

PELATIHAN KARTU ANGKA BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA PRA SEKOLAH

¹Dwi Indarti, ²Komsiyah, ³Mustika Marahayu, ⁴Nurisda Eva Irmawati, ⁵Zuniati, ⁶Marwiati*
^{1,2,3,4,5} Prodi D III Keperawatan, Akkes Asih Husada Semarang), Semarang
⁶ Universitas Sains Al Qur'an Wonosobo
*indarti.dmk@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 18 Agustus 2022

Disetujui : 25 September 2022

Kata Kunci :

*Perkembangan kognitif, usia
pra sekolah, pelatihan kartu
angka bergambar* Kepustakaan

ABSTRAK

Metode pembelajaran yang tidak tepat dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar anak, minimnya pemahaman guru dan orangtua dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak dapat berakibat kurang baik pada perkembangan anak. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan intervensi yang tepat. Tingginya partisipasi murid dalam permainan dengan kartu angka bergambar dan peningkatan pengetahuan guru dan orangtua murid tentang perkembangan kognitif pada anak melalui permainan kartu angka bergambar diharapkan tercapai pada kegiatan ini. Metode yang digunakan adalah melakukan skrening pengetahuan tentang perkembangan kognitif pada anak, selanjutnya pelaksanaan pelatihan tentang kartu angka bergambar. Kegiatan dilakukan selama 2 hari, di RA/TK di wilayah Kecamatan Mranggen. Instrumen: kartu, angka bergambar, materi pelatihan, peragaan, dan kuisioner. Hasil dari pengabdian ini adalah murid mengikuti permainan kartu angka bergambar serta ada peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dari guru dan orangtua mengenai kartu angka bergambar.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 18 August 2022

Accepted : 25 September 2022

Keywords:

*Cognitive development, pre-
school age, number card
training*

ABSTRACT

Improper learning methods can cause a decrease in children's learning motivation, including the understanding of teachers and parents in improving cognitive development in children can have a bad impact on child development. To overcome the problem, it is necessary to carry out appropriate interventions. The increase in student participation in the game with illustrated number cards and the improvement of teachers' and parents' knowledge about cognitive development in children through picture number card games is expected to be achieved in this activity. The method used is to screen knowledge about cognitive development in children, then the implementation of training on picture number cards. The activity was carried out for 2 days, at ra / TK in the Mranggen District area. Instruments: cards, illustrated numbers, training materials, demonstrations, and questionnaires. The result of this devotion is that students participate in picture number card games and there is an increase in knowledge and skills from teachers and parents regarding picture number cards.

1. PENDAHULUAN

Anak usia pra sekolah adalah masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak optimal. Peran pendidik, orang tua, guru dan orang dewasa lainnya sangat besar dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenai dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Atas dasar hal tersebut di atas, maka kurikulum yang dikembangkan disusun berdasarkan karakteristik anak dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak.

Pemilihan metode pembelajaran pada anak usia pra sekolah yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Kartu Angka bergambar adalah kartu yang berisi bilangan disertai gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada kartu tersebut. Bermain kartu angka bergambar merupakan cara yang tepat untuk mengoptimalkan anak mengenal bilangan. Media pembelajaran memudahkan tujuan media kartu angka bergambar adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar dikelas, anak mudah menangkap apa yang diajarkan oleh guru, sehingga tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan anak dan tidak membosankan. (Vera, 2012) Sementara manfaat media kartu angka adalah: anak belajar mengenal beberapa konsep seperti bentuk, warna, angka, dan kelompok mengasah kemampuan bersosialisasi menjalin kedekatan. Saat 2 kumpul bersama keluarga, permainan kartu angka bisa menjadi aktifitas alternative. Kartu dapat dimainkan beberapa orang baik anak kecil, remaja maupun orang tua, belajar

mengikuti aturan permainannya. Dan mengasah kemampuan kognitif anak dan menambah wawasan anak tentang lambang bilangan. (Nurjatmika, 2012) Usia prasekolah adalah usia anak pada masa prasekolah dengan rentang 3-6 tahun (Potter dan Perry, 2009). Pengertian yang sama juga dikemukakan oleh Hockenberry dan Wilson (2009) bahwa usia prasekolah merupakan usia perkembangan anak antara usia 3-6 tahun. Mengenal lambang bilangan diasumsikan penting untuk diajarkan kepada anak usia dini, karena anak memerlukan pemahaman mengenal bilangan dan ketrampilan matematika bukan hanya pada pembelajaran matematika melainkan juga dalam ilmu alam, pelajaran sosial dan berbagai mata pelajaran lainnya kelak dalam tahap pendidikan dijenjang pendidikan lebih lanjut. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pada usia 5-6 tahun anak seharusnya sudah mulai mengenal lambang bilangan. Selain itu dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini pun kemampuan mengenal lambang bilangan tersebut sudah tercantum menjadi salah satu tolak ukur dalam perkembangan kognitif anak. (Mariani, 2014)

Berdasarkan hasil observasi di sekolah TK PAUD dan TK didapatkan bahwa pendekatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru sebagai pusat informasi dan anak menerima informasi secara baku dari guru dan mengikuti semua yang diperintahkan oleh guru. Selain itu guru juga selalu menggunakan majalah dan buku tulis untuk proses pembelajaran dikelas, majalah digunakan untuk mengajarkan anak belajar mewarnai, dan buku tulis digunakan untuk mengajarkan anak belajar menulis angka dan huruf. Dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar untuk anak. Sebagai salah satu alternative untuk mengatasi masalah perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, perlu dilakukan inovasi terhadap proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang biasa diterapkan yaitu metode bermain berbantuan media kartu angka bergambar sehingga anak lebih termotivasi dan lebih tertarik mengikuti

pembelajaran dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. (Mariani, 2014)

2. METODE

Rancangan kegiatan ini adalah dengan melaksanakan pelatihan kepada orang tua dan guru tentang pembelajaran dengan menggunakan kartu angka bergambar responden dalam pengabdian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia pra sekolah dan guru TK/RA, dalam pemberian pelatihan ini menggunakan materi tentang pembelajaran kartu angka bergambar, media kartu angka bergambar, serta kuisioner. Pengajar dan Orangtua wali murid dari RA dan PAUD di Kecamatan Mranggen.penyuluhan tentang Perkembangan kognitif pada anak, pelatihan dan demostrasi terapi Bermain dengan kartu angka bergambar bagi anak murid PAUD dan RA. Waktu dan Tempat Kegiatan Pengabdian masyarakat dilakukan di PAUD bougenville dan RA Assirojiah pada tanggal 18 s.d 19 April 2018, Kegiatan di mulai jam 08.00 WIB hingga 10.00 WIB. Di RA Assirojiah dan di PAUD mulai pukul 14.00 WIB s.d 15.30 WIB Tempat kegiatan



di Ruang kelas PAUD Bougenville dan RA Assirojiah Menur

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Distribusi Frekuensi peserta berdasarkan jenis kelamin

Dapat disimpulkan bahwa peserta diikuti sebagian besar oleh perempuan/ ibu-ibu. Hal ini menjelaskan bahwa peserta didik sebagian besar didalam keseharian di sekolah maupun di rumah di asuh oleh ibu

dan ibu guru. Kehadiran peserta mencapai 80% dari semua peserta yang diundang.

3.2 Distribusi peserta berdasarkan pekerjaan

NC	PEKERJAAN	FREKUENSI	PROSENT ASE
1	Ibu Rumah Tangga	24	53
2	Swasta	7	16
3	TNI	1	2
4	Perawat	3	7
5	Guru	8	18
6	Lainnya	2	4
	TOTAL	45	100

Peserta kegiatan diikuti sebagian besar peserta dengan pekerjaan sebagai ibu rumah tangga.

Table 3.3 Distribusi Frekuensi Peserta Berdasarkan Tingkat Pengetahuan sebelum diberikan pelatihan tentang perkembangan kognitif (pre test)

NO	TINGKAT PENGETAHUAN	FREKUENSI	PROSEN TASE %
1	Kurang	30	7 %
2	Cukup	10	2 %
3	Baik	5	1 %
	Total	10	100%

Berdasarkan tabel 5.3 bahwa sebagian besar dari responden (67%) memiliki pengetahuan yang kurang tentang perkembangan kognitif pada saat sebelum pelatihan (pre-test).

Tabel 3.4 Distribusi Frekuensi Peserta Berdasarkan Tingkat Pengetahuan sesudah diberikan pelatihan tentang perkembangan kognitif (post test).

NO	JENIS KELAMIN	FREKUENSI	PROSEN TASE
x	Laki-laki	8.6	44
y	Perempuan	12.4	56
	TOTAL	45	100

No	Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Prosentase %
1	Kurang	4	9 %
2	Cukup	10	22 %
3	Baik	31	69 %
	Total	45	100%

Berdasarkan tabel 5.4 bahwa sebagian besar dari responden (69%) memiliki pengetahuan yang baik tentang perkembangan kognitif pada saat setelah dilakukan pelatihan (post-test).



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 kartu angka bergambar sebagai media pembelajaran yang dapat memasukkan nilai-nilai pembelajaran (Nurwidayati, 2015). Menurut Doman (2009) tujuan dari metode permainan kartu angka bergambar ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam kartu angka bergambar. Permainan ini sendiri digunakan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini karena permainan kartu angka bergambar dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar tersebut.

Hartati (2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan

pengaruh terhadap perkembangan dan lewat bermain pula mendapatkan pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hurlock dalam Musfiroh (2005:2) menyatakan, bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tanpa tekanan dari pihak luar. Perkembangan kognitif bertujuan untuk memperoleh struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berpikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah actual dan hipotesis. Piaget memandang anak sebagai organisme aktif yang berkembang dengan impuls-impuls internal dan pola-pola perkembangan tertentu. (Sumanto, 2014)

Menurut Suyid (2006:13) media kartu bergambar adalah penyajian visual dua dimensi yang di buat berdasarkan unsur dan prinsip rancangan gambar yang berisi tentang unsur – unsur kehidupan sehari – hari misalnya : manusia, benda- benda, binatang, tumbuhan, peristiwa dan tempat.

Berdasarkan hasil kajian sebagian besar dari responden 25 orang (56 %) adalah perempuan untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Sementara ibu yang bekerja hanya sedikit mempunyai waktu untuk bisa berinteraksi dengan anak dibandingkan ibu yang tidak bekerja, tapi sebenarnya pendapat ini tidak sepenuhnya benar, ada ibu yang bekerja di luar rumah lebih sukses dalam mendidik anak-anak mereka dibanding ibu yang tidak bekerja. Hasil kajian yang tertera di tabel 5.3 ditemukan bahwa tingkat pengetahuan peserta tentang perkembangan kognitif sebelum pelatihan berada pada level kurang yaitu 30%, cukup yaitu 22 % dan baik 10%. Hal ini kemungkinan masih minimnya pengetahuan dan kurangnya pengetahuan tentang perkembangan kognitif pada anak. Setelah dilakukan pelatihan yang tertera di tabel 5.4 dapat dilihat bahwa, tingkat pengetahuan peserta berada pada level kurang sejumlah 9%, cukup menjadi 22% dan baik naik menjadi 69%.

Dengan demikian ada peningkatan pengetahuan setelah dilakukan pelatihan.

Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba, sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan dominan yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo, 2003). Apabila seorang ibu mampu memahami tentang pentingnya manfaat bermain yang sesuai dengan perkembangan anaknya dan mampu mengaplikasikan untuk anaknya, maka dapat menstimulasi perkembangan anak tersebut. Karena manfaat bermain dapat memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri, menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri, melatih mental anak, meningkatkan kreatifitas dan membebaskan stress anak, mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak, melatih motorik dan mengasah daya analisa anak penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan anak, standar moral, dan mengembangkan otak kanan (Yuriastie, Prawitasari, Wulan, 2009). Menurut Soetjiningsih (2012)

Menurut Doman (2009) tujuan dari metode permainan kartu angka bergambar ini adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat dan berkonsentrasi terhadap gambar dan kata-kata dalam kartu angka bergambar. Permainan ini sendiri digunakan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini karena permainan kartu angka bergambar dapat membantu anak untuk mengungkapkan persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah dari pesan atau makna pada gambar tersebut. (Nurwidayati, 2005)

Salah satu cara mengasuh anak yaitu dengan mengajak anak untuk bermain. Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus

menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya (Sekartini, 2011). Sedangkan menurut Adriana (2011), Bermain adalah salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya. Permainan kooperatif merupakan bagian dari permainan yang berfokus pada suatu keadaan dimana grup yang terdiri dari para pemain mengkoordinasikan aksi tindakan yang akan mereka lakukan melalui suatu komitmen tertentu. Tujuan dari permainan ini adalah mempelajari cara menjalankan atau mendorong kerjasama diantara agen Tingkat pengetahuan ibu yang baik tentang manfaat bermain bagi anak dapat mempengaruhi terhadap perkembangan anak, sehingga anak mencapai perkembangan sesuai usianya,. Dengan permainan kartu bergambar ini diharapkan anak mampu belajar dengan senang bias mengekspresikan emosi anak tersebut dengan baik. Dan perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik. Melalui pelatihan permainan kartu bergambar pada anak pra sekolah kepada guru dan wali murid akan semakin meningkatkan pemahaman guru dan orang tua tentang perkembangan kognitif pada anak bertambah.

Apabila pengarang lebih dari dua orang, hanya nama pengarang pertama yang dituliskan. Nama pengarang selebihnya digantikan dengan 'dkk' (dan kawan-kawan). Tulisan 'dkk' dipisahkan dari nama pengarang, yang disebutkan dengan jarak, diikuti titik, dan diakhiri dengan koma. Contohnya: membaca adalah kegiatan interaksi antara pembaca dan penulis yang kehadirannya diwakili oleh teks (Susanto dkk., 1994: 8).

Ucapan terima kasih kami sampaikan bapak kepala sekolah, bapak/ibu guru, Bapak/ibu wali murid RA dan PAUD serta siswa siswa RA dan PAUD di wilayah Kecamatan Mranggen Demak.

4. PENUTUP

016/03/pengaruh-tingkat- pendidikan-
ibu.html?m=l.

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian masyarakat didapatkan hasil bahwa sebagian besar peserta mengatakan peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan, selain itu tingginya antusiasme peserta saat pelatihan permainan kartu bergambar yang mencapai 86% kehadiran.

4.2. Saran

Sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta tentang perkembangan kognitif perlu diadakan pemantauan secara berkala tentang kegiatan terapi permainan kartu bergambar pada semester selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. D. (2011). Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak. Jakarta. Salemba
- Doman, G. (2009). Kartu Bergambar ([Http://Domba-Bunting.Blogspot.Com/2009/06/Metode-Pengembangan-Membaca-Untuk-AnakAnak.Html](http://Domba-Bunting.Blogspot.Com/2009/06/Metode-Pengembangan-Membaca-Untuk-AnakAnak.Html). Diakses Tanggal 25 Februari 2012)
- Hockenberry, M.J & Wilson, D. (2009). Essential Of Pediatricnursing. St. Louis Card. Dilihat 27 Februari 2018, [Http://Repository.Unej.Ac.Id/Handle/123456789/67078](http://Repository.Unej.Ac.Id/Handle/123456789/67078)
- Medika. Ali, M. (2009). Psikologi Perkembangan Remaja, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta:Kencana
- Nurwidayati, A. (2015). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Flash
- Sumanto. (2014). Psikologis Perkembangan (Yogyakarta: Center Of Academic Publishing
- Service Potter & Perry. (2009). Fundamental Keperawatan. Edisi 7. Jakarta : Salemba Medika
- Vera, A. (2012). Metode Mengajar Anak Diluar Kelas (Outdoor Study) Jogjakarta: Diva Nurjatmika, Y. (201 Perkembangan Anak. Bandung: Nuha Medika <http://hilmimutiatillah29.blogspot.com/2>