

BERMAIN KARTU *FLASH* DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI WILAYAH MANUKAN LOKA TANDES SURABAYA

Rukmini

Prodi D3 Keperawatan STIKes Adi Husada

Jl. Kapasari No. 95, Kel. Kapasan, Kec. Simokerto, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

rukmini.73@gmail.com

Abstrak

Kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun masih pada tahap optimalisasi remembering/mengingat, namun masih banyak ditemukan kemampuan tersebut belum berkembang baik. Potensi anak Usia 4-6 tahun masih dalam masa *golden age*, yang sesuai untuk memaksimalkan stimulasi salah satunya adalah kemampuan kognitif melalui berbagai macam media, antara lain kartu *flash*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan bermain kartu *flash* dengan kemampuan kognitif anak 4-6 tahun di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya. Desain penelitian *korelasional* pendekatan *cross sectional* dengan teknik sampling *simple random sampling*. Subyek penelitian menggunakan anak usia 4-6 tahun sebesar 32 responden. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar kuisiner, menilai bermain kartu *flash* dan kemampuan kognitif. Analisis data menggunakan uji *spearman rank*. Hasil analisis mengungkapkan terdapat hubungan yang bermakna antara bermain kartu *flash* dengan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya ($p = 0,000$ ($\alpha = 0,05$) dan $r = 1,000$). Kemampuan kognitif anak baik berbanding lurus dengan bermain kartu *flash* yang baik pula. Rekomendasi kartu *flash* masih relevan untuk stimulasi kemampuan mengingat anak, namun masih diperlukan peran ibu atau pendamping dalam saat anak belajar menggunakan kartu *flash*.

Kata kunci : kemampuan kognitif, kartu *Flash*

Abstract

Cognitive abilities of children aged 4-6 years are still at the remembering optimization stage, but it is still found that these abilities are not well developed. The potential of children aged 4-6 years is still in the golden age, which is suitable for maximizing stimulation, one of which is the ability to remember through various media, including flash cards. The purpose of this study was to analyze the correlation of the playing flash cards and cognitive skills at children aged 4-6 years old in the Manukan Loka Tandes Surabaya. The design of this study was Correlational method and cross sectional approach with simple random sampling technique. The research subjects used children aged 4-6 years of 32 respondents. Data were collected using a questionnaire sheet, assessing flash card playing and cognitive skills. Statistical tests using spearman rank test showed that there was a significant correlation between playing flash cards and the cognitive skills in children aged 4-6 years in the Manukan Loka Tandes Surabaya ($p = 0.000$ ($\alpha = 0.05$) and $r = 1,000$). Good children's cognitive skills are directly proportional to playing good flash cards. The recommendations of flash cards are still relevant for stimulating children's cognitive skills, but the role of mothers or companions is still needed when children learn to use flash cards

Keywords: *memory skills, Flash cards*

PENDAHULUAN

Anak dalam kamus bahasa Indonesia, yaitu manusia yang masih kecil atau yang belum dewasa, dan WHO mendefinisikan anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai dengan usia 19 tahun (Porwadarminta, 1991). Sepanjang usia tersebut anak menjalani tahapan pertumbuhan

dan perkembangannya. Anak juga merupakan makhluk yang lemah dan harus dilindungi, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 dan Depkes RI tahun 2014 anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan, merupakan aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu

bangsa, sehingga harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya (UURI no. 23 Tahun 2002). Mengadapatasi dari definisi tersebut diatas anak usia - 6 tahun merupakan aset bangsa yang harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia tersebut masih memasuki masa *Golden Age* yang sangatlah berarti dan menjadi penentu pada perkembangan anak berikutnya. Erikson, (1964) menyebutkan bahwa Usia 4 - 5 tahun masuk dalam fase usia bermain (3 - 6 tahun) dengan karakteristik identifikasi pada orang tua, mengembangkan gerakan tubuh, kemampuan bahasa, adanya rasa ingin tahu, imajinasi, serta mampu menentukan tujuan. Anak usia 4 - 6 tahun memasuki masa praoperasional (Ahmad, S., 2012), dan mulai menggunakan simbol - simbol digunakan dalam merepresentasi lingkungan sekitar secara kognitif. Simbol- simbol itu seperti : kata dan bilangan yang dapat digantikan dengan objek, peristiwa dan kegiatan (Piaget, 1952).

Depkes RI dalam laporannya tentang profil kesehatan Indonesia Tahun 2018 dinyatakan bahwa anak suai dini (2 sd 5 tahun berjumlah 23,7 juta jiwa mencapai 10,4% dari penduduk Indonesia. Disampaikan data terkait perkembangan anak terdapat menunjukkan 65,8% perkembangan kognitif anak masih belum berkembang, sedangkan 19,5% perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik dan 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik gangguan motorik halus dan kasar, perkembangan kreativitas, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Upaya telah dilakukan Depkes RI dalam melakukan skrining, dengan hasil terdapat data gangguan perkembangan pada anak sebesar 45,12%, dan hasil skrining gangguan perkembangan anak di Jawa Timur mencapai 80,91%. Di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya dilaporkan 40% dari jumlah keseluruhan, ditemukan anak dengan kemampuan mengingat yang rendah. Penelitian kemampuan kognitif berupa anta dukungan dalam observasi awal anak merasakan sulit dalam mengingat angka dan huruf yang dismpaikan oleh guru. Berdasarkan cobservasi dan wawancara dengan orang tua di Manukan Loka VI Surabaya menyatakan bahwa, 40% dari jumlah keseluruhan, anak mengalami kemampuan mengingat yang

Rukmini - BERMAIN KARTU *FLASH* DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI WILAYAH MANUKAN LOKA TANDES SURABAYA

rendah. Anak merasakan kesulitan dalam mengingat angka dan huruf yang diajarkan oleh guru. Sehingga, guru sering mengalami kendala saat melakukan proses belajar mengajar di sekolah. Hal ini dikarenakan saat bermain dengan menggunakan kartu bergambar sangat jarang dilakukan dan kurangnya inisiatip guru dalam memberikan variasi kartu *Flash*.

Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain dari interen yang meliputi keturunan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat dan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu lingkungan dan faktor kebebasan (Hidayat, 2005). Faktor lingkungan yang sangat berpengaruh antara lain keluarga, sekolah, teman dan media yang akan membawa anak-anak kedalam pencapaian kemampuan kognitifnya.

Saat ini di Indonesia bahkan dunia sedang mengalami pandemi yaitu adanya wabah Covid-19. Pandemi covid 19 ini memberikan dampak yang sangat besar pada kehidupan manusia, banyak kegiatan publik yang semula dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan waktu dan tempat, namun saat ini beralih dengan pusat aktivitas utamanya berada di rumah. Pandemi ini merupakan kenyataan baru yang juga dialami berbagai kegiatan dimasyarakat antara lain aktifitas pasar, perkantoran, ibadah dan juga dunia pendidikan (Alifia, 2020). Kegiatan pembelajaran yang semula dapat dilakukan di sekolah-sekolah antara lain di PAUD, namun sekarang dilakukan dirumah dengan melibatkan pendidik adalah anggota keluarga misalnya ibu atau kakak dan peserta didik anak usia 4 - 6 tahun.

Kegiatan belajar mengajar dalam dunia anak yang paling sesuai adalah dengan bermain, sehingga dengan kegiatan bermain anak tanpa merasakan sambil belajar. Kondisi pandemi seperti saat ini adanya corona virus disease atau Covid-19, yang paling sesuai adalah semua aktivitas belajar dilakukan dirumah, dengan orang sekitar yang ada dirumah sebagai pengganti peran guru di PAUD. Bermain merupakan stimulasi pada perkembangan kemampuan anak baik kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, juga akhirnya harus dilakukan di rumah masing-masing. Kegiatan yang marak saat ini adalah dengan pendekatan belajar menggunakan teknologi informasi dan media elektronik,

sehingga proses pengajaran dapat berlangsung dengan baik (Alifia, 2020).

Model stimulasi perkembangan melalui pembelajaran berbantuan ITC juga memberikan dampak yang tidak kecil, antara lain anak terpapar dengan radiasi dalam waktu yang intens dan durasi lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis internet juga berdampak pada paparan informasi yang begitu banyak dan sulit disaring untuk dikonsumsi anak-anak usia 4 - 6 tahun, karena tayangan yang begitu menarik dan bervariasi membuat anak semakin nyaman dengan dunianya yang baru. Hal terjelek yang bisa terjadi anak kecenderungan untuk menjadi ketagihan, misalnya ketagihan *gadget*. Peran orang tua dan alternatif bentuk stimulasi yang relatif aman dibutuhkan dalam menghadapi tantangan ini. Bermain kartu *flash* adalah salah satu terobosan yang dapat mengatasi masalah tersebut diatas (Kurniati, 2020).

Bermain kartu *flash* merupakan salah satu kegiatan belajar dengan berbantuan media pembelajaran yang sangat tepat untuk anak usia 4 - 6 tahun. Kelebihan bermain kartu *flash* yaitu menarik, bervariasi, belajar sambil bermain sehingga anak-anak merasakan bermain namun sekaligus dapat belajar mengingat dan memahami simbol-simbol misalnya angka, kegiatan, barang yang akan menambah kosa kata anak. Bermain kartu *flash* juga mempunyai nilai manfaat yang di terbentuk saat bermain *flashcard*, antara lain anak dapat terlatih untuk berkonsentrasi dan mengingat simbol-simbol yang akan menambah kosa kata mereka. Jika anak mampu bermain dengan kartu *flash* baik, maka akan memberikan kondisi kemampuan mengingat dan kemampuan akan kosa kata juga semakin baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan permainan *flashcard* dengan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (Kurniati, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk menjelaskan ada tidaknya hubungan bermain kartu *flash* dengan kemampuan kognitif anak usia 4 - 6 tahun di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya. Proses penelitian selama 1 bulan bulan April – Mei 2020 dengan lokasi di jalan

Rukmini - BERMAIN KARTU *FLASH* DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI WILAYAH MANUKAN LOKA TANDES SURABAYA

Manukan Loka VI RT 02 kecamatan Tandes Kota Surabaya. Populasi seluruh anak usia 4 sampai dengan 6 tahun di Manukan Loka Kecamatan Tandes Kota Surabaya, dan besar sampel 32 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan *Probability Sampling* yaitu *Simple Random Sampling*. Variabel independen yaitu bermain kartu *flash* dan variabel dependennya kemampuan kognitif pada anak usia 4 sampai dengan 6 tahun. Instrumen pengumpulan data untuk menggali bermain kartu *flash* dengan menggunakan lembar observasi dan berupa kartu *flash*. Pengukuran variabel dependen yaitu kemampuan kognitif anak dengan menggunakan lembar kuesioner. Uji statistik menggunakan uji korelasi Spearman rank dengan tingkat signifikan sebesar 0,05.

HASIL

Penelitian yang dilakukan selama satu bulan di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya mulai bulan April sampai dengan Mei 2020, menghasilkan data yang akan disajikan dalam 2 penyajian yaitu data umum (Usia anak, jenis kelamin, pendidikan ibu, pekerjaan ibu, penghasilan ibu, status anak dan keberadaan anak tinggal bersama) dan data khusus(menjawab masalah penelitian yang akan menyajikan data bermain kartu *flash*, kemampuan kognitif anak, dan hubungan antara bermain *flash* dan kemampuan kognitif anak). Berikut hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Data Umum

Tabel 1

Usia anak di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1.	4	5	15,6
2.	5	19	59,4
3.	6	8	25,0
Jumlah		32	100

Tabel diatas menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya responden berusia 5 tahun sebanyak 19 responden (59,4%).

Tabel 2

Jenis Kelamin anak di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Perempuan	18	56,2
2.	Laki-Laki	14	43,8
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 2 dilaporkan bahwa sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 responden (56,2%).

Tabel 3
Pendidikan Ibu di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Persentase (%)
1.	SD	0	0
2.	SMP/Sederajat	0	0
3.	SMA/Sederajat	19	59,4
4.	Diploma/Sarjana	13	40,6
Jumlah		32	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan Ibu responden SMA/Sederajat sebanyak 19 responden (59,4%)

Tabel 4
Pekerjaan Ibu di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	PNS	5	15,6
2.	Swasta	9	28,1
3.	Wiraswasta	3	9,4
4.	Ibu Rumah Tangga	15	46,9
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 4 dilaporkan bahwa pekerjaan Ibu responden kurang dari setengahnya sebagai Ibu Rumah Tangga sebanyak 15 responden (46,9%).

Tabel 5
Penghasilan Ibu di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Penghasilan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Diatas UMR	12	37,5
2.	Dibawah UMR	20	62,5
Jumlah		32	100

Tabel 5 memaparkan sebagian besar penghasilan ibu responden dibawah UMR sebanyak 20 responden (62,5%).

Tabel 6
Status Anak di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Status Anak	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Angkat	0	0
2.	Kandung	32	100
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 6 menunjukan bahwa 100% status anak adalah anak kandung dengan responden 32.

Tabel 7
Tinggal Bersama di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Tinggal Bersama	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Orang Tua	28	87,5
2.	Saudara/Nenek	4	12,5
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 7 dilaporkan bahwa sebagian besar responden tinggal bersama orang tua 28 responden (87,5%).

Data Khusus

Tabel 8
Bermain Karu Flash Anak uisa 4-6 tahun di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Bermain Kartu Flash	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Kurang	0	0
2.	Cukup	8	25,0
3.	Baik	24	75,0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 8 menunjukan sebagian besar anak di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya Bermain kartu *flash* menunjukan hasil Baik yaitu 24 responden (75,0%).

Tabel 9
Kemampuan Kognitif Anak uisa 4-6 tahun di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya April-Mei 2020

No.	Kemampuan Kognitif	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Kurang	0	0
2.	Cukup	8	25,0
3.	Baik	24	75,0
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 9 menunjukan bahwa sebagian besar dari Kemampuan Kognitif anak sebanyak 24 responden (75,0%) menunjukan hasil Baik.

Tabel 10
Tabulasi Silang Antara Bermain Kartu
Flash Dengan Kemampuan Kognitif Uisa 4-
6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka
Tandes Surabaya April-Mei 2020

Bermain Kartu Flash	Kemampuan Kognitif							
	Kurang		Cukup		Baik		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0
Cukup	0	0	8	100	0	0	8	100
Baik	0	0	0	0	24	100	24	100
Total	0	0	8	25	24	75	32	100
<i>Spearman Correlation P value(Sig 2-tailed) = 0,000</i>								
<i>Coefficient correlation(r) = 1,000</i>								

Tabel 10 menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain kartu *flash* yaitu “Baik” dengan kemampuan Kognitif “Baik” sebanyak 24 responden (75,0%).

Hasil analisa uji statistik dengan korelasi dari spearman didapatkan nilai $p = 0,000$ dan $\alpha = 0,05$ sehingga hipotesis penelitian diterima $p=0,000$ kurang dari $\alpha = 0,05$. Dari hasil uji spearman nilai p lebih rendah dari α , maka hipotesis penelitian diterima, yang berarti menunjukkan adanya hubungan antara variabel bermain kartu *flash* dengan kemampuan Kognitif. Koefisien korelasi adalah 1,000 yang artinya tingkat kekuatan hubungan (korelasi) kedua variable sebesar 1,000 atau korelasi Sempurna, dengan angka koefisien korelasi bernilai positif, sehingga hubungan kedua variable tersebut bersifat searah (jenis hubungan searah) dengan demikian dapat diartikan semakin baik bermain kartu *flash* berbanding lurus dengan kemampuan Kognitif Anak juga semakin baik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak Usia 4-6 tahun di Manukan Loka Tandes Surabaya didapatkan data tentang bermain kartu *flash* sebagai berikut yang melakukan bermain kartu *flash* “Baik” sebanyak 24 responden (75,0%), “Cukup” sebanyak 8 responden (25,0%), “Kurang” sebanyak 0 responden (0%).

Kartu *Flash* merupakan sebuah media berupa kartu kecil yang terbuat dari kertas karton yang memuat gambar-gambar, angka-angka ditunjukkan untuk meningkatkan daya

ingat anak akan simbol-simbol yang ada. Bermain *kartu flash* dapat menstimulasi anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna dari kartu tersebut (Nurwidayati, 2015). Kartu *flash* yang ada dipasaran bisa berupa kartu jadi dengan gambar –gambar dan langsung bisa dipakai atau *by utility* dan terdapat juga berupa bahan dan bisa didesain sendiri isi gambar-gambarnya (*by desain*). Ukuran kartu *flash* bermacam-macam, kebanyakan sekitar 8x10cm, dedngan disertai gambar-gambar simbol yang digunakan dalam proses belajar sambil bermain. Simbol-simbol yang disajikan bisa berwujud gambar, angka, huruf, disertai dengan warna-warna yang menarik. Pengadaan kartu *flash* yang berkualitas tinggi bisa dicapai dengan memperhatikan identifikasi latar belakang anak, isi/konten dan keterampilan utama yang akan dicapai, sehingga menjadi bahan untuk menyusun permainan yang bagus terkait dengan upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak (Cerbin, 2018).

Kartu bergambar ini yang membuat anak-anak lebih tertarik untuk bermain, yang tanpa disadari mereka juga dalam rangka belajar meningkatkan daya ingat dengan mengenali gambar dan menambah kosa-kata. Bermain dengan *kartu flash* membuat anak usia 4 – 6 tahun lebih cepat menghafal dan memahami gambar-gambar yang disajikan bisa berupa pesan-pesan dan simbol –simbol. Sesuai dengan perkembangan anak menurut (Erikson, 1964) anak usia 4-6 tahun memasuki fase Usia bermain, dengan karakteristik Identifikasi dengan orang terdekat misalnya ibunya, atau pengasuhnya, lebih berkembang kemampuan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, disertai tumbuhnya rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan untuk menentukan tujuan. Ketersediaan gambar-gambar yang disertai keterangan masing-masing, merangsang anak untuk dapat mengemukakan ide-idenya (Nurwidayati, 2015). Bermain kartu *flash* dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak, karena kartu *flash* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat memberikan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak (Isah, I., 2019). Penelitian lain mengatakan bahwa bermain kartu *flash* lebih diminati oleh anak-anak sehingga mereka merasa nyaman saat belajar. Oleh karena itu,

pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam mempengaruhi kemampuan kognitif anak (Hatiningsih & Adriyati, 2019).

Bermain kartu *flash* agar dapat memaksimalkan manfaat dan tujuan dipengaruhi beberapa faktor antara lain (1) motivasi, (2) lingkungan, (3) pendidikan, (4) Pengetahuan umum, (5) kesehatan, dan (6) ekonomi/pekerjaan. Motivasi merupakan faktor penting agar berlangsungnya kegiatan bermain. Pada penelitian ini berdasarkan hasil wawancara anak sangat senang dan ingin melakukan bermain kartu *flash* oleh karena bentuknya yang menarik sehingga membuat anak tertarik, dan ini merupakan bagian motivasi yang terjadi pada anak. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi terbentuknya pribadi, sikap, nilai dan kemampuan daya pikir anak. Faktor lingkungan terdiri dari latar belakang keluarga, aktifitas anak dirumah, dan faktor sosial ekonomi, kondisi ini yang *support* anak dengan daya beli dan kesempatan, sehingga anak terfasilitasi untuk dapat berkembang sesuai dengan sesuai perkembangannya. Faktor pendidikan, pengetahuan umum, kesehatan, dan ekonomi/pekerjaan tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi terfasilitasinya bermain kartu *flash*. Data penelitian menunjukan bahwa lebih dari 50% anak dapat melakukan bermain kartu *flash* dengan “Baik”, dimana jika dilihat dari Pekerjaan yaitu pada ibu yang bekerja. Dengan bekerja ibu yang memiliki kesibukan yang sangat padat akan berdampak pada perilaku mengabaikan anaknya, dibandingkan pada ibu yang berada dirumah yang selalu ada untuk anaknya dan mengikuti kegiatan anak setiap harinya akan mengerti perkembangan anaknya dan membuat anak semakin dekat dengan ibu dan ibu bisa meluangkan waktu yang banyak untuk memperhatikan anaknya. Ibu mempunyai peran sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anaknya, apalagi bagi anak berusia dini anak memerlukan perhatian dan *support* dari orang tuanya. Faktor kesehatan, pendidikan dan pengetahuan orang tua (Ibu), dimana data penelitian memperlihatkan bahwa lebih dari 50% anak dapat bermain kartu *flash* dengan hasil “Baik” sejumlah 24 orang, sejalan dengan semakin tinggi pendidikan orang tua membuat orang tua memiliki pengetahuan yang memadai serta dalam kondisi kesehatan yang stabil baik, sehingga bisa berefek pada

Rukmini - BERMAIN KARTU *FLASH* DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI WILAYAH MANUKAN LOKA TANDES SURABAYA

upaya mengoptimalkan stimulasi untuk mencapai kemampuan anak sebaik-baiknya.

Data penelitian menunjukkan Anak Usia 4-6 tahun di wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya didapatkan kemampuan Kognitif dalam kategori “Baik” sebanyak 24 responden (75,0%), Cukup sebanyak 8 responden (25,0%), Kurang sebanyak 0 responden (0%).

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam memahami subyek dalam bentuk menerima, mendokumentasikan, dan mengingat kembali informasi-informasi yang telah dialami yang tersimpan didalam memori otak dan dapat *direct call* kembali ketika dibutuhkan, serta ingatan tersebut akan dapat berkembang seiring dengan informasi yang diperoleh dan didokumentasikannya (Juliana, 2018). Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang di dorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak dan kemampuan daya ingat. Karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4 – 6 tahun antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki ciri yang sama, misalnya warna, bentuk, atau ukuran mencocokkan bentuk geometri, misalnya segitiga, persegi panjang, dan mengenal simbol-simbol angka 1-10. Menurut Webster Perkembangan kemampuan kognitif berhubungan dengan aktivitas intelektual meliputi berpikir, menjelaskan, membayangkan, mempelajari kata, dan menggunakan bahasa. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, faktor kebebasan (Yusuf Syamsu, 2011). Piaget, (1952) mengatakan dalam teori perkembangannya, bahwa tahapan perkembangan kemampuan kognitif meliputi (1) Tahap Sensori Motori (0-2 tahun) pada tahap ini anak belajar tentang dunia sekitar melalui indranya yang meliputi, keabadian objek, yaitu orang, benda. (2) Tahap Pra-operasional (2-7 tahun). Pada usia ini anak melihat dunianya seolah-olah itu berputar-putar dengan banyak informasi banyak hal yang dapat dikenal, sehingga bisa diterapkan dalam memaknai cara belajar anak-anak berbeda dari orang dewasa, dikarenakan mereka belum memiliki pengalaman dan interaksi yang cukup memadai untuk menafsirkan informasi yang datang. (3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun), yang

ditandai dengan anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa kongkret dan mengklasifikasikan objek-objek keadaan bentuk yang berbeda. (4) Tahap Operasional Formal (11 hingga Dewasa), menunjukkan kemampuan untuk berfikir secara sistematis, dapat memprediksi secara teratur atau sistematis untuk memecahkan masalah, fikiran logis dinamis dan konsisten (Ahmad, S., 2012).

Data penelitian memperlihatkan bahwa lebih dari 50% kemampuan kognitif berkembang baik sejumlah 24 responden, hal ini didukung oleh faktor pendidikan orang tua responden yang dilihat dari perhitungan tabulasi silang SMA/Sederajat berjumlah 19 orang, Diploma/Sarjana 13 orang, SMP/Sederajat tidak ada, dan SD/Sederajat tidak ada. Hal ini mendukung asumsi jika semakin tinggi pendidikan orang tua berjalan beriring dengan pengetahuan yang memadai, hal ini bisa dikarenakan semakin banyak sumber informasi yang dapat diterapkan pada anaknya khususnya dalam upaya memaksimalkan kemampuan kognitif anak. Data penelitian masih menemukan kemampuan kognitif dalam kategori "Cukup" sejumlah 8 responden. Hal ini didukung oleh faktor motivasi yang kurang maksimal pada diri anak, yang akan membuat anak kurang bersemangat untuk menghafal. Berdasarkan hasil pemantauan kuisioner yang diisi oleh ibu pada pernyataan nomer 1 yang berisikan persetujuan memulai permainan dengan anak, masih terdapat anak tidak menyetujui untuk memulai permainan kartu *flash*, yang berdampak pada pencapaian kemampuan kognitif saat bermain kartu *flash*.

Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara bermain kartu *flash* dengan kemampuan kognitif anak, berdasarkan data diperoleh nilai $p = 0,000 < \alpha (0,005)$, hubungan tersebut sangat signifikan antara permainan kartu *flash* dengan Perkembangan Kognitif, koefisien korelasi tersebut sempurna berdasarkan nilai r sebesar 1,000.

Kemampuan Kognitif anak dapat dikembangkan secara optimal dengan bermain kartu *flash*. Wujud kartu *flash* menunjukkan *simpel* dan tidak berat sangat sesuai dengan anak usia 4 – 6 tahun. Doman G. & Doman J., (2006) dalam Hatiningsih & Adriyati, P., (2019) menyatakan kartu *flash* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang diberikan untuk melatih mengingat dan

Rukmini - BERMAIN KARTU FLASH DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-6 TAHUN DI WILAYAH MANUKAN LOKA TANDES SURABAYA

membimbing imajinasi anak. Secara fisik kartu *flash* sebagai kartu kecil yang berukuran 8x10 cm, dengan variasi isi dan warna. Hal ini membuat anak menjadi termotivasi dengan awal melihat tampilan kartu *flash*. Media pembelajaran menarik merupakan hal terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa. Ketika siswa sudah tertarik pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan anak akan berkembang secara optimal (Atmaja & Sonia, 2020). Dalam penelitiannya Mashburn et. Al (2009) dalam (Hatiningsih & Adriyati, P., 2019) berpendapat bahwa kartu *flash* lebih diminati oleh anak-anak sehingga mereka merasa nyaman saat belajar. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam mempengaruhi keterampilan membaca awal anak seperti yang dikemukakan oleh). Peningkatan motivasi anak terlihat dari perubahan perilaku saat kegiatan berlangsung. Anak terlihat sangat senang dengan kartu *flash* dan apa yang mereka pelajari dengan kartu *flash* tersebut. anak juga menikmati pelajaran itu dan sangat aktif, antusias dan penuh partisipasi setiap kali ada pertanyaan yang meminta mereka untuk menebak.

Bermain kartu *flash* merupakan satu alternatif dalam pemberian stimulasi kemampuan kognitif pada anak terutama pada pandemi covid 19 ini. Dengan adanya kondisi saat ini yang sedang mengalami *Lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan *Work From Home* (WFH) akibat adanya pandemic Covid-19, maka kegiatan bermain sembari belajar menggunakan media kartu *flash* ini sangat cocok untuk digunakan sembari mengisi kekosongan kegiatan belajar di sekolah. Anak tetap bisa distimulus kemampuan kognitifnya meskipun hanya di rumah dengan metode yang sangat menyenangkan juga. Stimulasi kognitif salah satunya adalah dengan kegiatan membaca sejak dini berbantuan kartu *flash*. Both-de Vries & Bus, (2010) berpendapat bahwa stimulasi kemampuan kognitif dengan kegiatan membaca awal hendaknya diberikan media yang seru dan menarik seperti kartu *flash*. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Kornell (2009) menyimpulkan bahwa kemampuan membaca sejak dini dapat ditingkatkan dengan penerapan media yang menarik dan *eye catching* dan menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca awal (Hatiningsih & Adriyati, P., 2019).

Indikator kemampuan kogniti juga tampak pada kemampuan daya ingat. Permainan kartu *flash* dapat memfasilitas stimulasi daya ingat anak. Bermain kartu *flash* meningkatkan daya ingat anak usia 4 – 6 tahun karena media *flashcard* dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna dari kartu *flash*. Data penelitian ini melaporkan hasil semakin baik kegiatan stimulasi perkembangan dengan media kartu *flash* untuk anak usia 4-6 tahun maka akan baik pula perkembangan anak sesuai usia. Hal ini akan mempengaruhi proses pikir dan daya ingat anak kedepannya terutama untuk prestasi anak. Daya ingat pada anak bisa diperkuat dengan menggunakan stimulasi bermain kartu *flash*. Simbol-simbol yang dilihat oleh anak dalam kartu *flash* akan diolah menjadi otak untuk dipahami sesuai dengan teori Doman G. & Doman J., (2006) bahwa kartu *flash* yang diberikan secara berulang-ulang akan memberikan manfaat dalam memori jangka pendek, dan jika diulang dari memori yang pendek terus menerus akan menghasilkan memori jangka panjang (Hatiningsih & Adriyati, P., 2019).

Fungsi otak dalam menyimpan memori atau ingatan terletak pada sistem kerja hippocampus. Beberapa studi menyatakan bahwa hippocampus diduga memiliki peran krusial dalam menentukan daya otak dalam menangkap dan menyimpan memori atau ingatan (Wardani, 2018). Anak usia 4-6 tahun berdasarkan teori pertumbuhan memasuki masa pertumbuhan paling pesat, dan pada saat itu pula pertumbuhan sosial, emosional, kognitif seperti perkembangan memori, pemikiran kritis, kreativitas, Bahasa juga mengalami perkembangan. Bermain kartu *flash* mempengaruhi sistem syaraf otak pada sistem limbik pada bagian hippocampus, yang diduga memiliki peran krusial dalam menentukan daya ingat otak dalam menangkap dan menyimpan memori atau ingatan yang akan mempengaruhi kemampuan mengingat pada anak menjadi tinggi/baik. Hubungan antarsel saraf yang terjadi pada saat kita melakukan proses mengingat atau melakukan fungsi kognitif lain. Ingatan paling tajam pada diri manusia kurang-lebih pada masa kanak-

kanak (Maksum, 2013). Motivasi adalah suatu daya yang menjadi pendorong seseorang bertindak. Motivasi mempengaruhi daya ingat anak karena motivasi dapat timbul pada seseorang tanpa rangsangan atau bantuan dari orang lain.

Implikasi dari penelitian ini adalah bermain dengan kartu *flash* adalah merupakan suatu terobosan baru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak di masa pandemi covid-19 sekarang ini. Bermain kartu *flash* memerlukan dukungan agar dapat menghasilkan kemampuan kognitif yang optimal baik dari anak, lingkungan dan orang tua. Faktor pendukung orang tua terkait tingkat pengetahuan, pendidikan dan pekerjaan yang bersinergi pada kemampuan daya beli dan pemberian fasilitas anak oleh karena didukung dengan motivasi untuk memberikan perhatian akan perkembangan anak. Namun demikian bagi Ibu rumah tanggapun juga dapat memanfaatkan keberadaannya semaksimal mungkin dalam menstimulasi perkembangan anak, karena dengan keadaan yang selalu ada dalam kegiatan anak setiap harinya akan membuat anak semakin dekat dengan ibu dan ibu bisa meluangkan waktu yang banyak untuk mendampingi anak, mengasah, mengasuh dan mengasihi anak. Bermain Bersama antara anak dengan orang tua selama pandemi covid -19 berlangsung, menjadi aktivitas yang paling sering dilakukan dan hendaklah dibuat menyenangkan, misalnya dengan bermain kartu *flash*. Bermain kartu *flash* memberikan peluang anak belajar meskipun dalam kondisi bermain.

KESIMPULAN

Kartu *flash* dapat menstimulasi kemampuan mengingat anak, namun masih diperlukan peran ibu atau pendamping saat anak belajar menggunakan kartu *flash*. Orang tua dapat sering bermain kartu *flash* karena penggunaannya mudah dan bisa mengisi waktu luang di era pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.

Alifia A. S., dan kawan-kawan. (2020). Pengelolaan Kelas Secara Daring di Masa Pandemi pada Murid Kelompok Bermain atau PAUD. *INSAN Jurnal*

Psikologi Dan Kesehatan Mental.

1(2), 64–68.

- Atmaja, A. S. K., & Sonia, G. (2020). Using Flash Cards To Improve Students' Vocabulary. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 283. <https://doi.org/10.22460/project.v3i2.p283-289>
- Cerbin, W., Beckett, S. & Krause, A. (2018). *Research-Based Guidelines for Using Flashcards to Improve Your Learning*. La Crosse.
- Erikson, E.H. (1964). *Insigth and Responsibility*. New York: Norton.
- Hatiningsih, N., & Adriyati, P. (2019). *Implementing Flashcard to Improve the Early Reading Skill*. 304(Acpch 2018), 291–294. <https://doi.org/10.2991/acpch-18.2019.71>
- Hidayat, A. A. (2005). *Pengantar ilmu keperawatan anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Isah, I. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Kelompok A TK Asy-Asyifak Aik Anyar. *PANDAWA. Pandawa*, 58-76.
- Juliana, J. (2018). Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Menghafal Hadits melalui Metode Gerakan. , , . *Afālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 64–68.
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241–256.
- Maksum, S. M. (2013). *Anti Lupa di Usia Muda*. Jakarta: Media Pressindo.
- Nurwidayati, A. (2015). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash Card. *Repository.Unej.Ac.Id*.
- Piaget, J & Cook, M.T. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International University Press.
- Porwadaminta. (1991). *Kamus lengkap: Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris, dengan ejaan yang disempurnakan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- UURI no. 23. (2002). *Undang - Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*.
- Wardani, L. K. (2018). *Hubungan Status Gizi Dan Kadar Hb Dengan Daya Ingat Sesaat Siswa SDN Tototsari I Dan SDN Tunggulsari I Surakarta*.
- Yusuf Syamsu, L. N., & Nani, M. S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*.