

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

Ayuana Oktaviani Putri* Endang Yuswatiningsih** Nining Mustika Ningrum***

ABSTRAK

Pendahuluan: 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:** menganalisa pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah. **Desain penelitian:** 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, skoring* dan *tabulating* dianalisa dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon* dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0.05$. **Hasil penelitian:** 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:** kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

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

***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)

ABSTRACT

Preliminary: 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 purpose:** The objective of this research is to analyze the effect of flash card to cognitive progress of children in pre school age. **The design:** 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 $\alpha = 0,05$. **The result:** 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. **The result:** 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.*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif pada 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, 28).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Christina Egeten, dkk tahun 2017 di Desa Pakuweru Minahasa Selatan didapatkan hasil 65,8% perkembangan kognitif anak masih belum berkembang (Egeten, 2017, 4). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tiara Dwi Yuniarti tahun 2014 di TK Ladas Berendai Sumatera Selatan didapatkan hasil 55% perkembangan kognitif anak kurang (Yuniarti, 2014, 52).

Kemajuan zaman membuat pendidikan semakin maju dan terus berkembang, namun sebagian para pendidik tidak mengikuti perkembangan ilmu tersebut sehingga mereka masih mengandalkan metode yang lama. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah khususnya di daerah pedalaman menjadi faktor pendukung lainnya. Pembelajaran masih menggunakan majalah atau buku bergambar seri. Hal tersebut menjadikan kendala sehingga perkembangan kognitif anak menjadi terhambat dan belum terasah dengan baik (Aqib & Ahmad, 2017, 141).

Glenn Doman seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, berpendapat bahwa perkembangan kognitif dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *flash card*. *Flash card* merupakan kartu kecil yang berisikan gambar-gambar, kata-kata, dan simbol yang digunakan untuk melatih anak dalam mengeja dan memperkaya

kosakata. Aspek perkembangan kognitif anak selalu 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 (Nurwidayati, 2015, 9).

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”.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *pra experimental design* dengan pendekatan metode *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada tahun 2018 sebanyak 108 anak dan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang pada tahun 2018 sebanyak 20 anak yang diambil dengan menggunakan teknik *sampling, proportionate simple random sampling*. Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah permainan *flash card* dan variabel *dependen* adalah perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Bahan dan alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu *flash card*, pengumpulan data menggunakan lembar observasi, pengolahan data *editing, coding, scoring*, dan *tabulating*, analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon signed Rank test*.

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Tabel 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 1 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) berusia 4 tahun.

Tabel 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 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebanyak 11 anak (55%) berjenis kelamin laki-laki.

Tabel 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 3 menunjukkan bahwa hampir setengahnya ibu responden sebanyak 8 orang (40%) berpendidikan SMA / Sederajat.

Tabel 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	IRT	14	70%
3	Swasta	6	30%
4	PNS	0	0%
5	Lainnya	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar ibu responden sebanyak 14 anak (70%) bekerja sebagai ibu rumah tangga.

Data Khusus

Tabel 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 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif cukup.

Tabel 6 Distribusi frekuensi hasil post tindakan pemberian permainan *flash card* di TK Desa Pacarpeluk Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang 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 6 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) memiliki perkembangan kognitif baik.

Tabel 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>			
		Pretest		Posttest	
		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%
Jumlah		20	100%	20	100%

Uji Statistik Wilcoxon=0,000

Sumber : Data Primer, 2018

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa sebelum pemberian tindakan 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 statistic *Wilcoxon* diperoleh hasil $p=0,000$ jika $\alpha=0,05$, sehingga $p<\alpha$ maka H_1 diterima, jadi ada pengaruh permainan *flash card* terhadap perkembangan kognitif pada anak prasekolah.

PEMBAHASAN

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

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa sebelum pemberian tindakan 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 1 karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden sebanyak 9 anak (45%) berusia 4 tahun, dan dalam hasil observasi sebelum pemberian 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.

Teori Piaget 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, 63).

Berdasarkan faktor tingkat pendidikan ibu, pada tabel 3 menunjukkan bahwa hampir setengahnya ibu responden sebanyak 8 orang (40%) berpendidikan SMA/ Sederajat. Pada tabel 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 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 hanya menempuh pendidikan SMP artinya pendidikan ibu masih dalam pendidikan dasar, sedangkan ibu dengan lulusan SMA artinya pendidikan ibu menengah.

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, 5). Di Indonesia, semua penduduk wajib mengikuti program wajib belajar pendidikan dasar selama sembilan tahun, enam tahun di SD/MI dan tiga tahun di SMP/MTs. Sedangkan pendidikan menengah merupakan jenjang pendidikan lanjutan pendidikan dasar, yaitu 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 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.

Anak dengan ibu bekerja akan lebih 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, karena ibu yang bekerja akan menitipkan anak mereka ke tempat penitipan anak yang memperkerjakan pengasuh terlatih. Ibu bekerja juga akan mendapatkan informasi tentang perkembangan anak melewati teman-teman mereka di kantor daripada ibu yang tidak bekerja (Soetjiningsih, 2014, 8).

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

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pemberian permainan *flash card* hampir setengahnya responden mengalami perkembangan kognitif baik sebanyak 9 anak (45%).

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.

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, 2015, 9). Permainan *flash card* 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, 2015, 12).

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

Berdasarkan 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

pembandingan 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, 2015, 17).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

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.

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.

KEPUSTAKAAN

- Aqib, Zainal., & Ahmad, A., 2017, *Ensiklopedia Pendidikan & Psikologi*, ed. 1, ANDI, Yogyakarta, h. 204.
- 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.
- 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>.
- Soetjiningsih & Ranuh, I. N., 2014, *Tumbuh Kembang Anak*, Edisi. 2, Kedokteran EGC, Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003.
- 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.