sosial. Selaras dengan yang dipaparkan oleh Bauer (2023) bahwa dengan *flash card* dapat membantu dalam pengembangan keterampilan yang lebih tinggi seperti analisis, pemecahan masalahan dan penerapan langsung dari informasi yang sudah diberikan.

Penggunaan media ini sejalan dengan prinsip bahwa anak usia dini belajar secara holistik, aktif, dan dalam konteks yang bermakna, sekaligus mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi terutama berpikir kritis. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat terbantu dalam menyusun pertanyaan tingkat tinggi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menyediakan aktivitas yang menantang secara kognitif namun tetap sesuai tahap perkembangan anak. Relevansinya juga terlihat dalam capaian pembelajaran kurikulum PAUD yang menekankan keterpaduan antara perkembangan anak, lingkungan belajar yang menyenangkan, dan keterlibatan aktif anak. Melalui media *flash card palindrome* (FCPM), anak belajar mengenali struktur kata dan pola bahasa secara menyenangkan, sedangkan guru memperoleh media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menantang anak untuk berpikir kritis melalui aktivitas pengenalan pola bahasa dan struktur kata.

4. KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flash card palindrome (FCPM) mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Optimalisasi tersebut dicapai melalui desain media yang kontekstual, menarik, dan selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak. FCPM dirancang sebagai media edukatif yang memadukan elemen visual, permainan kata serta konsep palindrome untuk menstimulasi proses berpikir kritis sejak dini. Penerapannya dalam pembelajaran tidak hanya mendukung penguasaan bahasa dan kemampuan kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Ke depan, penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan media serupa yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi dan kebutuhan belajar anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

Amineh, R. J., & Asl, H. D. (2015). Review of Constructivism and Social Constructivism. *Journal Of Social Sciences, Literature and Languages*, 1(1), 9-16.

Aryandari, M., & Sari, P. M. (2024). Development of Picture Card Media Based on Science Literacy on Ecosystem Materials. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *19*(1), 92-100.

Azhar, R. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bauer, M. B. (2023). *The Effect of Flashcards on The Factual Knowledge and Conceptual Understanding of Student Athletes*. The Florida State University.

Besar, P. D. K. A. (2018). Penerapan media flash card dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A. *Jurnal Buah Hati, 5*(2), 118.

Cenderamata, R. C., & Sofyan, A. N. (2019). Abreviasi dalam percakapan sehari-hari di media sosial: Suatu kajian morfologi. *Prasasti: Journal of Linguistics, 4*(1), 69–77.

Dariyo, A. (2007). *Psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama*. Bandung: Refika Aditama.

Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 3*(2), 87–93.

Hidayat, Y., Rahmawati, R., Masri'ah, I., & Rosidah, L. (2025). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok Bermain Kenanga. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 41-56.

Hudaa, S., & Bahtiar, A. (2020). Variasi bahasa kaum milenial: Bentuk akronim dan palindrom dalam media sosial. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia, 3*(1), 22622–1829.

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.

Kim, M. H., Yeon, J. Y., & Choi, M. K. (2019). P57 Development and Evaluation of The Card Game for Children's Sugar Intake Reduction. *Journal Of Nutrition Education And Behavior*, *51*(7), S58.

Lestari, W. (2020). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(1), 70-75.

Mahmudah, D., & Budiarti, E. (2022). Penggunaan Media Flashcard Berbasis Aplikasi Filmora untuk Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, *5*(2), 51-58.

Mulyana, E. (2022). Pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan IPS, 12*(1), 24–29.

Nasution, T., Afrianti, D., Tukiyo, T., Sulistyani, S., & Herman, H. (2022). Critical discourse analysis in the classroom: A critical language awareness on early children's critical thinking. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(5), 4992–5002.

Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8545-8559.

Rafiek, M. R. M. (2013). Ragam bahasa waria dalam sinetron. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 3*(1), 4–18.

Sari, E. M. J. (2016). Profil berpikir kritis siswa SMP dalam menyelesaikan masalah geometri ditinjau dari gaya kognitif visualizer dan verbalizer. *MATHEdunesa, 5*(2).

Senzaki, S., Hackathorn, J., Appleby, D. C., & Gurung, R. A. (2017). Reinventing Flashcards to Increase Student Learning. *Psychology Learning & Teaching*, *16*(3), 353-368.

Stassen, M. L. A., Herrington, A., & Henderson, L. (2011). *To improve the academy*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publisher.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendi, A., & Purwarno. (2018). Constructivist Learning Theory: The Contribution to Foreign Language Learning and Teaching. *International Conference on Language and Literature*, 87-95.

Utami, W. S., Harianja, S. I., Rosyadi, A. F., & Rahayu, D. (2023). The Use of SKIDU (Sex Kids Education) Game As an Effort to Introduce Sex Education in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*(3), 354-361.

Utami, W. S., Harianja, S. I., Siregar, M., Muazzomi, N., & Simaremare, T. P. (2024). The Effectiveness of Sensory Circle Time (Sencleti) Media to Improve Sensory Motor Skills in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *14*(2), 1224-1233.

Wahyudi, A. B. (2014). Metode penelitian kebahasaan. *Jurnal Bahtera.*

Wicaksono, A., & Roza, A. S. (Eds.). (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca.

Winarti, E. R., Waluya, B., & Rochmad, R. (2018). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui problem-based learning dengan peer feedback activity. *Jurnal Pembelajaran Matematika, 5*(2).

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal Of Early Childhood Education and Development, 2*(1), 52–63.