

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH**

(Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)



**AYUANA OKTAVIANI PUTRI
14.321.0053**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
“INSAN CENDEKIA MEDIKA”
JOMBANG
2018**

**PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH**

(Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program
Studi S1 Ilmu Keperawatan Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
Insan Cendekia Medika
Jombang

**AYUANA OKTAVIANI PUTRI
14.321.0053**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
“INSAN CENDEKIA MEDIKA”
JOMBANG
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 143210053
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Keperawatan

Menyatakan bahwa naskah skripsi dengan judul skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Pra Sekolah (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang) secara keseluruhan benar-benar karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Jombang 3 Oktober 2018

Saya Yang Menyatakan


Ayuana Oktaviani Putri
NIM 143210053

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 143210053
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Keperawatan

Menyatakan bahwa naskah skripsi dengan judul skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Pra Sekolah (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang) secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Jombang 3 Oktober 2018

Saya Yang Menyatakan



Ayuana Oktaviani Putri
NIM 143210053

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 30 Oktober 1995
Institusi : Prodi S1 Keperawatan STIKes "ICMe" Jombang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang). Adapun skripsi ini bukan milik orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumber. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademis dan sanksi hukum.

Jombang, 4 Juli 2018

Mahasiswa



Ayuana Oktaviani Putri
14.321.0053

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK
PRASEKOLAH (Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan
Megaluh Kabupaten Jombang)
Nama Mahasiswa : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING

PADA TANGGAL 4 JULI 2018

Pembimbing Utama



Endang Y, S.Kep., Ns., M.Kes
NIK. 04.08.119

Pembimbing Anggota



Nining Mustika N, SST., M.Kes
NIK. 02.08.127

Mengetahui,

Ketua STIKes ICMe



H. Imam Fatoni, SKM, MM
NIK. 03.04.002

Ketua Program Studi



Inavatur Rosvidah, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK. 04.05.053

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diajukan oleh :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053
Program Studi : S1 Keperawatan
Judul : Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah (Studi Di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi S1 Ilmu Keperawatan

Komisi Dewan Penguji,

Ketua dewan penguji : Hindyah Ike, S.Kep., Ns., M.Kep ()
(NIK. 04.06.059)

Penguji I : Endang Y, S.Kep., Ns., M.Kes ()
(NIK. 04.08.119)

Penguji II : Nining Mustika N, SST., M.Kes ()
(NIK. 02.08.127)

Ditetapkan di : Jombang
Pada tanggal : 4 Juli 2018

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Jombang pada tanggal 30 Oktober 1995. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H. Sumari dan Ibu Hj. Sukiati, penulis adik dari Agil Arief Kristianto.

Tahun 2002 penulis lulus dari TK PG. Djombang Baru Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Tahun 2008 penulis lulus dari SDN Pulo Lor 1 Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Tahun 2011 penulis lulus dari SMPN 3 Jombang Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Tahun 2014 penulis lulus dari SMKN 1 Jombang Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang Jurusan Akuntansi, dan pada tahun 2014 penulis lulus seleksi masuk STIKes “Insan Cendekia Medika” Jombang melalui jalur tes gelombang I. Penulis memilih Program Studi S1 Keperawatan dari lima pilihan program studi yang ada di STIKes ICMe Jombang.

Demikian riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jombang, 4 Juli 2018



Ayuana Oktaviani Putri

MOTTO

“Jika kamu diberi kesempatan untuk melempar dadu, maka lemparlah tanpa ragu.

Saat kamu melempar, kamu akan maju, setidaknya satu kotak”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Dengan segala kerendahan hati dan keikhlasan, saya persembahkan karya sederhana ini untuk :

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak H. Sumari dan Ibu Hj. Sukiati yang dengan penuh kasih sayang telah merawat, mendidik, mendukung, dan mengiringi langkah saya dengan do'a dan harapan dari kecil hingga saat ini.
2. Masku satu-satunya yang saya sayangi Agil Arief Kristianto, yang selalu memberiku kebahagiaan walau terkadang bertengkar tapi engkaulah warna hidupku dan terima kasih selama ini sudah mendo'akan dan mendukungku dari awal menempuh pendidikan sampai akan sarjana keperawatan. Kasih sayangmu sebagai seorang kakak tidak akan tergantikan.
3. Mbak Iparku Galuh Wardani yang secara tidak langsung sudah mendukung saya mulai dari awal penyelesaian sarjana keperawatan ini.
4. Keponakanku yang saya sayangi Adyatama Agga Ramadhan, terima kasih telah memberi kegembiraan dalam hidupku dan semangat sehingga aku tidak pusing dalam menjalani dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Endang Y, S.Kep., Ns., M.Kes dan Ibu Nining Mustika N, SST., M.Kes selaku pembimbing karya tulis, terima kasih atas kesabarannya dalam membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Buat sahabat-sahabatku Adinda Natalia, Widi Rosalina, Ulla Masruroh, Tutut Rikmawati, dan Oktaviana Putri terimakasih atas do'a dan semangat, serta kegembiraan yang telah kalian berikan dan kalian ciptakan untuk selalu menghiburku. Semoga Allah selalu membalas kebaikan kalian.
7. Buat sahabat-sahabatku Intan Rizky Y, Eka Novitasari, Intan Diah S, Ifa Nita S, Puri Agusti N, Rika Dwi O, dan Ria Aprilia S terima kasih atas do'a, nasehat, bantuan, hiburan, traktiran, dan semangat yang kalian berikan selama kuliah, aku tidak akan pernah melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini.
8. Buat teman-teman Papernix semua yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan dan semangat yang kalian berikan selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah” (studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang) ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat H. Imam Fatoni, SKM., MM selaku ketua STIKes ICMe Jombang, Ibu Inayatur Rosyidah, S.Kep., Ns., M.Kep selaku ketua Kaprodi S1 Keperawatan, Ibu Endang Yuswatiningsih, S.Kep., Ns., M.Kes selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini, Ibu Nining Mustika Ningrum, SST., M.Kes selaku pembimbing kedua yang telah rela meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya demi terselesaikannya skripsi ini, Kepala Sekolah TK Perwanida Soko dan TK Pertiwi Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang yang telah memberikan ijin penelitian. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang hingga terselesaikannya skripsi ini, serta semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dorongan dan bantuannya dalam penyusunan skripsi ini, dan teman-teman yang ikut serta memberikan saran dan kritik sehingga penelitian ini dapat terselesaikan tepat waktu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Jombang, 4 Juli 2018

Penulis

ABSTRAK
**PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP PEKEMBANGAN
KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH**
(Studi di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang)

Oleh :
Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053

Usia prasekolah sangatlah penting untuk merangsang aspek-aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitif, karena dengan perkembangan kognitif anak bisa mengasah kecerdasannya mulai dari dini. Tujuan penelitian ini adalah menganalisa pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Pengambilan data variabel *independen* yaitu permainan *flash card* dan variabel *dependen* yaitu perkembangan kognitif pada anak prasekolah menggunakan lembar observasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK Desa Pacarpeluk sejumlah 108 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *proportionate simple random sampling* dengan didapatkan sampel sebanyak 20 anak. Pengolahan data dengan *editing, coding, scoring* dan *tabulating* dianalisa dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon* dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0.05$.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 20 responden sebelum dilakukan tindakan permainan *flash card* sebagian responden 8 anak (40%) perkembangan kognitif kurang, dan sesudah dilakukan tindakan permainan *flash card* sebagian responden 9 anak (45%) perkembangan kognitif baik. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima.

Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Kata Kunci : *Flash card*, Perkembangan kognitif, Anak prasekolah.

ABSTRACT
THE EFFECT OF FLASH CARD GAME TO COGNITIVE PROGRESS OF
CHILDREN IN PRE SCHOOL AGE
(Study of Case at Kindergarten in Pacarpeluk Village, Megaluh District, Jombang
City)

By:
Ayuana Oktaviani Putri
NIM: 14.321.0053

Pre school age is very important to stimulate aspects of children's progress especially cognitive progress, with cognitive progress children can train their aptness from young age. The objective of this research is to analyze the effect of flash card to cognitive progress of children in pre school age.

This research used one group pretest-posttest design. Variable independent data is flash card and dependent variable is cognitive progress of children in pre school age using observation. Research population is all of kindergarten students in Pacarpeluk village, it is about 108 children. Technical sampling used proportionate simple random sampling with 20 children. Tabulating of data used editing, coding, scoring and tabulating are analyzed using Wilcoxon statistical with error rate $\alpha=0,05$.

This study showed that from 20 children before doing flash card game, 8 children (40%) are less in cognitive progress, and after doing flash card game 9 children (45%) are good in cognitive progress. The Wilcoxon result showed $p=0,000 < \alpha=0,005$ so H_1 is accepted.

In conclusion, there is effect of flash card game to cognitive progress of children in pre school age.

Key Word: *Flash card, Cognitive progress, Children pre school age.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERSETUJUAN SKRIPSI	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR LAMBANG	
DAFTAR SINGKATAN	1
BAB 1 PENDAHULUAN	4
1.1 Latar belakang masalah	4
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan penelitian	
1.4 Manfaat penelitian	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep anak prasekolah	37
2.2 Konsep perkembangan kognitif	
2.3 Konsep permainan <i>flash card</i>	48
2.4 Perkembangan kognitif anak prasekolah melalui permainan <i>flash card</i>	51
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	52
3.1 Kerangka konseptual	
3.2 Hipotesis	53
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN	53
4.1 Jenis penelitian	54
4.2 Rancangan penelitian	54
4.3 Waktu dan tempat penelitian	57
4.4 Populasi, sampel, dan <i>sampling</i>	58

4.5 Kerangka kerja	59
4.6 Identifikasi variabel	60
4.7 Definisi operasional	66
4.8 Pengumpulan dan analisa data	67
4.9 Etika penelitian	
4.10 Keterbatasan penelitian	68
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
5.1 Hasil penelitian	
5.2 Pembahasan	81
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	82
6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ringkasan tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget	17
Tabel 4.1 Proposional jumlah sampel pada penelitian Pengaruh Permainan <i>Flash Card</i> Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah	56
Tabel 4.2 Definisi operasional tentang pengaruh permainan <i>flash card</i> terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah	59
Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018	69
Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018	69
Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018	70
Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018	70
Tabel 5.5 Distribusi frekuensi hasil pre tindakan pemberian permainan <i>flash card</i> di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April 2018	71
Tabel 5.6 Distribusi frekuensi hasil post tindakan pemberian permainan <i>flash card</i> di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan Mei 2018	72
Tabel 5.7 Tabulasi pembandingan jumlah skor observasi pre dan post pemberian tindakan permainan <i>flash card</i> terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018	73
Tabel 5.8 Distribusi frekuensi tabulasi silang pengaruh permainan <i>flash card</i> terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada bulan April-Mei 2018	74

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka konseptual pengaruh permainan <i>flash Card</i> terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah	51
Gambar 4.1 Bentuk rancangan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	54
Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian pengaruh permainan <i>flash card</i> terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Jadwal kegiatan	86
Lampiran 2 : Surat permohonan menjadi responden TK Perwanida Soko	87
Lampiran 3 : Surat permohonan menjadi responden TK Pertiwi	88
Lampiran 4 : Lembar persetujuan menjadi responden TK Perwanida Soko	89
Lampiran 5 : Lembar persetujuan menjadi responden TK Pertiwi	90
Lampiran 6 : Lembar data umum TK Perwanida Soko	91
Lampiran 7 : Lembar data umum TK Pertiwi	92
Lampiran 8 : Standar Operasional Prosedur	93
Lampiran 9 : Lembar Observasi	94
Lampiran 10 : Surat ijin penelitian di TK Perwanida Soko	95
Lampiran 11 : Surat ijin penelitian di TK Pertiwi	96
Lampiran 12 : Tabulasi pre test	97
Lampiran 13 : Tabulasi post test	98
Lampiran 14 : Tabulasi perbandingan antara pre test dan post test	99
Lampiran 15 : Hasil uji SPSS	100
Lampiran 16 : Surat Pernyataan Perpustakaan	103
Lampiran 17 : Lembar konsultasi	104

DAFTAR LAMBANG

H_1	: Hipotesis alternatif
N	: Jumlah populasi
n	: Jumlah sampel
d	: Tingkat signifikansi (p)
-	: Sampai
/	: Atau
\leq	: Kurang dari sama dengan
$>$: Lebih dari
$<$: Kurang dari
\times	: Kali
P	: Presentase
f	: Frekuensi
%	: Presentase

DAFTAR SINGKATAN

STIKes	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
ICMe	: Insan Cendekia Medika
BAAK	: Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan
TK	: Taman Kanak-Kanak
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
Cm	: Centi meter
Kg	: Kilo gram
IQ	: <i>Intelligence Quotient</i>
KPSP	: Kuesioner Pra Skrining Perkembangan
TS	: Tidak Sekolah
SD	: Sekolah Dasar
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SMA	: Sekolah Menengah Atas
PT	: Perguruan Tinggi
PNS	: Pegawai Negeri Sipil

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Anak usia prasekolah merupakan sekelompok anak dengan usia 3 sampai 6 tahun yang mempunyai berbagai potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak dapat berkembang secara optimal (Supartini, 2004). Dimana masa ini merupakan masa emas (*golden age*), karena di masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak bisa tergantikan di masa yang akan datang. Maksudnya masa emas ini merupakan masa yang sangat sensitif dan aktif untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan motorik kasar, motorik halus, kognitif, bahasa, sosial dan emosi yang dimiliki anak, sehingga perlu diberikan rangsangan (Jawati, 2013). Namun perkembangan kognitif anak prasekolah saat ini menjadi suatu masalah yang perlu di perhatikan misalnya dalam menguasai kosakata, daya ingat, pengolahan kata-kata serta dalam memecahkan masalah. Sementara itu, diusia anak prasekolah sangatlah penting untuk merangsang aspek-aspek perkembangan anak terutama perkembangan kognitifnya, karena dengan perkembangan kognitif anak bisa mengasah kecerdasannya mulai dari dini (Khadijah, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Hubungan Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah yang

dilakukan oleh Eka Christina Egeten, dkk tahun 2017 di Desa Pakuweru Kecamatan Tenga Kabupaten Minahasa Selatan hasil penelitian didapatkan 65,8% perkembangan kognitif anak masih belum berkembang, sedangkan 19,5% perkembangan kognitif anak berkembang dengan baik (Egeten, 2017). Hasil penelitian dengan judul Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah Melalui Permainan *Flash Card* yang dilakukan oleh Aprillia Nurwidayati tahun 2015 di TK Catleya Kabupaten Jember bahwa wali murid lebih mengutamakan perkembangan kognitif anak dikarena menurut mereka dengan perkembangan kognitif yang baik maka aspek perkembangan yang lainnya ikut berkembang dengan baik pula, perkembangan aspek kognitif juga mempengaruhi aspek-aspek yang lainnya terutama aspek perkembangan bahasa (Nurwidayati, A 2015). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, menyatakan bahwa 16 siswa dengan usia kurang lebih 5 tahun di TK Perwanida Soko dan TK Pertiwi Desa Pacarpeluk Megaluh Jombang mengalami masalah dalam menulis, membaca, berhitung, penyampaian kosakata saat berbicara, mengutarakan isi pikiran mereka, dan memecahkan masalah berdasarkan hasil wawancara dan buku bacaan yang diberikan oleh peneliti.

Pendidikan semakin maju sesuai dengan kemajuan zaman, namun tidak semua para pendidik mengikuti perkembangan ilmu yang selalu berkembang. Metode belajar yang masih digunakan oleh sebagian para pendidik masih mengandalkan metode yang lama. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan masih kurang konkrit. Keterbatasan

sarana dan prasarana yang ada di sekolah khususnya di daerah pedalaman menjadi faktor pendukung lainnya. Kenyataan yang terjadi saat ini proses perkembangan kognitif yang meliputi, persepsi, pikiran, ingatan, simbol, penalaran dan pemecahan masalah belum dimiliki oleh anak dengan baik. Proses pembelajaran hanya difokuskan pada kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas mereka. Pembelajaran pun masih menggunakan majalah ataupun buku bergambar seri, jika hanya berpedoman dengan majalah ataupun buku bergambar seri saja tidak akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengutarakan persepsi, pikiran, ingatan, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Hal tersebut yang menjadikan kendala sehingga perkembangan kognitif anak menjadi terhambat dan belum terasah dengan baik (Aqib & Ahmad, 2017).

Perkembangan kognitif dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Glenn Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media *flash card* suatu cara pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan aspek kognitif. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar-gambar, teks atau simbol yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya kosakata (Nurwidayati, A 2015). Aspek perkembangan pada anak khususnya aspek perkembangan kognitifnya bisa berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Anak pun tidak akan merasa kesulitan ketika dia sudah memasuki dunia pendidikan selanjutnya dikarenakan sejak dini anak sudah diberikan pembelajaran yang dijadikan inves di masa mendatang.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk meneliti perkembangan kognitif pada anak prasekolah melalui permainan *flash card*. Sehingga penelitian ini berjudul “ Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah”.

1.2 Rumusan masalah

Apakah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang?

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak prasekolah sebelum diberikan permainan *flash card* di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.
2. Mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak prasekolah setelah diberikan permainan *flash card* di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.

3. Menganalisis pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan ilmu baru untuk ilmu keperawatan khususnya untuk keperawatan anak yang berkaitan dengan metode pembelajaran dengan menggunakan permainan *flash card* dan perkembangan aspek kognitif.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya bagi orang tua responden serta bagi para guru yaitu menambah pengetahuan, informasi dan keterampilan dalam memberikan pendidikan terutama untuk aspek-aspek perkembangan pada anak sehingga anak-anak mendapatkan pengetahuan dan perkembangan sesuai dengan usianya dan bermanfaat pula bagi anak untuk meningkatkan aspek perkembangannya terutama pada perkembangan kognitifnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep anak prasekolah

2.1.1 Pengertian anak prasekolah

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 - 6 tahun. Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3 tahun – 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4 – 6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak (Patmonedowo, S 2008).

Menurut Noorlaila (2010, h.22), dalam perkembangan ada beberapa tahapan yaitu: 1) sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensories dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya, usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya, 2) masa usia 2 - 4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam) (Patmonedowo, S 2008).

Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadi kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan indrawi, khususnya pada usia 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 - 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca dan mengingat. Anak prasekolah adalah anak yang masih dalam usia 3 - 6 tahun, mereka biasanya sudah

mampu mengikuti program prasekolah atau Taman Kanak-Kanak. Dalam perkembangan anak prasekolah sudah ada tahapan-tahapannya, anak sudah siap belajar khususnya pada usia sekitar 4 - 6 tahun memiliki kepekaan menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Perkembangan kognitif anak masa prasekolah berbeda pada tahap praoperasional (Khadijah, 2016).

Menurut Hidayat (2005) anak merupakan seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus, baik kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. Anak adalah seseorang yang memiliki usia antara 0 – 14 tahun karena diusia inilah risiko cenderung menjadi besar (WHO, 2003 dalam Nursalam, 2007).

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu di rangsang dan di kembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal (Supartini, 2004).

2.1.2 Ciri-ciri anak prasekolah

Kartono (2007) mengatakan bahwa ciri-ciri anak prasekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1. Ciri Fisik

Penampilan atau gerak-gerik anak prasekolah mudah di bedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dapat di lakukan sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk lari, memanjat, dan

melompat. Kegiatan tersebut dilakukan sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah pengawasan. Walaupun anak laki-laki lebih besar, namun anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengeritik anak laki-laki apabila tidak terampil.

Ciri fisik pada anak usia 4 - 6 tahun tinggi badan bertambah rata-rata 6,25 - 7,5 cm pertahun. Berat badan anak usia 4 - 6 tahun rata-rata 2 - 3 kg pertahun, berat badan rata-rata anak usia 4 tahun adalah 16,8 kg (Muscari, 2005).

2. Ciri Sosial

Anak prasekolah biasanya juga mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat yang cepat berganti. Mereka umumnya dapat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang biasa di pilih yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi sahabat yang terdiri dari jenis kelamin berbeda. Pada usia 4 - 6 tahun anak sudah memiliki ketertarikan selain dengan orang tua, termasuk kakek nenek, saudara kandung, dan guru sekolah, anak memerlukan interaksi yang teratur untuk membantu mengembangkan keterampilan sosialnya (Muscari, 2005).

3. Ciri Emosional

Anak prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sikap marah, iri hati pada anak prasekolah sering terjadi. Mereka sering kali memperebutkan perhatian guru dan orang sekitar.

4. Ciri Kognitif

Anak prasekolah umumnya sudah terampil berbahasa, sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya pada kelompoknya. Sebaiknya anak di beri kesempatan untuk menjadi pendengar yang baik. Pada usia 2 - 4 tahun anak sudah dapat menghubungkan satu kejadian dengan kejadian yang simultan dan anak mampu menampilkan pemikiran yang egosentrik, pada usia 4 - 7 tahun anak mampu membuat klasifikasi, menjumlahkan, dan menghubungkan objek-objek anak mulai menunjukkan proses berfikir intuitif (anak menyadari bahwa sesuatu adalah benar tetapi dia tidak dapat mengatakan alasannya), anak menggunakan banyak kata yang sesuai tetapi kurang memahami makna sebenarnya serta anak tidak mampu untuk melihat sudut pandang orang lain (Nurwidayati, A 2015).

2.2 Konsep perkembangan kognitif

2.2.1 Pengertian perkembangan kognitif

Cognitive berasal dari istilah *cognition* yang artinya sama dengan *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* merupakan perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Mustofa, B 2015). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Winkel, 2009).

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Istilah Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Sementara itu Alwi, dkk (2002) menyatakan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (*knowing*) sesuatu. Kemudian Yusuf (2005, h.10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan/umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Khadijah, 2016).

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognisi (pemikiran), dan perkembangan bahasa. Jadi perkembangan adalah pertumbuhan, penyesuaian, dan perubahan yang teratur dan berlangsung lama sepanjang perjalanan hidup. Teori tentang perkembangan manusia ada sangat banyak, diantaranya adalah teori

perkembangan kognisi dan moral Jean Piaget, teori perkembangan kognisi Lev Vygotsky, teori perkembangan pribadi dan sosial Erik Erikson, dan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg (Slavin, 2011).

Piaget, Vygotsky, Erikson, dan Kohlberg terpusat pada aspek perkembangan yang berbeda. Namun demikian, semua adalah pakar teori tahap karena mereka sama-sama mempunyai keyakinan bahwa tahap-tahap perkembangan yang jelas dapat diidentifikasi dan dijelaskan. Namun, kesepakatan ini tidak berlanjut hingga ke penjelasan rinci teori mereka yang sangat berbeda jumlah tahap dan penjelasannya. Dan juga masing-masing pakar teori tersebut terpusat pada aspek perkembangan yang berbeda (misalnya kognisi, sosioemosi, kepribadian, moral) (Slavin, 2011).

2.2.2 Teori Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek-objek dan peristiwa tersebut (Slavin, 2011).

Jean Piaget adalah seorang pakar psikologi perkembangan yang paling berpengaruh dalam sejarah psikologi. Lahir di Swiss tahun 1896-

1980. Setelah memperoleh gelar doktornya dalam biologi, dia menjadi lebih tertarik pada psikologi, dengan mendasarkan teori-teorinya yang paling awal pada pengamatan yang seksama terhadap ketiga anaknya sendiri. Piaget menganggap dirinya menerapkan prinsip dan metode biologi pada studi perkembangan manusia, dan banyak istilah yang dia perkenalkan pada psikologi diambil langsung dari biologi (Slavin, 2011).

Piaget mempelajari mengapa dan bagaimana kemampuan mental berubah lama-kelamaan. Bagi Piaget, perkembangan bergantung sebagian besar pada manipulasi anak terhadap interaksi aktifnya dengan lingkungan. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan berasal dari tindakan. Teori perkembangan kognisi Piaget menyatakan bahwa kecerdasan atau kemampuan kognisi anak mengalami kemajuan melalui empat tahap yang jelas. Masing-masing tahap dicirikan oleh munculnya kemampuan dan cara mengolah informasi baru. Banyak di antara pokok teori Piaget ditantang oleh sejumlah riset di kemudian hari. Khususnya, banyak perubahan fungsi kognisi yang dia jelaskan kini diketahui berlangsung lebih dini, dalam lingkungan tertentu. Namun demikian, karya Piaget menjadi dasar penting untuk memahami perkembangan anak (Slavin, 2011).

Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan, yang bagi Piaget berarti kemampuan untuk lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya *schemata* yaitu pola mental yang menuntun perilaku, skema

tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Skema Piaget percaya bahwa semua anak dilahirkan dengan kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungan untuk memahaminya (Slavin, 2011).

Teori Piaget merupakan akar revolusi kognitif saat ini yang menekankan pada proses mental. Piaget mengambil perspektif organismik yang memandang perkembangan kognitif sebagai produk usaha anak untuk memahami dan bertindak dalam dunia mereka. Menurut Piaget, bahwa perkembangan kognitif dimulai dengan kemampuan bawaan untuk beradaptasi dengan lingkungan. Dengan kemampuan bawaan yang bersifat biologis itu, Piaget mengamati bayi-bayi mewarisi reflek-reflek seperti reflek menghisap. Reflek ini sangat penting dalam bulan-bulan pertama kehidupan mereka, namun semakin berkurang signifikansinya pada perkembangan selanjutnya (Slavin, 2011).

Pertumbuhan atau perkembangan kognitif terjadi melalui tiga proses yang saling berhubungan, yaitu: organisasi, adaptif, dan ekuilibrisasi.

1. Organisasi

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk mengintegrasikan pengetahuan kedalam sistem-sistem. Dengan kata lain, organisasi adalah sistem pengetahuan atau cara berfikir yang disertai dengan pencitraan realitas yang semakin akurat. Contoh: anak laki-laki yang baru berumur 4 bulan mampu untuk menatap dan menggenggam objek. Setelah itu dia berusaha mengkombinasikan dua kegiatan ini (menatap dan menggenggam)

dengan menggenggam objek-objek yang dilihat. Dalam sistem kognitif, organisasi memiliki kecenderungan untuk membuat struktur kognitif menjadi semakin kompleks. Contoh: gerakan reflek menyedot pada bayi yaitu gerakan otot pada pipi dan bibir yang menimbulkan gerakan menarik.

2. Adaptif / adaptasi

Merupakan cara anak untuk menyesuaikan skema sebagai tanggapan atas lingkungan. Adaptasi ini dilakukan dengan dua langkah, yaitu asimilasi dan akomodasi.

a. Asimilasi

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk merujuk pada memahami pengalaman baru berdasarkan skema yang sudah ada. Seorang individu dikatakan melakukan proses adaptasi melalui asimilasi, jika individu tersebut menggabungkan informasi baru yang dia terima kedalam pengetahuan mereka yang telah ada. Contoh: ketika anda memberi kepada bayi sebuah objek kecil yang tidak pernah dia lihat sebelumnya tetapi menyerupai objek yang sudah tidak asing lagi, dia mungkin akan memegangnya, menggigitnya, dan membantingnya. Dengan kata lain dia menggunakan skema yang ada untuk mempelajari benda yang belum dikenal ini.

b. Akomodasi

Merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk merujuk pada mengubah skema yang telah ada agar sesuai dengan situasi baru. Jadi, dikatakan akomodasi jika individu menyesuaikan diri dengan informasi baru. Melalui akomodasi ini, struktur kognitif yang sudah ada dalam diri

seseorang mengalami perubahan sesuai dengan rangsangan-rangsangan dari objeknya. Contoh: jika anda memberikan telur pada bayi yang mempunyai skema dengan membanting objek kecil, apa yang akan terjadi dengan telur tersebut sudah nampak jelas, yaitu akan pecah. Karena konsekuensi yang tidak terduga dari membanting telur tersebut, bayi itu mungkin akan mengubah skema tadi. Pada masa mendatang, bayi itu mungkin akan membanting objek dengan keras dan objek lain dengan lembut.

3. Ekuilibrasi

Yaitu proses memulihkan keseimbangan antara pemahaman sekarang dan pengalaman baru. Ekuilibrasi diartikan sebagai kemampuan yang mengatur dalam diri individu agar ia mampu mempertahankan keseimbangan dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Ketika ekuilibrium terganggu, anak mempunyai kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Pada akhirnya muncul cara yang baru secara kualitatif untuk berpikir tentang dunia ini, dan anak melangkah ke tahap perkembangan baru. Piaget percaya bahwa pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan sangat berperan penting agar terjadi perubahan perkembangan. Namun, dia juga percaya bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya perdebatan dan diskusi, membantu memperjelas pemikiran dan pada akhirnya menjadikannya lebih logis. Contoh: bayi yang biasanya mendapat susu dari payudara ibu ataupun botol, kemudian diberi susu dengan gelas tertutup (untuk latihan minum dari gelas). Ketika bayi menemukan bahwa menyedot air gelas membutuhkan gerakan mulut dan lidah yang berbeda dari yang biasa dilakukannya saat menyusu dari ibunya, maka si bayi akan

mengakomodasi hal itu dengan akomodasi skema lama. Dengan melakukan hal itu, maka si bayi telah melakukan adaptasi terhadap skema menghisap yang ia miliki dalam situasi baru yaitu gelas. Dengan demikian asimilasi dan akomodasi bekerjasama untuk menghasilkan ekuilibrium dan pertumbuhan (Khadijah, 2016).

2.2.3 Tahap-tahap perkembangan kognitif

Teori perkembangan Piaget ini digolongkan ke dalam konstruktivisme yang berarti tidak seperti teori nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan), teori ini berpendapat bahwa kita membangun kemampuan kognitif sebagai proses yang di mana anak secara aktif membangun sistem pengertian dan pemahaman tentang realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka. Untuk pengembangan teori ini, Piaget memperoleh *Erasmus Prize*.

Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia yaitu: sensorimotor, praoperasi, operasi konkret, dan operasi formal. Dia percaya bahwa semua anak melewati tahap-tahap tersebut dalam urutan seperti ini dan bahwa tidak seorang anak pun dapat melompati satu tahap, walaupun anak-anak yang berbeda melewati tahap-tahap tersebut dengan kecepatan yang agak berbeda (Mukhlisah, 2015).

Berikut adalah tabel ringkasan tahap-tahap perkembangan kognisi menurut

Piaget :

Tabel 2.1 Ringkasan tahap-tahap perkembangan kognisi menurut Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Pencapaian Utama
Sensorimotor	Lahir hingga 2 tahun	Pembentukan konsep “keajekan objek dan kemajuan bertahap dari perilaku refleks ke perilaku yang di arahkan oleh tujuan.
Praoperasional	2 hingga 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek di dunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat.
Operasi Konkret	7 hingga 11 tahun	Perbaikan kemampuan berpikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin.
Operasi Formal	11 tahun hingga dewasa	Pemikiran abstrak dan semata mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Berikut penjelasan dari tahap-tahap perkembangan kognisi menurut Piaget :

1. Tahap sensorimotor

Tahap ini merupakan tahap pertama. Tahap ini dimulai sejak lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini, bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensor (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan-tindakan fisik. Dengan berfungsinya alat-alat indera serta kemampuan-kemampuan melakukan gerak motorik dalam bentuk refleks ini, maka seorang bayi berada dalam keadaan siap untuk mengadakan hubungan dengan dunianya.

Piaget membagi tahap sensori motor ini kedalam 6 periode, yaitu:

- 1) Periode 1: Penggunaan refleks-refleks (usia 0 - 1 bulan). Refleks yang paling jelas pada periode ini adalah refleks menghisap (bayi otomatis menghisap kapanpun bibir mereka disentuh) dan refleks mengarahkan kepala pada sumber rangsangan secara lebih tepat dan terarah. Misalnya jika pipi kanannya disentuh, maka ia akan menggerakkan kepala ke arah kanan.
- 2) Periode 2: Reaksi sirkuler primer (usia 1 - 4 bulan). Reaksi ini terjadi ketika bayi menghadapi sebuah pengalaman baru dan berusaha mengulanginya. Contoh: menghisap jempol. Pada contoh menghisap jempol, bayi mulai mengkoordinasikan gerakan motorik dari tangannya dan penggunaan fungsi penglihatan untuk melihat jempol.
- 3) Periode 3: Reaksi sirkuler sekunder (usia 4 - 10 bulan). Reaksi sirkuler primer terjadi karena melibatkan koordinasi bagian-bagian tubuh bayi sendiri, sedangkan reaksi sirkuler sekunder terjadi ketika bayi menemukan dan menghasilkan kembali peristiwa menarik diluar dirinya.
- 4) Periode 4: Koordinasi skema-skema sekunder (usia 10 - 12 bulan). Pada periode ini bayi belajar untuk mengkoordinasikan dua skema terpisah untuk mendapatkan hasil. Contoh: suatu hari Laurent (anak Piaget) ingin memeluk kotak mainan, namun Piaget menaruh tangannya ditengah jala. Pada awalnya Laurent mengabaikan tangan ayahnya. Dia berusaha menerobos atau berputar mengelilinginya tanpa menggeser tangan ayahnya. Ketika Piaget tetap menaruh tangannya untuk menghalangi anaknya, Laurent terpaksa memukul kotak mainan itu sambil

melambatkan tangan, mengguncang tubuhnya sendiri dan mengibaskan kepalanya dari satu sisi ke sisi lain. Akhirnya setelah beberapa hari mencoba, Laurent berhasil menggerakkan perintang dengan mengibaskan tangan ayahnya dari jalan sebelum memeluk kotak mainan. Dalam kasus ini, Laurent berhasil mengkoordinasikan dua skema terpisah yaitu: 1). Mengibaskan perintang, 2). Memeluk kotak mainan.

- 5) Periode 5: Reaksi sirkuler tersier (Usia 12-18 bulan). Pada periode 4, bayi memisahkan dua tindakan untuk mencapai satu hasil tunggal. Pada periode 5 ini bayi bereksperimen dengan tindakan-tindakan yang berbeda untuk mengamati hasil yang berbeda-beda. Contoh: Suatu hari Laurent tertarik dengan meja yang baru dibeli Piaget. Dia memukulnya dengan telapak tangannya beberapa kali. Kadang keras dan kadang lembut untuk mendengarkan perbedaan bunyi yang dihasilkan oleh tindakannya.
- 6) Periode 6: Permulaan Berfikir (Usia 18-24 bulan) Pada periode 5 semua temuan-temuan bayi terjadi lewat tindakan fisik, pada periode 6 bayi kelihatannya mulai memikirkan situasi secara lebih internal sebelum pada akhirnya bertindak. Jadi, pada periode ini anak mulai bisa berfikir dalam mencapai lingkungan, pada periode ini anak sudah mulai dapat menentukan cara-cara baru yang tidak hanya berdasarkan rabaan fisis dan internal, tetapi juga dengan koordinasi internal dalam gambaran atau pemikirannya (Mukhlisah, 2015).

2. Tahap pemikiran pra-operasional

Tahap ini berada pada rentang usia antara 2 - 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar atau

simbol. Menurut Piaget, walaupun anak-anak pra sekolah dapat secara simbolis melukiskan dunia, namun mereka masih belum mampu untuk melaksanakan “*Operation*” (operasi) yaitu tindakan mental yang di internalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental yang sebelumnya dilakukan secara fisik. Perbedaan tahap ini dengan tahap sebelumnya adalah “kemampuan anak mempergunakan simbol”. Penggunaan simbol bagi anak pada tahap ini tampak dalam lima gejala berikut:

1. Imitasi tidak langsung

Anak mulai dapat menggambarkan sesuatu hal yang dialami atau dilihat, yang sekarang bendanya sudah tidak ada lagi. Jadi pemikiran anak sudah tidak dibatasi waktu sekarang dan tidak pula dibatasi oleh tindakan-tindakan indrawi sekarang. Contoh: anak dapat bermain kue-kuean sendiri atau bermain pasar-pasaran. Ini adalah hasil imitasi.

2. Permainan simbolis

Sifat permainan simbolis ini juga imitatif, yaitu anak mencoba meniru kejadian yang pernah dialami. Contoh: anak perempuan yang bermain dengan bonekanya, seakan-akan bonekanya adalah adiknya.

3. Menggambar

Pada tahap ini merupakan jembatan antara permainan simbolis dengan gambaran mental. Unsur pada permainan simbolis terletak pada segi “kesenangan” pada diri anak yang sedang menggambar. Sedangkan unsur gambaran mentalnya terletak pada “usaha anak untuk memulai meniru

sesuatu yang nyata”. Contoh: anak mulai menggambar sesuatu dengan pensil atau alat tulis lainnya.

4. Gambaran mental

Merupakan penggambaran secara pikiran suatu objek atau pengalaman yang lampau. Gambaran mental anak pada tahap ini kebanyakan statis. Anak masih mempunyai kesalahan yang sistematis dalam menggambarkan kembali gerakan atau transformasi yang ia amati. Contoh yang digunakan Piaget adalah deretan lima kelereng putih dan hitam.

5. Bahasa ucapan

Anak menggunakan suara atau bahasa sebagai representasi benda atau kejadian. Melalui bahasa anak dapat berkomunikasi dengan orang lain tentang peristiwa kepada orang lain (Mukhlisah, 2015).

Pemikiran pra operasional dapat dibagi lagi menjadi dua sub tahap: fungsi simbolis dan pemikiran intuitif.

1. Sub tahap fungsi simbolis

Terjadi kira-kira antara usia 2 sampai 4 tahun. Dalam sub tahap ini, anak kecil secara mental mulai bisa merepresentasikan objek yang tak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru. Penggunaan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain adalah contoh lain dari peningkatan pemikiran simbolis dalam subtahap ini. Anak kecil mulai mencoret-coret gambar orang, rumah, mobil, awan dan banyak benda lain dari dunia ini. Mungkin karena anak kecil tidak begitu peduli pada realitas, gambar mereka tampak aneh dan tampak khayal. Dalam imajinasi

mereka, matahari warnanya biru, langit berwarna hijau dan mobil melayang di awan. Simbolisme ini sederhana tetapi kuat, tidak berbeda dengan lukisan abstrak di dalam seni lukis modern. Seperti dikatakan oleh seniman Spanyol terkenal Pablo Picasso, “saya pernah menggambar seperti Raphael, tetapi saya butuh waktu seumur hidup untuk menggambar seperti anak kecil”. Seorang anak yang berumur tiga setengah tahun melihat gambar yang baru saja dibuatnya, kemudian dia mengatakan bahwa itu adalah gambar burung kuntul mencium anjing laut. Di usia sekolah dasar, lukisan anak menjadi semakin realistis, rapi dan persis. Matahari berwarna kuning, langit berwarna biru dan mobil berada di jalanan.

Meskipun anak kecil membuat kemajuan disub tahap ini, pemikiran pra operasional masih mengandung dua keterbatasan: *egosentrisme* dan *animisme*. Egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif milik sendiri dengan perspektif orang lain. Interaksi telepon antara Mary yang berusia empat tahun, yang berada di rumah, dengan ayahnya, yang berada di kantor, menunjukkan pemikiran egosentris:

Ayah : Mary, Ibu ada di rumah?

Mary : (diam tetapi mengangguk kepala)

Ayah : Mary, apa aku bisa bicara dengan Ibu?

Mary : (mengangguk lagi tetapi tetap diam)

Jawaban Mary bersifat egosentris karena ia tidak mempertimbangkan perspektif ayahnya, dia tidak menyadari bahwa

ayahnya tidak dapat melihat dirinya menganggukkan kepala. Piaget dan Barbel Inhelder mempelajari *egosentrisme* anak dengan tiga tugas gunung. Anak berjalan di seputar model tiruan gunung dan menjadi akrab dengan pemandangan gunung dari perspektif yang berbeda-beda. Anak tersebut juga dapat melihat ada objek yang berbeda-beda. Di gunung-gunung tersebut, anak itu kemudian duduk di satu sisi meja tempat gunung itu berada. Peneliti menggerakkan boneka-boneka ke lokasi-lokasi di seputar meja. Di setiap lokasi anak diminta memilih dari serangkaian foto yang menunjukkan foto mana yang paling akurat dalam merefleksikan pemandangan yang disaksikan oleh boneka itu. Anak dalam tahap pra operasional sering sekali memilih foto yang menunjukkan pemandangan yang kelihatan dari tempat dia berada ketimbang dari sudut pandang boneka.

Animisme juga merupakan ciri dari pemikiran pra operasional. *Animisme* adalah kepercayaan bahwa objek tak bernyawa punya kualitas “kehidupan” dan bisa bergerak. Seorang anak kecil mungkin menunjukkan animisme ini dengan mengatakan, “pohon itu mendorong daun dan membuatnya gugur atau trotoar itu membuatku gila, trotoar itu membuatku terjatuh”. Apa perubahan kognitif lebih lanjut yang terjadi dalam tahap pra operasional?

2. Sub tahap pemikiran intuitif

Adalah sub tahap kedua dalam pemikiran pra operasional, dimulai sekitar usia 4 tahun dan berlangsung sampai usia 7 tahun. Pada sub tahap ini, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin

tahu dari semua pertanyaan. Piaget menyebut tahap ini sebagai intuitif karena anak-anak tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa-apa yang bisa mereka ketahui. Artinya mereka mengatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional. Satu contoh keterbatasan kemampuan penalaran (*reasoning*) anak adalah mereka sulit untuk menempatkan benda atau sesuatu ke dalam kategori yang pas. Contoh ketika ada sekumpulan objek. Anda mungkin menjawab perintah “kelompokkan benda-benda yang kamu anggap sama” dengan mengelompokkan objek tersebut berdasarkan bentuk dan ukurannya. Ketika dihadapkan pada sekumpulan objek yang sama yang bisa di kelompokkan berdasarkan bentuk dan ukuran, anak-anak jarang sekali mampu menggunakan bentuk dan ukuran secara konsisten untuk memilahnya ke dalam kelompok yang sesuai. Dalam dunia yang sosial apabila seorang gadis yang berumur empat tahun dibagi tugas membagi kawan-kawannya ke dalam kelompok berdasarkan teman dan berdasarkan jenis kelamin lelaki dan perempuan, dia mungkin tidak dapat mengelompokkan teman lelaki, teman perempuan, lelaki yang bukan teman, dan gadis yang bukan teman. Banyak contoh-contoh tahap praoperasional ini menunjukkan karakteristik pemikiran yang disebut *centration*, yakni pemfokusan (pemusatan) perhatian pada satu karakteristik dengan mengabaikan karakteristik lainnya. *Centration* tampak jelas dalam kurangnya *conservation* dari anak di

tahap pra operasional. “Konservasi” (*concervation*) yang dimaksud disini adalah ide bahwa beberapa karakteristik dari objek itu tetap sama meski objek itu berubah penampilannya. Misalnya orang dewasa tahu bahwa volume air akan tetap sama meski dia masukkan ke dalam wadah yang bentuknya berlainan. Tetapi bagi anak kecil tidak demikian halnya. Mereka biasanya heran pada perubahan bentuk cairan di dalam wadah yang berbeda-beda. Dalam tipe tugas *conservation* ini (percobaan Piaget yang paling terkenal), seorang anak diberi dua buah gelas kimia yang sama, masing-masing di isi air dengan jumlah yang sama. Anak itu ditanya apakah banyaknya air di kedua gelas kimia itu sama atau tidak. Anak itu biasanya menjawab ia. Kemudian air gelas kimia pertama dituangkan ke dalam gelas kimia ketiga. Yang bentuknya lebih tinggi dan ramping. Sekarang anak itu ditanya apakah banyaknya air di gelas kimia yang lebih tinggi itu sama dengan yang ada di gelas kimia yang satunya lagi, yakni gelas kimia kedua. Anak di bawah usia tujuh tahun biasanya menjawab tidak. Mereka mendasarkan jawaban mereka dengan mengacu pada perbedaan tinggi dan lebar dari wadah-wadah tersebut. Anak yang lebih tua biasanya menjawab ia. Mereka punya alasan yang tepat, apabila anda menuangkan kembali air ke wadah apa saja, maka jumlah air itu akan tetap sama.

Menurut Piaget, kegagalan tugas *concervation* untuk kasus air ini menunjukkan bahwa anak berada dalam tahap pemikiran pra operasional. Apabila anak berhasil menjawab tugas ini dengan benar, maka dia telah berada pada tahap pemikiran operasional konkrit.

Menurut Piaget, anak pada tahap pra operasional juga tidak bisa melakukan apa yang disebutnya sebagai “operasi” (*operation*). Dalam teori Piaget, operasi adalah representasi mental yang dapat di balik (*reversible*). Seperti dalam percobaan gelas kimia tersebut di atas, anak-anak pra sekolah biasanya kesulitan untuk memahami bahwa untuk membalikkan suatu tindakan akan menghasilkan kondisi awal dari tindakan tersebut. Dua contoh berikut ini akan membantu anda memahami konsep operasi menurut Piaget. Seorang anak kecil mungkin tahu bahwa $4+2=6$, tetapi ia tidak tahu kebalikannya, yakni $6-2=4$ adalah benar. Atau misalnya seorang anak pra sekolah pergi ke rumah temannya dengan berjalan kaki, tetapi dia pulang dengan menggunakan kendaraan. Apabila diminta untuk berjalan dari rumah temannya untuk pulang dia mungkin akan menjawab bahwa dia tidak tahu jalannya karena ia tidak pernah berjalan pulang ke rumah.

Beberapa ahli teori perkembangan tidak percaya bahwa Piaget sepenuhnya benar dalam memperkirakan kapan keahlian *conservation* itu muncul. Misalnya, Rochel Gelman melatih anak-anak pra sekolah untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu dari tugas *conservation*. Hal ini meningkatkan keahlian *conservation* mereka. Gelman juga menunjukkan bahwa *training* perhatian (*attentional*) pada satu tipe tugas *conservation*, seperti angka atau jumlah akan meningkatkan kemampuan anak itu pada tipe tugas *conservation* lainnya, seperti berat suatu benda. Dia percaya bahwa anak kecil bisa mengembangkan

keahlian ini lebih awal ketimbang yang diperkirakan oleh Piaget dan bahwa keahlian ini dapat ditingkatkan dengan melatih perhatiannya.

Karakteristik lain dari anak pra operasional adalah mereka suka mengajukan beberapa pertanyaan. Pada umur tiga tahun anak mulai mengemukakan pertanyaan. Dan menjelang usia lima tahun anak-anak akan membuat orang tua kesal karena mereka sering mengajukan pertanyaan “mengapa” ini menandai kemunculan minat anak untuk mencari tahu mengapa sesuatu itu terjadi. Adapun bekerja dengan pemikiran praoperasional, yaitu:

1. Meminta anak untuk memperkenalkan nama, umur, tanggal lahir, nama desa anak tinggal, dan nama tempat anak sekolah.
2. Meminta anak mengulang kembali benda atau gambar yang telah disebutkan peneliti sebelumnya.
3. Meminta anak untuk membandingkan gambar mana yang lebih besar, mana yang lebih tinggi, mana yang lebih kecil, mana yang lebih berat, dan mana yang lebih panjang.
4. Meminta anak mengulang kembali nama benda atau gambar yang telah disebutkan di poin nomer 2.
5. Meminta anak untuk mengeja dengan terbalik kata “S E H A T”.
6. Meminta anak untuk memasang gambar dengan nama gambar dengan benar.
7. Meminta anak untuk menyebutkan benda atau gambar yang ditunjuk oleh peneliti.
8. Meminta anak untuk menggambar sesuai dengan perintah.

Dengan demikian, ciri tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai, dimana pada tahap ini juga anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain serta anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri (Khadijah, 2016)

3. Tahap operasi berfikir kongkret

Tahap ini berada pada rentang usia 7 - 11 tahun. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan system pemikiran yang didasarkan pada aturanaturan yang logis. Anak sudah mengembangkan operasi logis. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah:

a. Pengurutan

Yaitu kemampuan untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.

b. Klasifikasi

Kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).

c. *Decentering*

Anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi

menganggap gelas lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding gelas kecil yang tinggi.

d. Reversibility

Anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4 + 4$ sama dengan 8, $8 - 4$ akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.

e. Konservasi

Memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi gelas yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi gelas lain.

f. Penghilangan sifat egosentrisme

Kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, Lala menyimpan boneka di dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudian Baim memindahkan boneka itu ke dalam laci, setelah itu baru Lala kembali ke ruangan. Anak dalam tahap operasi konkrit akan mengatakan bahwa Lala akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh Baim (Mukhlisah, 2015).

4. Tahap operasi berfikir formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai.

Dilihat dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

Pada tahap ini, remaja telah memiliki kemampuan untuk berpikir sistematis, yaitu bisa memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan suatu persoalan. Contoh: ketika suatu saat mobil yang ditumpangnya mogok, maka jika penumpangnya adalah seorang anak yang masih dalam tahap operasi berpikir kongkret, ia akan berkesimpulan bahwa bensinnya habis. Ia hanya menghubungkan sebab akibat dari satu rangkaian saja. Sebaliknya pada remaja yang berada pada tahap berfikir formal, ia akan memikirkan beberapa kemungkinan yang menyebabkan mobil itu mogok. Bisa jadi karena businya mati, atau karena platinya, dll. Seorang remaja pada tahap ini sudah mempunyai ekuilibrium yang tinggi, sehingga ia dapat

bepikir fleksibel dan efektif, serta mampu berhadapan dengan persoalan yang kompleks. Remaja dapat berfikir fleksibel karena dapat melihat semua unsur dan kemungkinan yang ada. Dan remaja dapat berfikir efektif karena dapat melihat pemikiran mana yang cocok untuk persoalan yang dihadapi (Mukhlisah, 2015).

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Pengaruh faktor heriditas dan lingkungan terhadap perkembangan intelegtual itu dapat dijelaskan berikut ini:

a) Faktor heriditas

Faktor heriditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelegtualnya. Satu anggota dari setiap pasang berasal dari ibu dan anggota lain berasal dari ayah dengan cara ini setiap orang tua menyumbangkan 50% keturunan. Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ. Dengan demikian, secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat memberi kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat menentukan perkembangan intelegtual anak.

b) Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi seseorang. Sebagai contoh dalam penelitian Kamin (1978), anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan yang baik mengalami peningkatan IQ sampai 5 poin, sedangkan anak-anak angkat yang hidup dalam lingkungan kurang baik tidak mengalami peningkatan taraf intelegensi. Selain dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan, tingkat kognitif atau taraf intelegensi juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ras, budaya, dan asupan nutrisi (Khadijah, 2016).

Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua. Sejalan dengan yang dikemukakan di dalam resolusi majelis umum PBB bahwa

keluarga ialah sebagai wahana untuk mendidik, mengasuh dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga sejahtera (Khadijah, 2016). Sebagaimana yang dikemukakan oleh William Bennet dalam Megawangi bahwa kesejahteraan fisik, psikis, dan pendidikan anak-anak kita sangat tergantung pada sejahtera tidaknya keluarga, keluarga adalah tempat yang paling awal dan efektif (menjalankan fungsi) kesehatan, pendidikan dan kesejahteraan. Jadi, segala perilaku orang tua dan pola asuh yang diterapkan di dalam keluarga pasti berpengaruh dalam pembentukan intelektual seorang anak. Perilaku ini menyangkut bagaimana kasih sayang, sentuhan, kelekatan emosi orang tua terutama ibu, serta penanaman nilai-nilai dapat mempengaruhi kepribadian anak. Kedua orang tua harus terlibat karena keterlibatan ayah dalam pengasuhan dimasa kecil sampai usia remaja juga menentukan pembentukan intelektual anak. Keluarga yang harmonis dimana ayah dan ibu saling berinteraksi dengan kasih sayang dan selalu ada kebersamaan keluarga, akan memberikan suatu lingkungan yang kondusif bagi pembentukan kognitif/intelektual anak.

Lebih lanjut Hill dalam Lestari mengemukakan bahwa keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada

dalam suatu jaringan ((Mukhlisah, 2015). Covey dalam Yusuf mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip peranan keluarga, yaitu:

a) *Modelling (example of trustworthiness).*

Orang tua adalah contoh atau model bagi anak. Tidak dapat disangkal bahwa contoh dari orang tua mempunyai pengaruh yang sangat kuat bagi anak. Ketika Albert Schweitzer ditanya tentang bagaimana pengembangan anak, dia menjawab: “ada tiga prinsip, yaitu: pertama contoh, kedua contoh dan ketiga contoh”. Orang tua merupakan model yang pertama dan terdepan bagi anak (baik positif atau negatif) dan merupakan pola bagi “*way of life*” anak. Cara berfikir dan berbuat anak dibentuk oleh cara berfikir dan berbuat orang tuanya. Melalui *modelling* ini, orang tua telah mewariskan cara berfikirnya kepada anak, yang kadang-kadang sampai kepada generasi ketiga atau keempat. Oleh karena itu, maka peranan *modelling* orang tua bagi anak dipandang sebagai suatu hal yang sangat mendasar, suci dan perwujudan spiritual. Melalui *modelling* ini juga anak akan belajar tentang sikap proaktif, sikap respek dan kasih sayang.

b) *Mentoring*

Mentoring yaitu kemampuan untuk menjalin atau membangun hubungan, investasi emosional (kasih sayang kepada orang lain) atau pemberian perlindungan kepada orang lain secara mendalam, jujur, pribadi dan tidak bersyarat. Kedalaman dan kejujuran atau keikhlasan memberikan perlindungan ini akan mendorong orang lain untuk bersikap terbuka dan mau menerima pengajaran, karena dalam diri mereka telah tertanam perasaan percaya. Orang tua merupakan mentor pertama bagi anak yang

menjalin hubungan dan memberikan kasih sayang secara mendalam, baik secara positif atau negatif, orang tua mau tidak mau tetap menjadi mentor bagi anak. Orang tua menjadi sumber pertama bagi perkembangan perasaan anak: rasa aman atau tidak aman, dicintai atau dibenci. Ada lima cara untuk memberikan kasih sayang kepada orang lain, yaitu 1) *empathizing*; mendengarkan hati orang lain dengan hati sendiri; 2) *sharing* berbagi wawasan, emosi dan keyakinan; 3) *affirming*: memberikan ketegasan (penguatan) kepada orang lain dengan kepercayaan. Penilaian, konfirmasi, apresiasi dan dorongan; 4) *praying*: mendoakan orang lain secara ikhlas dari jiwa yang paling dalam; dan 5) *sacrificing*; berkorban untuk diri orang lain.

c) *Organizing*

Organizing: yaitu keluarga seperti perusahaan yang memerlukan tim kerja dan kerjasama antar anggota dalam menyelesaikan tugas-tugas atau memenuhi kebutuhan keluarga. Peran *organizing* adalah untuk meluruskan struktur dan sistem keluarga dalam rangka membantu menyelesaikan hal-hal yang penting.

d) *Teaching*

Teaching: orang tua berperan sebagai guru (pengajar) bagi anak-anaknya (anggota keluarga) tentang hukum-hukum dasar kehidupan. Melalui pengajaran ini orang tua berusaha memberdayakan (*empowering*) prinsip-prinsip kehidupan, sehingga anak memahami dan dapat melaksanakannya. Mereka juga mempercayai prinsip tersebut dan juga dirinya sendiri sebab mereka telah terintegrasi artinya ada keseimbangan antara prinsip-prinsip yang universal dengan kebutuhan dirinya. Peran

orang tua sebagai guru adalah menciptakan “*conscious competence*”; pada diri anak yaitu mereka mengalami tentang apa yang mereka kerjakan dan alasan tentang mengapa mereka mengerjakan itu (Yusuf, 2012).

Dengan demikian, sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori (2003, h.44) bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan pengalaman kepada anak dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak yang merupakan alat bagi anak untuk berfikir.

2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak. Dalam hal ini guru hendaknya menyadari benar-benar bahwa perkembangan intelektual anak terletak ditangannya, beberapa cara antara lain: 1) menciptakan interaksi atau hubungan yang akrab dengan peserta didik, dengan hubungan yang akrab tersebut, secara psikologis peserta didik akan merasa aman, sehingga segala masalah yang dialami secara bebas dapat dikonsultasikan dengan guru mereka, 2) memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berdialog dengan orang-orang yang ahli dan berpengalaman dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sangat menunjang perkembangan intelektual para peserta didik, 3) menjaga dan

meningkatkan pertumbuhan fisik anak, baik melalui kegiatan olahraga maupun menyediakan gizi yang cukup sangat penting bagi perkembangan berfikir peserta didik. Sebab jika peserta didik terganggu secara fisik perkembangan intelegtualnya akan terganggu juga, 4) meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik melalui media-media cetak maupun menyediakan situasi yang memungkinkan para peserta didik berpendapat atau mengemukakan ide-idenya, sangat besar pengaruhnya bagi perkembangan intelegtual peserta didik. (Asrori, 2003, h.44).

3) Kelompok teman sebaya

Kelompok teman sebaya memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Peranan kelompok teman sebaya bagi anak adalah memberikan kesempatan untuk belajar tentang :

- a. Bagaimana interaksi dengan orang lain.
- b. Mengontrol tingkah laku orang sosial.
- c. Mengembangkan keterampilan dan minat sesuai usianya.
- d. Saling bertukar perasaan dan masalah.

Peter dan Anna Freud mengemukakan bahwa teman sebaya telah memberikan kesempatan penting untuk memperbaiki bencana kerusakan psikologis semasa anak dan dapat mengembangkan hubungan baru yang lebih baik antara satu dengan lainnya (Mustofa, B 2015).

2.3 Konsep permainan *flash card*

2.3.1 Pengertian *flash card*

Istilah bermain, mainan, dan permainan memiliki arti yang berbeda. Bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Permainan merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan yang dapat dijadikan suatu langkah kreatif yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran di setiap permainan. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan. Menurut Piaget permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak yaitu pada kemampuan kognitif. Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang bermain yang menggunakan suatu alat yang bertujuan bersenang-senang namun bertindak sebagai pembelajaran yang memproduksi diri dalam mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi, serta ide-idenya (Nurwidayati, A 2015).

Untuk memproduksi diri anak usia dini pada tahap praoperasional dimana anak-anak menunjukkan dunia dengan kata-kata, imajinasi, dan gambar maka dari itu bermain menggunakan *flash card* sebagai media

pembelajaran yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Sejalan dengan pendapat Rudi Susilana dan Cerpi Riyana, *flash card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30cm. Gambar-gambar tersebut memiliki pesan atau keterangan masing-masing sehingga siswa dapat mengungkapkan ide-idenya. Sedangkan menurut Azhar Arsyad *flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi (Nurwidayati, A 2015).

Permainan *flash card* sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini karena permainan *flash card* dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar *flash card* tersebut. Selain itu *flash card* juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rudi Susilana dan Cerpi Riyana di dalam buku karangan Ningsih (2011, h.33), beberapa kelebihan dari permainan *flash card*, antara lain sebagai berikut : (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; (d) gambar-gambarnya berwarna dan menarik perhatian; dan (e) menyenangkan. Dari 5 kelebihan tersebut dan peran *flash card* dalam membantu perkembangan kognitif anak dalam aspek mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah (Nurwidayati, A 2015).

Permainan *flash card* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional Piaget (usia 2-7 tahun) dimana pada tahap tersebut anak dapat menunjukkan dunia melalui kata-kata, simbolik, fantasi, dan gambaran. Dengan media *flash card* yang dijadikan media simbolik anak untuk mengungkapkan kata-kata, fantasi, dan gambaran dari gambar-gambar *flash card*. Anak pada tahap ini masih bersifat egosentris dalam berfikir, karena anak dapat berfikir dari apa yang ditangkap oleh panca inderanya. Berikut ini merupakan langkah-langkah mengoperasikan permainan *flash card* sebagai media pembelajaran yang difungsikan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini :

- a. Duduk berhadapan dengan anak dengan jarak kira-kira 1 sampai dengan 1,5 meter. Jangan sampai anak dapat menjangkau tangan kita yang membawa kartu.
- b. Pastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain *flash cards*.
- c. Siapkan 10 kartu dari kelompok yang sama, misalnya kelompok “bentuk”, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri (jika anda kidal, tentunya boleh dipegang dengan tangan kanan). Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke anak.
- d. Untuk menarik perhatian anak (untuk tahap awal), tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya ke urutan paling depan, sambil mengucapkan dengan jelas nama gambar tersebut, misalnya “KERUCUT”.

- e. Kemudian baliklah gambar apel tersebut sehingga tulisan “KERUCUT” berada di bagian depan, sambil mengucapkan “KERUCUT”. Lakukan tindakan ini dengan cepat, masing-masing tidak lebih dari 1 detik.
- f. Jangan meminta anak mengikuti/mengulang apa yang kita ucapkan melainkan meminta anak untuk mengungkapkan pengertian tentang apel sesuai dengan pengetahuan mereka.
- g. Setelah itu, ambil kartu kedua dari kartu yang di urutan paling belakang, kemudian lakukan seperti langkah e dan f.
- h. Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu kesepuluh, dengan kecepatan tidak lebih dari 1 detik untuk tiap gambar. Menunjukkan kartu dengan cepat ini akan memicu otak kanan untuk bekerja menerima informasi yang ada di kartu.
- i. Jika anak mampu mengatakan dengan benar mengenai pengetahuan tentang gambar tersebut, maka anak telah mampu menggunakan otak kanannya untuk menyimpan gambar tersebut, maka anak telah mampu menggunakan otak kanannya untuk menyimpan memori gambar kartu-kartu tersebut, yang berarti daya ingat otak kanannya mulai berkembang.
- j. Tunjukkan rasa senang kita ketika permainan ini selesai dengan cara memuji anak atau memeluk dan menciumnya.

Gambar-gambar yang terdapat dalam *flash card* tersebut dapat menarik perhatian anak usia dini untuk mengungkapkan sesuatu tentang gambar tersebut dan menjadikan mereka untuk berimajinasi dan memiliki gambaran tentang *flash card* yang dilihatnya yang sesuai dengan tahap dengan praoperasional Piaget. *Flash card* biasanya berupa seri gambar

binatang, gambar buah-buahan, gambar warna, gambar bentuk atau geometri, gambar huruf abjad, gambar angka, gambar profesi, dan gambar transportasi. Menurut Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania (Domba, 2009) yang menemukan permainan *flash card* menyatakan bahwa gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk- bentuk angka, dan sebagainya (Nurwidayati, A 2015).

Flash card binatang merupakan sarana belajar bagi anak-anak untuk mengenal binatang baik binatang peliharaan, binatang liar, maupun binatang yang dilindungi. *Flash card* seri warna dapat dipergunakan anak untuk mengenal jenis warna dasar, yaitu merah, kuning, hijau, biru, dan lainnya. Pengenalan warna merupakan dasar bagi anak usia dini untuk belajar memperhatikan lingkungan sekitar. *Flash card* seri bentuk akan membantu anak mempelajari bentuk-bentuk geometri misalnya segitiga, persegi, bujur sangkar, lingkaran, oval, segilima, segienam, dan lain-lain. Menurut Glenn Doman (Domba, 2009) tujuan dari metode ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan katakata dalam *flash card*, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini (Nurwidayati, A 2015).

2.3.2 Manfaat permainan *flash card*

1. Mengembangkan Daya Ingat

Secara etimologi daya ingat berasal dari kata daya yaitu kemampuan melakukan sesuatu dan ingat yaitu berada dalam pikiran, tidak lupa, timbul

kembali dipikiran. Jadi daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali dipikiran pengalaman yang telah lampau. Menurut R. Teti Rostikawati di dalam buku karangan Safitri (2014) daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah lampau. Menurut Suroso memori atau ingatan adalah perasaan untuk mengungkapkan kembali sesuatu yang kita alami atau sesuatu yang pernah kita tangkap dengan panca indera. Dengan bermain *flash card* anak dituntun untuk mengingat gambar apa yang telah dilihatnya dengan panca indera. Anak akan mengungkapkan kembali sesuatu yang telah ditangkap oleh inderanya dengan kata-kata yang telah ada di dalam memorinya.

Sifat daya ingat dibagi menjadi dua golongan, yaitu: (a) Daya ingat mekanis, artinya daya ingatan itu hanya kesan-kesan penginderaan; (b) Daya ingatan logis, artinya daya ingatan itu hanya untuk kesan-kesan yang mengandung pengertian. Dalam permainan *flash card* ini anak dapat mengingat gambar yang telah ditangkap oleh inderanya baik dengan sifat mekanis maupun logis. Daya ingatan anak akan bersifat tetap jika anak telah mencapai usia 4 tahun. Sebelum usia 6 tahun anak pada umumnya anak belum mengenal benda sekitarnya secara hakiki. Anak saat itu baru mengenal keadaan dan situasi saja (Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, 2004, h.94). Permainan *flash card* ini dapat membantu anak untuk mengembangkan daya ingatnya dengan berbagai cara. Cara untuk mengingat kembali hal-hal yang sudah diketahui anak sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. *Rekoleksi*, yaitu menimbulkan kembali dalam ingatan suatu peristiwa, lengkap dengan segala detail dan hal-hal yang terjadi di sekitar tempat peristiwa itu dahulu terjadi.
- b. *Retriever*, yaitu mengingat kembali suatu hal, sama sekali terlepas dari hal-hal lain di masa lalu.
- c. Pembaruan ingatan, yaitu ingatan hanya timbul kalau ada hal yang merangsang ingatan itu.
- d. *Rekognisi*, yaitu mengingat kembali suatu hal setelah menjumpai sebagian dari hal tersebut.
- e. Mempelajari kembali, terjadi kalau kita mempelajari sesuatu yang dulu pernah kita pelajari.
- f. Pembayangan dan penyandian, dengan pembayangan suatu hal akan mempermudah kita dalam mengingat sesuatu. Hal ini merupakan cara utama untuk meningkatkan daya ingat, dengan kata kunci sesuatu yang telah kita ingat.
- g. Penguraian, semakin kita luas menguraikan sesuatu, semakin mudah kita mengingat atau mengenalinya kemudian.
- h. Konteks dan pengingatan, konteks merupakan isyarat pengingatan yang kuat, dengan mengulang konteks dimana kejadian terjadi.
- i. Organisasi, selama penyandian meningkatkan pengingatan selanjutnya. Kita dapat mengambil sejumlah besar informasi jika kita mengorganisasikan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *flash card* dapat membantu anak dalam mengembangkan daya ingatnya melalui

gambar-gambar *flash card* yang telah ditangkap oleh inderanya. Anak usia dini dapat mengingat gambar baik dengan sifat mekanis maupun logis dan dengan cara yang berbeda-beda. Pada tahap praoperasional Piaget anak-anak dapat menunjukkan dunia dengan kata-kata hasil dari daya ingat anak mengenai gambar *flash card*. Dalam tahap praoperasional Piaget anak usia 2-7 tahun mampu membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran yang ditangkap oleh inderanya mengenai gambar yang dilihat dalam *flash card*.

2. Melatih Kemampuan Konsentrasi

Untuk memudahkan anak mengingat gambar apa yang telah ditangkap oleh inderanya anak juga harus memiliki kemampuan konsentrasi. Dengan konsentrasi anak akan lebih fokus untuk menangkap pesan dari gambar *flash card*. Sejalan dengan pendapat Surya di dalam buku karangan Rahayu dan Rina (2006, h.11) konsentrasi berdasarkan asal katanya berarti pemusatan, pengumpulan, penghimpunan sesuatu pada suatu tempat atau suatu fokus. Sementara Sugiyanto di dalam buku karangan Rahayu dan Rina (2006, h.11) mengartikan konsentrasi sebagai kemampuan memusatkan pikiran/kemampuan mental dalam penyortiran atau menyaring informasi yang tidak dibutuhkan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan. Sama halnya dengan Saradayrian (2004) mengartikan konsentrasi sebagai memfokuskan kesadaran pada satu objek tanpa mengalihkan sedikitpun perhatian ke sesuatu yang lain. Untuk berkonsentrasi dalam permainan *flash card* setiap anak prasekolah memiliki metode masing-masing. Sejalan dengan pendapat Soedarso (2004), untuk

meningkatkan konsentrasi metode yang diberikan berisi dua kegiatan, yakni menghilangkan atau menjauhi hal-hal yang membuat pikiran menjadi kusut dan memusatkan perhatian secara sungguh-sungguh. Daya konsentrasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni :

- a. Minat. Seseorang yang kurang konsentrasi dikarenakan kurangnya minat perhatian seseorang pada suatu objek. Dari minat terhadap suatu objek akan menimbulkan perhatian yang bersifat spontan, dalam arti seseorang akan mudah dan timbul konsentrasi secara otomatis.
- b. Keadaan dan situasi dapat mempengaruhi daya konsentrasi, ada orang yang memerlukan tempat tenang untuk berkonsentrasi, ada pula orang yang memerlukan alat bantu untuk menimbulkan konsentrasi. Keadaan dan situasi cuaca yang kurang baik dan kurang nyaman seseorang menghadapi suatu objek, dapat mengakibatkan konsentrasi menurun.
- c. Konsentrasi juga dipengaruhi oleh kesiapan seseorang pada objek yang dihadapi, ketidaksiapan seseorang berkonsentrasi dapat disebabkan kondisi gangguan kesehatan, atau keadaan emosional yang tidak dapat berkonsentrasi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *flash card* anak dituntut untuk berkonsentrasi dalam bermain. Dengan berkonsentrasi anak akan fokus dalam berfikir mengenai gambar-gambar pada *flash card*. Permainan *flash card* ini mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan. Saat bergerak, mengambil barang, atau lainnya, anak dituntut fokus pada sesuatu yang dikerjakannya. Anak tidak memikirkan hal lainnya, anak hanya fokus pada apa yang sedang dia hadapi.

Ada 2 hal yang menjadikan anak berkonsentrasi yaitu menghilangkan atau menjauhi hal-hal yang membuat pikiran menjadi kusut dan memusatkan perhatian secara sungguh-sungguh. Konsentrasi anak juga dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain : minat, keadaan dan situasi, serta kesiapan anak pada objek yang dihadapi.

3. Meningkatkan Kosakata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kosakata berarti perbendaharaan kata. Sedangkan Soedjito di dalam buku karangan Tarigan (1994, h.447) memaparkan bahwa kosakata merupakan: (1) semua kata yang terdapat dalam satu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara; (3) kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. Sama halnya dengan pendapat Kridalaksana di dalam buku karangan Tarigan (1994, h.446) yang menyatakan bahwa kosakata adalah (1) komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa; dan (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Menurut Tarigan, Dj (1994) jenis kosakata dapat dikategorikan sebagai berikut ini :

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| a. Kosakata dasar | e. Makna denotasi dan konotasi |
| b. Kosakata aktif dan kosakata pasif | f. Kata tugas |
| c. Bentuk kosakata baru | g. Kata benda (nomina) |
| d. Kosakata umum dan khusus | |

Tadkiroatun Musfiroh (2008, h.48), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Pertumbuhan kosa kata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak (Nurwidayati, A 2015).

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kosa kata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan. Kosa kata dijadikan komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa. Dengan bermain *flash card*, anak setidaknya mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Anak dapat mengungkapkan pengetahuannya mengenai pesan atau makna dari gambar *flash card* setiap serinya tersebut sesuai dengan kosa kata yang dimilikinya. Dengan begitu kemampuan bahasa anak dapat dilatih dan dikembangkan, agar anak mampu menjawab pertanyaan mengenai pesan atau makna dari gambar-gambar *flash card* di setiap serinya. Dari permainan *flash card* ini dapat diketahui bahwa aspek perkembangan kognitif akan mempengaruhi aspek perkembangan bahasa. Sehingga aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak dapat lepas dari aspek perkembangan bahasa (Nurwidayati, A 2015).

2.4 Perkembangan kognitif anak prasekolah melalui permainan *flash card*

Kemampuan kognitif yang dimiliki setiap anak prasekolah merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Menurut Piaget (dalam Paul Henry Mussen, dkk, 1984) kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap praoperasional merupakan masa manipulasi simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dari tahap ini. Permainan *flash card* dapat mengarahkan anak untuk berfikir dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran mengenai gambar-gambar dalam *flash card*. Anak pada tahap praoperasional belum mampu berfikir secara abstrak, maka dari itu diperlukan benda seperti *flash card* yang ditujukan untuk membantu perkembangan kognitif anak. *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Dengan bermain *flash card* menurut Glenn Doman (Domba, 2009) memiliki manfaat antara lain melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam *flash card*, sehingga perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini. Dari berbagai macam manfaat *flash card* dapat dimanfaatkan untuk membantu perkembangan kognitif anak. Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini ini disesuaikan dengan pembelajaran menu generik revisi tahun 2009 untuk usia 4 - 5 tahun. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat ditingkatkan melalui permainan *flash card* dengan cara anak mengutarakan pengetahuan sesuai dengan yang

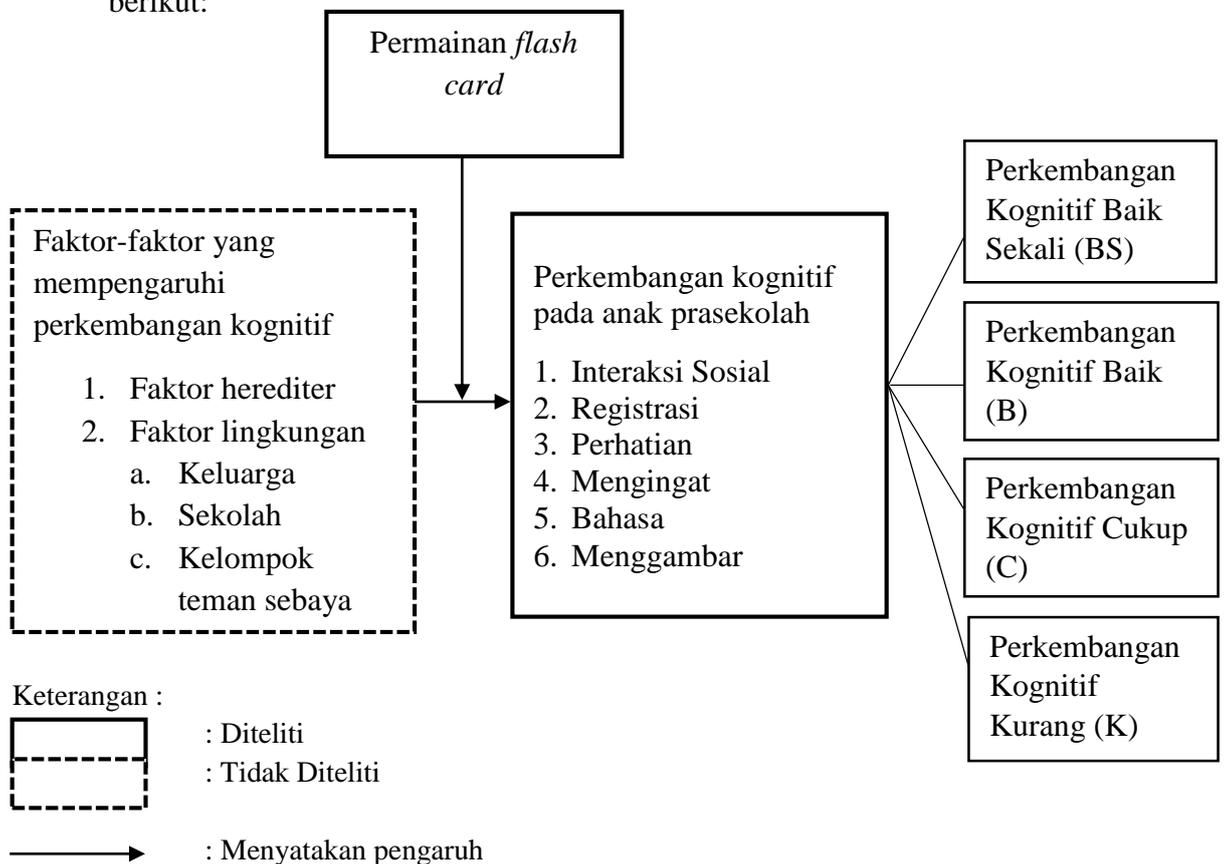
dimiliki anak dalam menangkap pesan dari gambar-gambar *flash card*. Anak akan mengingat gambar yang ditunjukkan dalam permainan *flash card* yang hanya diperlihatkan tidak lebih dari 1 detik. Permainan ini pada dasarnya berpusat pada pikiran dan daya ingat anak (perkembangan kognitif). Seri *flash card* yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam penelitian ini adalah seri bentuk, warna, dan binatang (Khadijah, 2016).

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya, atau antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dari masalah yang ingin diteliti (Notoatmodjo, 2010). Kerangka konsep dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka konseptual penelitian tentang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah

3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Menurut La Biondo-Wood dan Haber (1994) di dalam buku karangan Nursalam (2011), hipotesis adalah suatu pernyataan asumsi tentang hubungan antara dua atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pertanyaan dalam penelitian. Setiap hipotesis terdiri dari suatu unit atau bagian dari permasalahan. Terkait dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₁ : Ada Pengaruh Permainan *Flash Card* terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Prasekolah.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian analitik *eksperimental*. Notoatmodjo (2010) berpendapat penelitian analitik adalah penelitian yang mencoba menggali bagaimana dan mengapa fenomena kesehatan itu terjadi, kemudian melakukan analisis dinamika korelasi antara fenomena atau antara faktor resiko dengan faktor efek.

4.2 Rancangan penelitian

Menurut Nursalam (2008) desain penelitian pada hakikatnya merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian *pra experimental design* dengan pendekatan metode *one group pre test - post test design*. *One group pre test – post test design* merupakan cara pengukuran terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol) dengan melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*eksperimental treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*) (Nasir, Muhith, dan Ideputri, 2011).

Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut :

Pre test	Perlakuan	Post test
01	X	02

Gambar 4.1 Bentuk rancangan *One Group Pre test – Post test Design*

Keterangan :

- 01 : Sebelum diberikan perlakuan permainan *flash card*
- X : Perlakuan permainan *flash card*
- 02 : Sesudah diberikan perlakuan permainan *flash card*

4.3 Waktu dan tempat penelitian

4.3.1 Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari – Juni 2018.

4.3.2 Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.

4.4 Populasi, sampel, dan *sampling*

4.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2014). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada tahun 2018 sebanyak 108 anak yang berumur

4 - 6 tahun.

4.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian (Sujarweni, 2014).

Penentuan kriteria sampel sangat membantu peneliti untuk mengurangi bias hasil penelitian, khususnya jika terhadap variabel-variabel kontrol ternyata mempunyai pengaruh terhadap variabel yang kita teliti (Nursalam, 2013).

Sampel pada penelitian ini dapat ditentukan dengan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Nursalam (2011) penentuan besar sampel jika besar populasi ≤ 1000 , maka :

$$n = \frac{N}{1+N(d^2)}$$

$$n = \frac{108}{1+108(0.2^2)}$$

$$n = \frac{108}{1+108(0.04)}$$

$$n = \frac{108}{1+4.32}$$

$$n = \frac{108}{5.32}$$

$$n = 20.30$$

$$n = 20$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat signifikansi (p)

Pemilihan sampel dilakukan secara proposional, dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Proposional jumlah sampel pada penelitian Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah.

Taman Kanak-Kanak	Populasi	Sampel	Jumlah Sampel
TK Perwanida Soko	53	$53 / 108 \times 20$	10
TK Pertiwi	55	$55 / 108 \times 20$	10
Jumlah	108		20

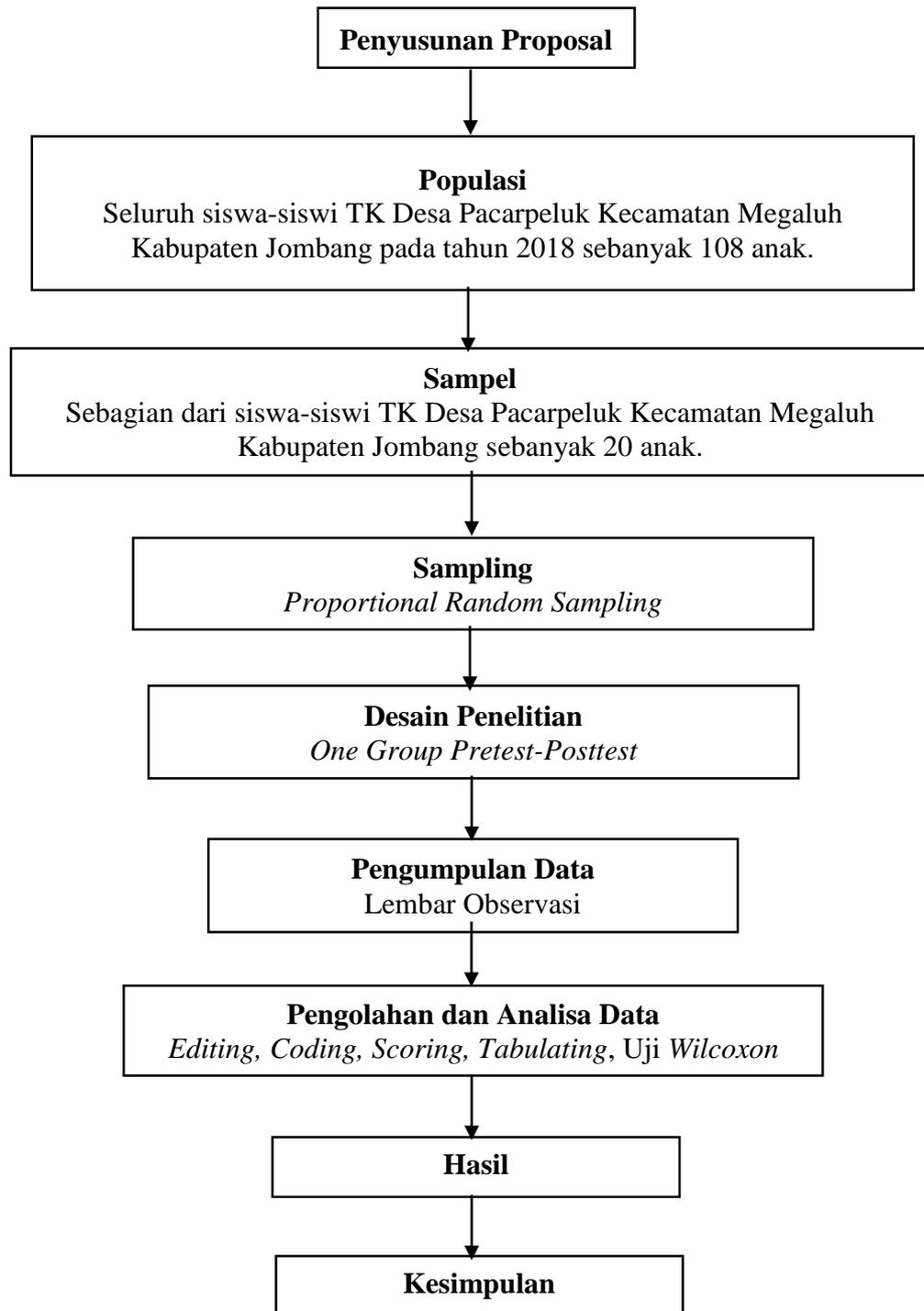
4.4.3 *Sampling*

Sampling adalah proses menyeleksi populasi yang ada (Nursalam, 2013). *Sampling* adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2013). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan teknik *proportionate simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi yang sebelumnya dilakukan proporsi.

Notoatmodjo (2010) menjelaskan hakikat dari pengambilan sampel secara acak sederhana adalah bahwa setiap anggota atau unit dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diseleksi sebagai sampel.

Sedangkan teknik pengambilan sampel proporsi atau sampel imbang menurut Arikunto (2010) ini dilakukan untuk menyempurnakan penggunaan teknik sampel berstrata atau sampel wilayah.

4.5 Kerangka kerja



Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian “Pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif anak prasekolah”

4.6 Identifikasi variabel

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2014).

1. Variabel bebas (*Independen*)

Variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (Sujarweni, 2014). Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah permainan *flash card*.

2. Variabel terikat (*Dependen*)

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas (Sujarweni, 2014). Variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

4.7 Definisi operasional

Definisi operasional adalah variabel penelitian dimaksudkan untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis (Sujarweni, 2014).

Tabel 4.2 Definisi operasional penelitian pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<i>Independen</i> Permainan <i>flash card</i>	Suatu media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini yang meliputi persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar <i>flash card</i> tersebut (Nurwidayati, A 2015).	a. Mendeskripsikan gambar pada kartu <i>flash card</i> b. Mengucapkan kata pada kartu <i>flash card</i> secara cepat dengan waktu kurang lebih 1 detik c. Mengulang kembali kata-kata pada kartu <i>flash card</i> yang telah dimainkan	SOP	-	-
<i>Dependen</i> Perkembangan kognitif pada anak prasekolah	Masa dimana anak memiliki kemampuan untuk memanipulasi simbol termasuk kata-kata, melatih daya ingat, keterampilan, dan kreatif (Khadijah, 2016).	a. Interaksi Sosial b. Registrasi c. Perhatian d. Mengingat e. Bahasa f. Menggambar	Lembar Observasi	O R D I N A L	Kriteria Baik Sekali (BS) = 9 - 10 Baik (B) = 7 - 8 Cukup (C) = 5 - 6 Kurang (K) = ≤ 5

(Nursalam, 2013)

4.8 Pengumpulan dan analisa data

4.8.1 Bahan dan alat

Alat yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kartu *flash card*. *Flash card* berupa kartu bergambar dengan ukuran 8x12 cm dan juga kartu yang bertuliskan kata berwarna menarik dengan ukuran 25x30 cm. Kartu dibuat menarik untuk memikat anak usia dini agar bersemangat untuk belajar dan juga bermain dengan bantuan kartu *flash card*.

4.8.2 Instrumen

Instrumen penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan mengintegrasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama (Nasir, Muhith, dan Ideputri, 2011). Instrumen untuk permainan *flash card* menggunakan SOP dan kartu *flash card* yang ditampilkan secara cepat dengan waktu kurang lebih 1 detik. Sedangkan untuk perkembangan kognitif pada anak prasekolah menggunakan lembar observasi yang diisi langsung oleh peneliti, skala pengukurannya menggunakan skala Guttman yang merupakan skala yang bersifat tegas dan konsisten dengan memberikan jawaban yang tegas seperti jawaban dari pertanyaan atau pernyataan : ya dan tidak, positive dan negative, setuju dan tidak setuju, benar dan salah. Skala Guttman ini pada umumnya dibuat seperti *checklist* dengan interpretasi penilaian, apabila skor benar nilainya 1 dan apabila salah nilainya 0 (Sujarweni, 2014).

4.8.3 Prosedur penelitian

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2013). Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Mengurus surat izin di BAAK STIKes ICMe Jombang.
2. Mengurus perizinan ke TK Perwanida Soko dan TK Pertiwi Desa Pacarpeeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.
3. Mengumpulkan semua responden, kemudian diberikan penjelasan tujuan penelitian.
4. Mengumpulkan ibu atau pengasuh responden dan kemudian memberikan penjelasan kepada ibu atau pengasuh responden tujuan penelitian dan bila bersedia anak menjadi responden dipersilahkan untuk menandatangani lembar persetujuan sebagai responden.
5. Melakukan observasi perkembangan kognitif sebelum pemberian permainan *flash card*.
6. Responden diminta mengikuti permainan *flash card* sampai selesai.
7. Penelitian ini dilakukan selama 5 kali dalam seminggu dan dilakukan selama 4 minggu, dikarenakan untuk membentuk sebuah karakter dalam menanamkan kebiasaan pada anak usia dini dibutuhkan waktu untuk pengulangan sesuai dengan hukum pembentuk karakter yaitu hukum 21 hari (Timothy, 2012).
8. Setelah satu bulan pemberian permainan *flash card* dilakukan observasi kembali untuk mengetahui perkembangan kognitif.

4.8.4 Pengolahan data

Pengolahan data merupakan kegiatan untuk merubah data mentah menjadi bentuk data yang lebih ringkas, dan disajikan serta dianalisis sebagai dasar pengambilan keputusan pengolahan data dilakukan (Nazier, 2009) sebagai berikut :

1. *Editing*

Editing adalah kegiatan untuk memeriksa kelengkapan jawaban yang diberikan, jika ada jawaban yang belum di isi maka diminta untuk melengkapinya.

2. *Coding*

Coding adalah kegiatan untuk mengklasifikasi data/jawaban menurut kategorinya masing-masing. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kode pada bagian-bagian tertentu untuk mempermudah waktu pentabulasian dan analisa data. Klasifikasi pada umumnya di tandai dengan kode tertentu, kode pada data umum meliputi :

a. Responden

Responden 1 : Kode R1

Responden 2 : Kode R2

Responden 3 : Kode R3

Responden n : Kode Rn

b. Umur Responden

Umur 4 tahun : Kode U1

Umur 5 tahun : Kode U2

- Umur 6 tahun : Kode U3
- c. Tingkat pendidikan ibu / pengasuh
- TS : Kode P1
- SD : Kode P2
- SMP / Sederajat : Kode P3
- SMA / Sederajat : Kode P4
- PT : Kode P5
- d. Pekerjaan ibu / pengasuh
- Buruh tani : Kode K1
- Ibu rumah tangga : Kode K2
- Swasta : Kode K3
- PNS : Kode K4
- Lainnya : Kode K5
- e. Jenis Kelamin
- Laki-laki : Kode JK 1
- Perempuan : Kode JK 2

3. *Scoring*

Menurut Narkubo dan Achmadi (2002) dalam Setiawan dan Saryono (2011) *scoring* adalah memberikan penilaian atau skor. Dalam penelitian ini untuk menilai permainan *flash card* peneliti menggunakan kartu permainan *flash card*. Sedangkan untuk penilai perkembangan kognitif pada anak prasekolah peneliti menggunakan skala Guttman dengan memberikan skor 0 jika jawaban tidak dan skor 1 jika jawaban iya.

4. *Tabulating*

Tabulating menurut Narkubo dan Achmadi (2002) dalam Setiawan dan Saryono (2011) adalah pekerjaan yang membuat tabel. Jawaban-jawaban yang telah diberi kode kemudian dimasukkan ke dalam tabel. Dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perkembangan kognitif pada anak prasekolah yaitu menggunakan lembar observasi dengan ketentuan sebagai berikut :

Perkembangan Kognitif Baik Sekali (skor 9-10)	: Kode BS
Perkembangan Kognitif Baik (skor 8-7)	: Kode B
Perkembangan Kognitif Cukup (skor 5-6)	: Kode C
Perkembangan Kognitif Kurang (skor \leq 5)	: Kode K

4.8.5 Analisa data

Analisa data merupakan proses memilih dari beberapa sumber maupun permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Hasan, 2009).

1. Analisis *univariat*

Analisis ini dilakukan untuk melihat magnitude permasalahan pada masing-masing variable yang diamati melalui prosedur statistik deskriptif dilihat kecenderungan pemusatan dari masing-masing variabel. Semua variabel berskala dikotomi, kecenderungan pemusatan data dianalisis dengan cara menentukan proporsi (presentase) dari masing-masing kategori pengamatan pada tiap variabel.

Analisis univariat dengan melihat distribusi dari variabel yang dikotomi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

f : Frekuensi

N : Jumlah sampel

Hasil presentase setiap kategori dideskripsikan dengan menggunakan kategori sebagai berikut (Arikunto, 2013) :

0 %	: Tidak seorangpun
1-25%	: Sebagian kecil
26-49%	: Hampir setengahnya
50%	: Setengahnya
51-74%	: Sebagian besar
75-99%	: Hampir seluruhnya
100%	: Seluruhnya

2. Analisis *bivariat*

Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah, hal ini berarti menguji signifikansi satu variabel berskala ordinal, maka model analisis statistik yang tepat untuk penelitian parametrik ini adalah *Wilcoxon signed Rank test*.

Kriteria dalam pengambilan keputusan hasil uji statistik ini antara lain :

1. Bila $p < 0,05$ maka H_1 diterima artinya ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.
2. Bila $p > 0,05$ maka H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

4.9 Etika penelitian

Penelitian yang menggunakan objek manusia tidak boleh bertentangan dengan etika agar hak responden dapat terlindungi, penelitian dilakukan dengan menggunakan etika sebagai berikut :

1. *Informed consent* (lembar persetujuan)

Lembar persetujuan diedarkan kepada responden sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu responden mengetahui maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang akan terjadi selama pengumpulan data jika responden bersedia diteliti maka harus menandatangani lembar persetujuan tersebut, bila tidak bersedia maka peneliti harus tetap menghormati hak-hak responden.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Dalam menjaga kerahasiaan identitas responden peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data dan cukup memberikan kode.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dan kerahasiaan dari responden di jamin peneliti.

4.10 Keterbatasan penelitian

Selama penelitian berlangsung tidak ada keterbatasan yang sangat berpengaruh dalam penelitian, hanya sikap anak prasekolah yang sedikit susah diatur namun dengan bantuan guru pengajar penelitian dapat berjalan dengan lancar.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Desa Pacarpeluk memiliki dua TK, yang pertama yaitu TK Pertiwi yang memiliki jarak ± 7 km ke Kecamatan dan memiliki jarak ± 12 km ke Pusat Kota Kabupaten Jombang, TK Pertiwi memiliki 4 ruangan yang terbagi menjadi ruang kelas A, ruang kelas B, ruang Guru, dan kamar mandi, TK Pertiwi memiliki jumlah pengajar sebanyak 4 orang termasuk Kepala Sekolah dengan total murid 55 siswa. TK yang kedua yaitu TK Perwanida Soko yang memiliki jarak $\pm 8,5$ km ke Kecamatan dan memiliki jarak ± 10 km ke Pusat Kota Kabupaten Jombang, TK Perwanida Soko memiliki 4 ruangan yang terbagi menjadi ruang kelas A, ruang kelas B, ruang Guru dan kamar mandi, TK Perwanida Soko juga memiliki 4 orang pengajar termasuk Kepala Sekolah dengan total murid 53 siswa.

5.1.2 Data umum

Data karakteristik responden yang meliputi 1) usia, 2) jenis kelamin, 3) tingkat pendidikan ibu, dan 4) pekerjaan ibu.

1. Karakteristik responden berdasarkan usia

Karakteristik responden berdasarkan usia yang dibedakan menjadi tiga kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018.

No	Usia	Frekuensi	Presentase
1	4 tahun	9	45 %
2	5 tahun	6	30 %
3	6 tahun	5	25 %
Jumlah		20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.1 diatas dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden sebanyak 45% berusia 4 tahun.

2. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang dibedakan menjadi dua kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	11	55 %
2	Perempuan	9	45 %
Jumlah		20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.2 diatas dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 55% berjenis kelamin laki-laki.

3. Karakteristik berdasarkan tingkat pendidikan ibu

Karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu yang dibedakan menjadi lima kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018.

No	Tingkat Pendidikan Ibu	Frekuensi	Presentase
1	Tidak Sekolah	0	0 %
2	SD	6	30 %
3	SMP/Sederajat	6	30 %
4	SMA/Sederajat	8	40 %
5	Perguruan Tinggi	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.3 di atas dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu menunjukkan bahwa hampir setengahnya ibu responden sebanyak 40% berpendidikan SMA/Sederajat.

4. Karakteristik reponden berdasarkan pekerjaan ibu

Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu yang dibedakan menjadi lima kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang bulan April-Mei 2018.

No	Pekerjaan Ibu	Frekuensi	Presentase
1	Buruh Tani	0	0 %
2	Ibu Rumah Tangga	14	70 %
3	Swasta	6	30 %
4	PNS	0	0 %
5	Lainnya	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.4 di atas dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu menunjukkan bahwa sebagian besar ibu responden sebanyak 70% bekerja sebagai ibu rumah tangga.

5.1.3 Data Khusus

Pada bagian ini diuraikan data-data tentang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah yang dilakukan pada 20 siswa TK melalui pengisian lembar observasi tentang perkembangan kognitif.

1. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kognitif sebelum pemberian tindakan permainan *flash card*.

Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kognitif sebelum pemberian tindakan permainan *flash card* yang dibedakan menjadi empat kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi hasil pre tindakan pemberian permainan *flash card* di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada bulan April 2018.

No	Perkembangan Kognitif Sebelum Tindakan Permainan <i>Flash Card</i>	Frekuensi	Presentase
1	Baik Sekali	0	0 %
2	Baik	3	15 %
3	Cukup	9	45 %
4	Kurang	8	40 %
	Jumlah	20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.5 di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak sebelum pemberian tindakan permainan *flash card* menunjukkan hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif cukup.

2. Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kognitif sesudah pemberian tindakan permainan *flash card*.

Karakteristik responden berdasarkan perkembangan kognitif sesudah pemberian tindakan permainan *flash card* yang dibedakan menjadi empat kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6 Distribusi frekuensi hasil post tindakan pemberian permainan *flash card* di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada bulan Mei 2018.

No	Perkembangan Kognitif Sesudah Tindakan Permainan <i>Flash Card</i>	Frekuensi	Presentase
1	Baik Sekali	6	30 %
2	Baik	9	45 %
3	Cukup	3	15 %
4	Kurang	2	10 %
	Jumlah	20	100 %

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.6 di atas dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak sesudah pemberian tindakan permainan *flash card* menunjukkan hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif baik.

3. Tabulasi silang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Tabulasi silang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah yang dibedakan menjadi empat kategori yang dapat dilihat pada tabel 5.7.

Tabel 5.7 Distribusi frekuensi tabulasi silang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada bulan April-Mei 2018.

No	Perkembangan Kognitif	Tindakan Permainan <i>Flash Card</i>			
		Pre Test		Post Test	
		Σ	%	Σ	%
1	Baik Sekali	0	0%	6	30%
2	Baik	3	15%	9	45%
3	Cukup	9	45%	3	15%
4	Kurang	8	40%	2	10%
Total		20	100%	20	100%

Uji Statistik Wilcoxon = 0,000

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 5.7 diatas menunjukkan bahwa dari 20 responden sebelum tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif cukup, dan sesudah pemberian tindakan permainan *flash card* hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif baik.

Setelah dilakukan uji statistik *Wilcoxon* diperoleh $p=0,000$ jika $\alpha=0,05$, sehingga $p<\alpha$ maka H_1 diterima, jadi ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

5.2 Pembahasan

Pada bagian ini akan diulas mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu tentang pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

5.2.1 Perkembangan kognitif anak prasekolah sebelum pemberian tindakan permainan *flash card*

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 20 responden sebelum dilakukan tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif cukup

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak prasekolah, meliputi: usia anak, tingkat pendidikan ibu, dan pekerjaan ibu.

Berdasarkan tabel 5.1 karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden berusia 4 tahun sebanyak 9 anak (45%). Hasil observasi sebelum diberikan tindakan permainan *flash card* sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif cukup dengan usia 4 tahun sebanyak 5 anak.

Menurut peneliti pada usia 4 tahun anak masih lebih suka bermain, sehingga minat anak untuk belajar masih kurang. Pada usia ini anak juga mulai melukiskan dunia mereka dengan kata-kata dan gambar yang mereka ketahui sehari-hari. Terbukti dengan hasil observasi sebelum pemberian permainan *flash card* anak diusia 4 tahun lebih banyak menjawab gambar-gambar yang umum seperti nama buah nanas, susu, gigi, dan membandingkan benda yang lebih besar dan lebih kecil.

Teori Piaget mengatakan bahwa anak prasekolah berada pada tahap praoperasioanal. Tahap ini berada pada rentang usia antara 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-

gambar. Penggunaan gambar bagi anak pada tahap ini tampak dalam lima gejala berikut : anak mampu melakukan imitasi langsung, anak dapat bermain simbolis, anak dapat menggambar, anak dapat melakukan penggambaran secara mental, dan anak dapat menggunakan bahasa dengan ucapan (Khadijah, 2016).

Berdasarkan faktor tingkat pendidikan ibu, pada tabel 5.3 pendidikan ibu hampir setengahnya ibu responden sebanyak 8 orang (40%) berpendidikan SMA/Sederajat. Berdasarkan dari tabel 5.5 perkembangan kognitif anak dalam kategori cukup sebanyak 9 anak (45%) dengan tingkat pendidikan ibu sebanyak 4 orang lulusan SMP, dan 4 orang lulusan SMA.

Menurut peneliti orang tua khususnya ibu memiliki andil yang cukup besar dalam keberhasilan anak-anaknya. Tingkat pendidikan ibu sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan kognitif anak. Ibu yang berpendidikan tinggi maka ibu memiliki wawasan pengetahuan yang cukup luas dibandingkan dengan ibu yang berpendidikan rendah. Ibu yang berpendidikan SMP berarti ibu hanya menyelesaikan pendidikan dasar karena pendidikan dasar ditempuh selama sembilan tahun yaitu enam tahun SD dan tiga tahun SMP, sedangkan ibu dengan pendidikan SMA artinya ibu hanya menempuh pendidikan menengah karena pendidikan menengah ditempuh selama tiga tahun yaitu SMA.

Seorang ibu yang mempunyai tingkat pendidikan yang tinggi dan pengalaman yang banyak tentunya akan mempengaruhi gaya kepemimpinan dalam keluarga. Sebab semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua terutama ibu maka akan bertambah luas pandangan dan

wawasannya, termasuk dalam mengatur keluarga khusus dalam mendidik anak-anaknya (Mutiatillah, 2016). Di Indonesia, semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama Sembilan tahun, enam tahun di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah dan tiga tahun di sekolah menegah pertama/madrasah tsanawiyah. Sedangkan pendidikan menengah merupakan jenjang pendidikan lanjutan pendidikan dasar, yaitu sekolah menengah atas (SMA) selama tiga tahun. Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, doktor, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi (Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003).

Berdasarkan faktor pekerjaan ibu, pada tabel 5.4 pekerjaan ibu sebagian besar ibu responden sebanyak 14 orang (70%) bekerja sebagai ibu rumah tangga.

Menurut peneliti ibu yang tidak bekerja artinya ibu lebih memilih sebagai ibu rumah tangga. Ibu rumah tangga akan lebih banyak berada di rumah, sehingga ibu rumah tangga akan minim informasi dibandingkan dengan ibu bekerja. Karena ibu yang bekerja akan lebih banyak bergaul dengan teman-teman kantor atau teman-teman sejawat ditempat kerjanya sehingga ibu yang bekerja akan lebih banyak mendapatkan informasi khususnya tentang perkembangan kognitif anaknya.

Ibu bekerja dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, dampak positif dari ibu bekerja terhadap perkembangan anak dapat dilihat dari efek yang didapat apabila anak

dititipkan di tempat penitipan anak yang memperkerjakan pengasuh terlatih. Anak memiliki interaksi sosial yang baik, perkembangan kognitif yang pesat, serta fisik yang lebih aktif jika dibandingkan dengan anak yang hanya berada di rumah bersama ibunya yang tidak bekerja dan apabila ibu bekerja mereka akan mendapatkan informasi tentang perkembangan anak melewati teman-teman mereka di kantor daripada ibu yang tidak bekerja (Soetjiningsih, 2014).

5.2.2 Perkembangan kognitif anak prasekolah sesudah tindakan pemberian permainan *flash card*

Berdasarkan tabel 5.6 memperlihatkan bahwa dari 20 responden setelah dilakukan tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya responden mengalami perkembangan kognitif baik sebanyak 9 anak (45%).

Berdasarkan hasil observasi sesudah pemberian tindakan permainan *flash card* terdapat adanya kemajuan perkembangan kognitif yang semula dari hasil observasi sebelum pemberian tindakan responden tidak ada yang mendapat hasil dalam kategori perkembangan kognitif baik sekali. Terbukti berdasarkan tabel tabulasi pembandingan dimana jumlah skor observasi sebelum pemberian tindakan sebanyak 106 dan jumlah skor sesudah pemberian tindakan sebanyak 149.

Menurut peneliti meningkatnya perkembangan kognitif anak dapat dirangsang dengan menggunakan permainan *flash card*, karena permainan *flash card* ini merupakan metode pembelajaran terbaru dengan menerapkan

prinsip belajar sambil bermain. Kartu *flash card* sendiri ini berisikan gambar, simbol, dan kata sehingga dapat membantu anak untuk merangsang stimulus perkembangan kognitifnya. Terbukti dari hasil observasi dari 20 responden yang mengalami perubahan yang semula dalam kategori perkembangan kognitif cukup atau kurang bisa naik ke kategori perkembangan kognitif baik atau bahkan ke kategori sangat baik, namun masih ada juga responden yang masih berada dalam kategori sebelumnya.

Menurut Piaget permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak yaitu pada kemampuan kognitif. Untuk memproduksi diri anak usia dini pada tahap praoperasional dimana anak-anak menunjukkan dunia dengan kata-kata, imajinasi, dan gambar maka dari itu bermain menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran (Nurwidayati, A 2015). Menurut Glenn Doman (2009), tujuan dari metode permainan *flash card* ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam *flash card*. Permainan *flash card* sendiri digunakan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini karena permainan *flash card* dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar *flash card* tersebut (Nurwidayati, A 2015).

5.2.3 Pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah dari hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh $p=0,000$ jika $\alpha=0,05$, sehingga $p<\alpha$ maka H_1 diterima, jadi ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

Menurut peneliti permainan *flash card* merupakan permainan dengan menggunakan kartu bergambar seri dengan ukuran kartu 8x12 cm dan kartu dengan tulisan balok berwarna merah agar menarik perhatian anak dengan ukuran 25x30 cm, permainan ini dimainkan dengan memperlihatkan gambar kepada anak dengan waktu kurang lebih 1 detik. Belajar dengan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah, karena permainan *flash card* merupakan metode belajar sambil bermain artinya dengan menggunakan metode ini bisa menarik perhatian anak dan anak lebih berkonsentrasi. Terbukti dari tabel perbandingan didapatkan hasil sebelum pemberian permainan *flash card* dari 10 soal observasi responden hanya bisa menyebutkan perbandingan benda besar dan kecil, menyebutkan nama buah nanas, gigi, dan susu. Sedangkan hasil observasi setelah pemberian tindakan didapatkan hasil hampir seluruh soal observasi dapat dijawab oleh responden.

Permainan *flash card* dapat mengarahkan anak untuk berfikir dan menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi, dan gambaran mengenai gambar-gambar dalam *flash card*. Anak yang berada pada tahap

praoperasional belum mampu berfikir secara abstrak, maka dari itu diperlukan benda seperti *flash card* yang ditujukan untuk membantu perkembangan kognitif anak. Dengan bermain *flash card* menurut Glenn Doman (2009) memiliki manfaat mengembangkan daya ingat anak, melatih kemampuan berkonsentrasi anak, dan meningkatkan kosa kata (Nurwidayati, A 2015).

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif pada anak prasekolah sebelum dilakukan tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya memiliki perkembangan kognitif cukup.
2. Perkembangan kognitif pada anak prasekolah sesudah dilakukan tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya memiliki perkembangan kognitif baik.
3. Ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang.

6.2 Saran

1. Bagi Guru TK

Diharapkan bagi guru pengajar dapat memodifikasi metode pembelajaran dengan menggunakan permainan *flash card*, karena permainan *flash card* dapat menarik perhatian anak sehingga anak lebih fokus dalam belajar dan dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitifnya.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan dengan hasil penelitian ini orang tua khususnya ibu dapat memperoleh pengetahuan, pendidikan serta informasi mengenai pentingnya proses perkembangan kognitif pada anak. Sehingga dengan ini ibu bisa menjadi guru bagi anak-anaknya dirumah. Ibu bisa membantu anak untuk belajar salah satunya dengan menggunakan metode *flash card*, karena dengan metode ini anak bisa dijamin lebih rajin untuk belajar dan tidak merasa bosan untuk disuruh belajar.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan data dasar untuk mengadakan penelitian yang lebih kompleks dan spesifik tentang permainan *flash card* dengan perkembangan kognitif pada anak prasekolah misalnya dengan menambah jumlah responden. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda seperti pre eksperimen dan mengembangkan variabel-variabel yang belum diteliti pada penelitian ini misalnya tentang permainan puzzle sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., 2010, Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 27, no. 1, hh. 1-7.
- Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ed. Rev, PT Rineka Cipta, Jakarta, hh. 120-277.
- Aqib, Zainal., & Ahmad, A., 2017, *Ensiklopedia Pendidikan & Psikologi*, ed. 1, ANDI, Yogyakarta, h. 204.
- Aqib, Z. ddk., 2017, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, cetakan 1, AR-RUZZ MEDIKA, Yogyakarta, hh. 273-287.
- Egeten, E.C., 2017, Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah Kabupaten Minahasa Selatan, *E-Journal Keperawatan*, vol. 5, no. 2, hh. 2-6.
- Mutiatiillah, H., 2016, Tugas Statistik 1, Pengaruh Tingkat Pendidikan Ibu Terhadap Perkembangan Anak., dilihat 4 Juni 2018, <http://hilmimutiatiillah29.blogspot.com/2016/03/pengaruh-tingkat-pendidikan-ibu.html?m=1>.
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, ed. 1, Perdana Publishing, Medan, hh. 31-48.
- Majid, A., 2008, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, cetakan 4, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mukhlisah, 2015, Pengembangan Kognitif Jean Piaget, *Jurnal Kependidikan Islam*, vol. 6, no. 2.
- Mustofa, B., 2015, *Psikologi Pendidikan*, ed. 1, Parama Ilmu, Yogyakarta, November 2015.
- Mustofa, B., 2015, *Psikologi Pendidikan*, cetakan 1, Parama Ilmu, Yogyakarta.
- Nasir, Muhith, & Ideputri, 2011, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan : Konsep Pembuatan Karya Tulis dan Thesis untuk Mahasisw Kesehatan*, cetakan 1, Nuha Medika, Yogyakarta, hh. 89-276.

- Nirwana, A.B., 2011, *Psikologi Bayi, Balita & Anak*, cetakan 1, Nuha Medika, Yogyakarta.
- Notoatmodjo, S., 2010, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, ed. Revisi, Rineka Cipta, Jakarta, hh. 24-235.
- Nursalam, 2013, *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*, ed. 3, Salemba Medika, Jakarta, hh. 155-211.
- Nurwidayati, A., 2015, Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Flash Card*., dilihat 27 Februari 2018, <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/67078>.
- Patmonedowo, S., 2008, *Pendidikan Anak Prasekolah*, cetakan. 2, Rineka Cipta, Jakarta, h. 19.
- Slovin, R. E., 2011, *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, PT Indeks, Jakarta, hh. 40-45
- Soetjiningsih & Ranuh, I. N., 2014, *Tumbuh Kembang Anak*, Edisi. 2, Kedokteran EGC, Jakarta.
- Sodikin., 2009, Pengaruh Karakteristik Anak Keberadaan Orang Tua Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Dan Moral Pada Usia Sekolah, *Universitas Sumatera Utara*.
- Sujarweni, V.W., 2014, *Metodologi Penelitian Keperawatan*, Gava Media, Yogyakarta, hh. 39-118.
- Sulistiyawati, A., 2013, *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*, Salemba, Jakarta.
- Suyanto, 2011, *Metodologi dan Aplikasi Penelitian Keperawatan*, cetakan. 1, Nuha Medika, Yogyakarta, hh. 22-60.
- Suyono, & Hariyanto., 2011, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, cetakan. 1, Remaja Rosdakarya, Bandung, hh. 55-174.
- Taju, C. M., 2015, Hubungan Status Pekerjaan Ibu Dengan Perkembangan Motorik Halus Dan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di PAUD GMIM Bukit

Hermon Dan TK Idhata Kecamatan Malalayang Kota Manado, *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, vol. 3, no. 2.

Timothy, 2012, Proses Pembentukan Karakter Pada Anak, dilihat 21 Maret 2018, <http://www.pendidikankarakter.com/proses-pembentukan-karakter-pada-anak/3/>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003.

Upton, P., 2012, *Psikologi Perkembangan*, ed. 1, Erlangga, Jakarta.

Winkel, W.S., 2009, *Psikologi Pengajaran*, ed. 10, Media Abadi, Yogyakarta.

Yunianti, T.D., 2014, Pengaruh Metode Glenn Doman Terhadap Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia Prasekolah, *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, vol. 1, no. 1, hh. 47-54.

JADWAL PELAKSANAAN SKRIPSI 2018

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG

Lampiran 1

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pendaftaran Skripsi		■																		
2	Bimbingan Proposal			■	■	■	■	■	■												
3	Pendaftaran Ujian Proposal								■	■											
4	Ujian Proposal									■											
5	Revisi Proposal									■	■										
6	Pengambilan dan Pengolahan Data											■	■	■	■	■	■				
7	Bimbingan Hasil																■	■			
8	Pendaftaran Ujian Sidang																	■			
9	Ujian Sidang																	■			
10	Revisi Skripsi																		■	■	
11	Penggandaan dan Pengumpulan Karya Tulis																			■	■

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth : Calon responden

Di TK Perwanida Soko Pacarpeluk Megaluh Jombang

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053
Prodi : S1 Keperawatan
Institusi : STIKes Insan Cendekia Medika

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah untuk mempelajari pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah studi di TK Perwanida Soko Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Sedangkan manfaat dari peneliti ini adalah sebagai masukan atau informasi bagi tenaga kesehatan umumnya.

Sebagai bukti ketersediaan menjadi reponden dalam penelitian, saya mohon kesediaan untuk mendatangi lembar persetujuan yang telah kami siapkan. Mohon partisipasi anda dalam bersedia untuk mengisi lembar observasi dan sebelumnya saya ucapkan terima kasih.

Jombang, April 2018

Peneliti

Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth : Calon responden

Di TK Pertiwi Pacarpeluk Megaluh Jombang

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika :

Nama : Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053
Prodi : S1 Keperawatan
Institusi : STIKes Insan Cendekia Medika

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah untuk mempelajari pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah studi di TK Pertiwi Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang. Sedangkan manfaat dari peneliti ini adalah sebagai masukan atau informasi bagi tenaga kesehatan umumnya.

Sebagai bukti ketersediaan menjadi reponden dalam penelitian, saya mohon kesediaan untuk mendatangi lembar persetujuan yang telah kami siapkan. Mohon partisipasi anda dalam bersedia untuk mengisi lembar observasi dan sebelumnya saya ucapkan terima kasih.

Jombang, April 2018
Peneliti

Ayuana Oktaviani Putri
NIM : 14.321.0053

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa program studi S1 Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika Jombang yang berjudul “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah studi di TK Perwanida Soko Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang”.

Nama Ibu / Pengasuh :
Umur :
Pekerjaan :

Dengan sukarela menyetujui diikut sertakan dalam penelitian dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Atas partisipasinya, kami ucapkan terima kasih.

Jombang, April 2018

Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa program studi S1 Keperawatan STIKes Insan Cendekia Medika Jombang yang berjudul “Pengaruh Permainan *Flash Card* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah studi di TK Pertiwi Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang”.

Nama Ibu / Pengasuh :
Umur :
Pekerjaan :

Dengan sukarela menyetujui diikut sertakan dalam penelitian dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Atas partisipasinya, kami ucapkan terima kasih.

Jombang, April 2018

Responden

LEMBAR OBSERVASI

**PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH
(Studi di TK Perwanida Soko Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh
Kabupaten Jombang Tahun 2018)**

Tanggal :

Kode :

Data Umum

1. Nama ibu / pengasuh :
2. Umur ibu / pengasuh :
3. Nama anak :
4. Umur anak
4 tahun
5 tahun
6 tahun
5. Jenis kelamin
Laki-laki
Perempuan
6. Pendidikan ibu / pengasuh
Tidak Sekolah
SD
SMP / Sederajat
SMA / Sederajat
Perguruan Tinggi
7. Pekerjaan ibu / pengasuh
Buruh tani
Ibu rumah tangga
Swasta
PNS
Lainnya

LEMBAR OBSERVASI

**PENGARUH PERMAINAN *FLASH CARD* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK PRASEKOLAH
(Studi di TK Pertiwi Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten
Jombang Tahun 2018)**

Tanggal :

Kode :

Data Umum

1. Nama ibu / pengasuh :
2. Umur ibu / pengasuh :
3. Nama anak :
4. Umur anak
4 tahun
5 tahun
6 tahun
5. Jenis kelamin
Laki-laki
Perempuan
6. Pendidikan ibu / pengasuh
Tidak Sekolah
SD
SMP / Sederajat
SMA / Sederajat
Perguruan Tinggi
7. Pekerjaan ibu / pengasuh
Buruh tani
Ibu rumah tangga
Swasta
PNS
Lainnya

**STANDART OPERASIONAL PROSEDUR
PERMAINAN *FLASH CARD***

TOPIK : Permainan *Flash Card*
 SASARAN : Sebagian siswa siswi TK
 TEMPAT : TK Perwanida Soko dan TK Pertiwi Pacarpeluk
 PENYULUH : Ayuanan Oktaviani Putri

No.	Komponen Kinerja
I	Pengertian Melakukan pembelajaran dengan bermain untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif.
II	Tujuan <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan daya ingat - Melatih kemampuan konsentrasi - Meningkatkan kosa kata
III	Peralatan <i>Kartu Flash Card</i>
IV	Prosedur pelaksanaan Tahap pra interaksi <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan alat 2. Mengkondisikan ruangan yang nyaman Tahap orientasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam sebagai pendekatan terapeutik 2. Menjelaskan prosedur dan tujuan tindakan pada anak 3. Menanyakan persetujuan dan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan 4. Melakukan observasi sebelum dilakukan permainan Tahap kerja <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga suasana tetap tenang dan nyaman 2. Memastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain 3. Siapkan 10 kartu untuk digunakan bermain 4. Menunjukkan halaman kartu yang bergambar 5. Meminta anak untuk mengungkapkan pengertian sesuai dengan pengetahuannya Tahap terminasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi hasil perlakuan 2. Berpamitan dengan anak 3. Menginformasikan untuk pertemuan selanjutnya Tahap dokumentasi <ol style="list-style-type: none"> 1. Catat waktu pelaksanaan tindakan 2. Catat respon anak terhadap permainan <i>flash card</i>

**LEMBAR OBSERVASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF**

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

No	Cara Mengukur	Ya	Tidak
1	Tunjukkan gambar Iguana kemudian tanyakan kepada anak		
2	Tunjukkan bola kertas berukuran besar dan kecil kemudian suruh anak untuk membandingkan		
3	Minta anak untuk mengulang gambar Iguana pada nomer 1		
4	Minta anak untuk mengeja terbalik kata "S E H A T"		
5	Suruh anak menyebutkan dengan benar gambar dari <i>flash card</i> "Nanas"		
6	Suruh anak menyebutkan dengan benar gambar dari <i>flash card</i> "Gigi"		
7	Suruh anak menyebutkan dengan benar gambar dari <i>flash card</i> "Susu"		
8	Suruh anak menyebutkan dengan benar gambar dari <i>flash card</i> "Kemeja"		
9	Suruh anak menyebutkan dengan benar gambar dari <i>flash card</i> "Bayam"		
10	Suruh anak menyebutkan arna dalam Bahasa Inggris "Warna Cokelat"		
Total nilai			

Interpretasi hasil :

9 - 10 : Perkembangan Kognitif Baik Sekali

8 - 7 : Perkembangan Kognitif Baik

5 - 6 : Perkembangan Kognitif Cukup

≤ 5 : Perkembangan Kognitif Kurang

YAYASAN SAMODRA ILMU CENDEKIA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
"INSAN CENDEKIA MEDIKA"



Website : www.stikesicme-jbg.ac.id

SK. MENDIKNAS NO.141/D/O/2005

No. : 477/KTI/BAAK/K31/073127/IV/2018
Lamp. : -
Perihal : Pre Survey, Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian

Jombang, 13 April 2018

Kepada :
Yth. Kepala Sekolah TK Perwanida Soko
di
Tempat

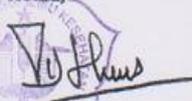
Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan studi di Program Studi S1 - Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Pre Survey, Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : **AYUANA OKTAVIANI PUTRI**
NIM : 14321 0053
Judul Penelitian : *Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Pra-Sekolah*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua,

H. Imam Fatoni, SKM., MM
NIK: 03.04.022

YAYASAN SAMODRA ILMU CENDEKIA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
"INSAN CENDEKIA MEDIKA"



Website : www.stikesicme-jbg.ac.id

SK. MENDIKNAS NO.141/D/O/2005

No. : 478/KTI/BAAK/K31/073127/IV/2018
Lamp. : -
Perihal : Pre Survey, Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian

Jombang, 13 April 2018

Kepada :

Yth. Kepala Sekolah TK Pertiwi

di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka kegiatan penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah yang menjadi prasyarat wajib mahasiswa kami untuk menyelesaikan studi di Program Studi **S1 - Keperawatan** Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan "Insan Cendekia Medika" Jombang, maka sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan Pre Survey, Studi Pendahuluan dan Ijin Penelitian kepada mahasiswa kami atas nama :

Nama Lengkap : **AYUANA OKTAVIANI PUTRI**
NIM : 14 321 0053
Judul Penelitian : *Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Pra Sekolah*

Untuk mendapatkan data guna melengkapi penyusunan Skripsi/Karya Tulis Ilmiah sebagaimana tersebut di atas.

Demikian atas perhatian, bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua

H. Imam Fatoni, SKM., MM
NIK: 03.04.022

TABULASI DATA OBSERVASI PERKEMBANGAN KOGNITIF

PRE-TEST

Responden	Usia	Jenis	Pendidikan	Pekerjaan	Skor Observasi										Jumlah	Kriteria	Kode
	Anak	Kelamin	Ibu	Ibu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	U2	JK1	P2	K2	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3	Kurang	K
R2	U3	JK1	P2	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	Baik	B
R3	U2	JK2	P2	K2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	Baik	B
R4	U3	JK1	P2	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R5	U3	JK1	P4	K3	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	5	Cukup	C
R6	U2	JK2	P2	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R7	U1	JK2	P4	K3	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R8	U1	JK1	P3	K2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	Cukup	C
R9	U1	JK1	P4	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	Cukup	C
R10	U1	JK2	P4	K3	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	4	Kurang	K
R11	U3	JK1	P4	K3	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	Cukup	C
R12	U1	JK2	P3	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	Cukup	C
R13	U1	JK2	P4	K3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	Baik	B
R14	U1	JK1	P3	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	Cukup	C
R15	U1	JK1	P3	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	Cukup	C
R16	U1	JK2	P3	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R17	U2	JK1	P4	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R18	U2	JK2	P3	K3	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R19	U3	JK1	P2	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	Cukup	C
R20	U2	JK2	P4	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	Cukup	C
Jumlah					6	20	6	1	20	20	17	2	7	7	106		

TABULASI DATA OBSERVASI PERKEMBANGAN KOGNITIF

POST-TEST

Responden	Usia	Jenis	Pendidikan	Pekerjaan	Skor Observasi										Jumlah	Kriteria	Kode
	Anak	Kelamin	Ibu	Ibu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	U2	JK1	P2	K2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	Baik	B
R2	U3	JK1	P2	K2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	Baik Sekali	BS
R3	U2	JK2	P2	K2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Baik Sekali	BS
R4	U3	JK1	P2	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R5	U3	JK1	P4	K3	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6	Cukup	C
R6	U2	JK2	P2	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	Baik	B
R7	U1	JK2	P4	K3	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	Kurang	K
R8	U1	JK1	P3	K2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	Baik Sekali	BS
R9	U1	JK1	P4	K2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	Baik	B
R10	U1	JK2	P4	K3	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	Baik	B
R11	U3	JK1	P4	K3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	Baik	B
R12	U1	JK2	P3	K2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	Baik Sekali	BS
R13	U1	JK2	P4	K3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	Baik Sekali	BS
R14	U1	JK1	P3	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	Baik	B
R15	U1	JK1	P3	K2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	Baik Sekali	BS
R16	U1	JK2	P3	K2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	Cukup	C
R17	U2	JK1	P4	K2	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	Baik	B
R18	U2	JK2	P3	K3	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6	Cukup	C
R19	U3	JK1	P2	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	Baik	B
R20	U2	JK2	P4	K2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	Baik	B
Jumlah					14	20	14	9	20	20	18	7	13	14	149		

TABULASI PEMBANDING PRE TEST DAN POST TEST

Responden	Pre Test		Post Test	
	Jumlah	Kriteria	Jumlah	Kriteria
R1	3	Kurang	7	Baik
R2	7	Baik	9	Baik Sekali
R3	8	Baik	10	Baik Sekali
R4	4	Kurang	4	Kurang
R5	5	Cukup	6	Cukup
R6	4	Kurang	7	Baik
R7	4	Kurang	4	Kurang
R8	5	Cukup	9	Baik Sekali
R9	6	Cukup	7	Baik
R10	4	Kurang	8	Baik
R11	6	Cukup	8	Baik
R12	6	Cukup	9	Baik Sekali
R13	8	Baik	10	Baik Sekali
R14	6	Cukup	8	Baik
R15	6	Cukup	9	Baik Sekali
R16	4	Kurang	6	Cukup
R17	4	Kurang	7	Baik
R18	4	Kurang	6	Cukup
R19	6	Cukup	7	Baik
R20	6	Cukup	8	Baik
Jumlah	106		149	

HASIL UJI SPSS**Frequency Table****Pretest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	3	15.0	15.0	15.0
Cukup	9	45.0	45.0	60.0
Kurang	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik Sekali	6	30.0	30.0	30.0
Baik	9	45.0	45.0	75.0
Cukup	3	15.0	15.0	90.0
Kurang	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Usia_anak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4 tahun	9	45.0	45.0	45.0
5 tahun	6	30.0	30.0	75.0
6 tahun	5	25.0	25.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Jenis_kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	11	55.0	55.0	55.0
Perempuan	9	45.0	45.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Pendidikan_ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SD	6	30.0	30.0	30.0
SMP / Sederajat	6	30.0	30.0	60.0
SMA / Sederajat	8	40.0	40.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Pekerjaan_ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ibu rumah tangga	14	70.0	70.0	70.0
Swasta	6	30.0	30.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest * Postest	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Pretest * Postest Crosstabulation

		Postest				Total
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	
Pretest Baik	Count	3	0	0	0	3
	% within Pretest	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%
	% of Total	15.0%	.0%	.0%	.0%	15.0%
Cukup	Count	3	5	1	0	9
	% within Pretest	33.3%	55.6%	11.1%	.0%	100.0%
	% of Total	15.0%	25.0%	5.0%	.0%	45.0%
Kurang	Count	0	4	2	2	8
	% within Pretest	.0%	50.0%	25.0%	25.0%	100.0%
	% of Total	.0%	20.0%	10.0%	10.0%	40.0%
Total	Count	6	9	3	2	20
	% within Pretest	30.0%	45.0%	15.0%	10.0%	100.0%
	% of Total	30.0%	45.0%	15.0%	10.0%	100.0%

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretest - Postest Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	17 ^b	9.00	153.00
Ties	3 ^c		
Total	20		

a. Pretest < Postest

b. Pretest > Postest

c. Pretest = Postest

Test Statistics^b

	Pretest – Postest
Z	-3.739 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test



**PERPUSTAKAAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG**

Kampus C : Jl. Kemuning No. 57 Candimulyo Jombang Telp. 0321-865446

SURAT PERNYATAAN
Pengecekan Judul

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : AYUANA OKTAVIANI PUTRI
 NIM : 14.321.0053
 Prodi : SI KEPERAWATAN
 Tempat/Tanggal Lahir: JOMBANG / 30 OKTOBER 1995
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Alamat : JL. KAPT. TENDEAN GG. SERUTHI NO.30 JOMBANG
 No.Tlp/HP : 085607512418
 email : ayuana.oktaviani@yahoo.com
 Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN FLASH CARD
 TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA
 ANAK PRASEKOLAH

Menyatakan bahwa judul LTA/Skripsi diatas telah dilakukan pengecekan, dan judul tersebut **tidak ada** dalam data sistem informasi perpustakaan. Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dijadikan sebagai referensi kepada dosen pembimbing dalam mengajukan judul LTA/Skripsi.

Mengetahui

Ka. Perpustakaan



Dwi Nuriana, S. Kom., M.IP
NIK.01.08.123

Lampiran 17

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
 MAHASISWA PROGRAM SI-ILMU KEPERAWATAN
 STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG
 TAHUN 2018

Nama Mahasiswa : Ayuana Oktaviani P
 NIM : 14.321.0053
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah.
 Pembimbing : Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
1.	26/01/18	Acc judul	
2.	02/03/18	Judul menggunakan pengaruh apa hubungan? Munculkan masalah Skala data? Kronologinya? Solusi belum ada. Tujuan umum → menganalisis Tujuan Khusus → mengidentifikasi perkembangan kognitif Manfaat praktis digabungkan satu alinea. Masalah belum muncul. Judul jurnal yang dikutip Skala data studi pendahuluan didasarkan apa? sudah sesuai dengan umur belum. Kerangka konseptual: - faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak - kategorinya.	
3.	8/03/18	Font 12 Bab 3 : Kerangka konseptual di betulkan Bab 4 : kriteria Inklusi & Eksklusi hapus - lengkapi data umum Font halaman belum times new roman Bab 4 : Jenis penelitian → analitis deskriptif - waktu penelitian dimulai dari pendaftaran. pengajuan judul - umur ibu dir dir sendiri jangan menggunakan kategorinya. - Tabulating : tambahkan kategorinya.	
4.	21/03/18		
5.	28/03/18		
	07/04/18	Acc usulan proposal	

Jombang, 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Koordinator Skripsi

Inayatun Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM SI-ILMU KEPERAWATAN
STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG
TAHUN 2018

Nama Mahasiswa : Ayuana Oktaviani P
 NIM : 14.321.0053
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak prasekolah.
 Pembimbing : Nining Mustika N., SST., M. Kes

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
1.	2/2018 3	Revisi bab 1. Munculkan Masalah. Tambah studi pendahuluan. Tambahkan konologi. Rintang solusi	
2.	13/2018 3	Revisi bab 1 penulisan bab 2. Tambahkan kategori perkembangan kognitif. bab 3. kategori	
3.	10/2018 3	Revisi bab 4, bab 5. Skala Data. Lengkapi Lampiran Bepm & Belakap.	
	4/2018 4	Acc proposal siapkan ujian proposal	

Jombang, 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI

Koordinator Skripsi

Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM S1-ILMU KEPERAWATAN
STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG
TAHUN 2018

Nama Mahasiswa : Ayuana Oktaviani Putri
 NIM : 14.321.0053
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah
 Pembimbing : Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
	30/05 '18	<ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik responden ubah menjadi distribusi frekuensi. - Pembahasan ditambah. - Jabarkan tiap tabel pre & post di pembahasan. - Buat tabel pembandingan. - Bab 6 : saran anak di ubah saran untuk peneliti selanjutnya. 	
	2/06 '18	<ul style="list-style-type: none"> - Introduction lebih di singkat. - Tambahkan variabel, pengolahan data dan jumlah sampel. - Kesimpulan lebih singkat. <p>Ace upan Endang</p>	

Jombang, 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Koordinator Skripsi

Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM S1-ILMU KEPERAWATAN
STIKES INSAN CENDEKIA MEDIKA JOMBANG
TAHUN 2018

Nama Mahasiswa : Ayuana Oktaviani Putri
 NIM : 14.321.0053
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah.
 Pembimbing : Nining Mustika N, SST., M.Kes

NO	TANGGAL	HASIL KONSULTASI DAN SARAN-SARAN	TANDA TANGAN
1.	4/6 2018	Revisi hal 5 Revisi hal 6.	
2.	6/6 2018	Revisi Abstrak, Ace hal 5 & 6. lengkapsi lampiran	
3	9/6 2018	Ace Skripsi Siap Sidang Hasil	

Jombang, 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Koordinator Skripsi

Inayatur Rosyidah, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Endang Y, S.Kep.,Ns.,M.Kes