

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *FLASH CARDS* PADA ANAK KELOMPOK B DI DI TK ISLAM BAKTI I GAGAKSIPAT TAHUN 2018/2019

Yustika Isnaini

TK Islam Bakti I Gagaksipat, Indonesia
yustikaisnaini85@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was an effort to improve cognitive abilities in the children of the Islamic Kindergarten B group I gagaksipat Boyolali regency by using flash card games. This study uses a classroom action research approach. The objects of this research are the 17 children of group b Islamic Kindergarten I Gagaksipat. The type of research used in this research is classroom action research. Classroom action research was carried out in two cycles. The research procedure consists of four stages, namely action planning, action implementation, observation and reflection. The data collection technique used is observation. Based on the results of the study, it can be concluded that children's cognitive abilities have increased. This is indicated by an increase in the pre-cycle of 40.2%, increasing to 73% in the first cycle, then increasing again in the second cycle to 86.4%. Thus, the use of flash card games can improve cognitive abilities in children in group B of Islamic Kindergarten I Gagaksipat, Boyolali Regency.

Keywords: *cognitive ability, flash card game*

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak merupakan dunia yang khas yang diindera dan dipersiapkan oleh anak-anak sesuai dengan kemampuan pikiran, perasaan, imajinasi dan pengalaman mereka. Kita perlu sekali memahami dunia ini apabila ingin memenuhi kebutuhan anak dan memenuhi perkembangan mereka. Upaya yang perlu dilakukan guna mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan seorang anak salah satunya ialah pendidikan. Jalur pendidikan di Indonesia dibagi menjadi dua jalur yaitu pendidikan formal dan non formal. Taman kanak-kanak merupakan jalur pendidikan formal yang dimasuki setelah pendidikan di lingkungan keluarga. Perkembangan anak usia dini dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi 5 aspek perkembangan yaitu, lingkup perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan motorik (motorik halus dan motorik kasar), perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial-emosional. Perkembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga anak dengan pengetahuan dapat melangsungkan hidup.

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syarat-syarat yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget (Mulyono : 2012). Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa

(Ahmad : 2011). Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakeimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas (Zainal : 2011). Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal (Sudjiono : 2008) Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh (Siti Partini: 2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak (Soemiarti : 2003).

Permainan merupakan kata yang mendapatkan imbuhan “per-an”, yang sebelumnya berupa kata dasar “main”. Main merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan senang hati baik melalui ajakan ataupun keinginan dari dalam diri sendiri yang di lengkapi dengan benda ataupun tidak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah melakukan sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat ataupun tidak). Selain pengertian di atas kata “permainan” bisa diartikan sesuatu yang di gunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dipertainkan: perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, ataupun biasa saja (KBBI : 2008). Permainan merupakan situasi ataupun keadaan terkait dengan beberapa aturan serta tujuan tertentu, supaya menghasilkan kegiatan-kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan Sehingga kita dapat memahami bahwa dalam permainan terdapat aktivitas ataupun kegiatan yang terikat dengan peraturan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (mulyani : 2016). Dari segi pergaulan permainan mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain ketika di lakukan dalam permainan berkelompok, dengan begitu seseorang dapat berhubungan dengan teman sebaya, dan orang dewasa di atasnya untuk bersosialisasi (Dharma : 2008).

Flash Card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flashcard biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana flashcard merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30cm. Gambar-gambar pada flash card merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar (Azhar : 2011). Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian flashcard di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang

membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa flashcard mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Flashcard berupa kartu bergambar yang efektif, 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang, 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol, 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian, 5) Sederhana dan mudah membuatnya. Sedangkan media Flashcard adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. Flashcard merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam flashcard misalnya: flashcard membaca, flashcard berhitung, flashcard binatang, dan lain-lain. (Dina :2011)

Kelebihan Media Flashcard Menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana, flashcard memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa, (b) praktis, (c) gampang diingat, dan (d) menyenangkan. Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis. perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut (Dina : 2011).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Islam Bakti I Gagaksipat. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok B tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 17 anak. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Januari 2019 sampai 25 Februari 2019. Jenis tindakan penelitian penelitian kelas ini menggunakan model Kemiss dan Taggart. Model Model ini terdiri dari 4 komponen yaitu: 1) perencanaan, merupakan kegiatan yang tersusun dan mengarah pada tindakan, fleksibel dan refleksi; 2) Tindakan, merupakan pelaksanaan penelitian yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana; 3) Pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan bersamaprogresnya; 4) Refeleki, merupakan suatu kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan hasil dari catatan dalam observasi. Penelitian ini direncanakan terdiri atas dua siklus yang diawali dengan tindakan pra siklus, PTK ini terdiri dari perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, observasi kegiatan dan adalah merefleksi diri.

Data lapangan dikumpulkan melalui wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi. Wawancara dilakukan sebelum prasiklus untuk menentukan tindakan perencanaan yang harus dilakukan. Lembar observasi digunakan untuk mencari data tentang proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kegiatan prasiklus dan kegiatan siklus pertama maupun kedua. Lembar observasi diisi oleh guru maupun kolaborator. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah lembar observasi. Lembar observasi menggunakan prosentase pencapaian kemampuan kognitif dengan jumlah skor amatan yang

dicapai tiap anak dikali 100% dibagi jumlah skor maksimum. Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif dan deskriptif interaktif. Analisis data deskriptif komparatif adalah analisa yang bersifat membandingkan. Perbandingan dilakukan pada data hasil persentase pencapaian pada setiap anak dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah dilakukan peneliti. Data tersebut diolah secara komparatif untuk memudahkan dalam analisa deskriptif, deskriptif interaktif yakni data yang berupa informasi perkembangan anak yang dianalisis secara interaktif berupa pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Tahapan siklus I dan II, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah:

1. Tahap perencanaan yaitu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Membuat scenario pembelajaran, menyiapkan alat peraga yang digunakan, format evaluasi dan lembar observasi.
2. Tahap pelaksanaan yaitu mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, mengkondisikan kelas, melaksanakan pembelajaran sesuai jadwal pembelajaran yang telah disusun dari kegiatan inti sampai penutup.
3. Tahap observasi, selama pembelajaran berlangsung guru juga melakukan pengamatan anak melalui permainan flash card untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menjumlahkan skor yang didapat oleh anak untuk melihat prosentase peningkatan yang terjadi dari tiap siklus.
4. Refleksi, melakukan evaluasi pembelajaran, melakukan analisis terhadap hasil pengamatan untuk memperoleh data proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kognitif anak tiap siklus. Dan dilakukan rekapitulasi data peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan flash card.

Tahap-tahap diatas juga dilakukan untuk siklus I pertemuan ke dua. Sedangkan pada siklus II ada sedikit perubahan setelah dilakukan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan hasil belajar anak kelompok B TK Islam Bakti I Gagaksipat Kabupaten Boyolali pada pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif sebagai berikut :

1. Data peningkatan kemampuan kognitif pra siklus

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan prasiklus atau sebelum menggunakan media permainan flash card diperoleh data rata-rata kemampuan anak satu kelas 40,2% dengan rincian sebagai berikut :

- a. 3 anak mempunyai kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 21 atau 67%, 1 anak skornya 19 atau 59%, 1 anak skornya 17 atau 55%.
- b. 9 anak mempunyai kemampuan kognitif mulai berkembang. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 16 atau 50%, 1 anak skornya 15 atau 47%, 2 anak skornya 14 atau 44%, 2 anak skor 13 atau 41%, 2 anak skornya 12 atau 37%, 1 anak skor 11 atau 34%.
- c. 5 anak mempunyai kemampuan kognitif belum berkembang. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 9 atau 28%, 4 anak skornya 8 atau 25%.

2. Data peningkatan kemampuan kognitif Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan Siklus I yaitu pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media permainan flash card, diperoleh data rata-rata kemampuan kognitif anak kelompok B adalah 73% dengan rincian sebagai berikut :

- a. 8 anak mempunyai kemampuan kognitif berkembang sangat baik. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 30 atau 94%, 1 anak skornya 29 atau 91%, 4 anak skornya 27 atau 84%, 2 anak skornya 26 atau 81%.
- b. 5 anak mempunyai kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan. Masing-masing memperoleh 2 anak skornya 25 atau 78%, 1 anak skornya 24 atau 75%, 2 anak skornya 23 atau 71%.
- c. 4 anak mempunyai kemampuan kognitif mulai berkembang. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 16 atau 50%, 3 anak skornya 14 atau 44%.

3. Data peningkatan kemampuan kognitif Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tindakan Siklus II yaitu pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media flash card, diperoleh data rata-rata kemampuan kognitif anak kelompok B adalah 86,4% dengan rincian sebagai berikut:

- a. 14 anak mempunyai kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Masing-masing memperoleh 1 anak skornya 32 atau 100%, 2 anak skornya 31 atau 97%, 2 anak skornya 30 atau 94%, 2 anak skornya 28 atau 87%, 7 anak skornya 27 atau 84%.
- b. 3 anak mempunyai kemampuan kognitif anak berkembang sesuai harapan. Masing-masing memperoleh 3 anak skornya 24 atau 75%.

Dari data tabulasi skor kemampuan kognitif anak didik kelompok B rata-rata kemampuan satu kelas pada prasiklus sebesar 40,2% dan pada siklus I sebesar 73%, berarti ada peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 32,8%. Dari data tabulasi skor kemampuan kognitif anak kelompok B rata-rata kemampuan satu kelas pada siklus I sebesar 73% dan untuk siklus II sebesar 86,4% berarti ada peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 13,4%.

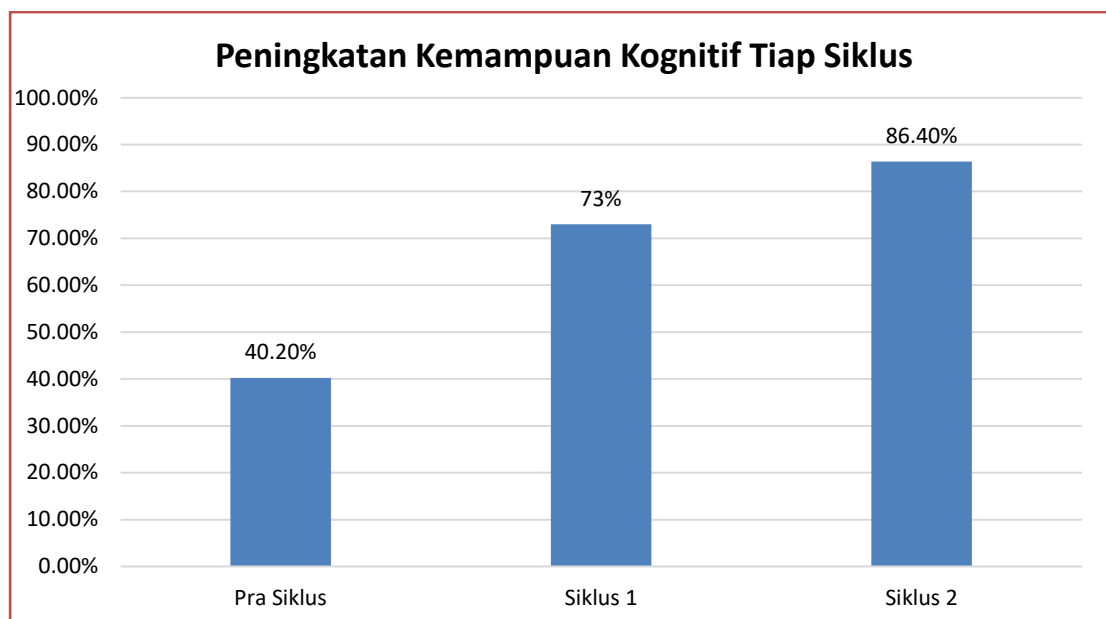
Dengan melihat hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Bakti I Gagaksipat melalui permainan flash card sebesar 46,2%. Pengembangan ini terlihat dari hasil rata-rata kemampuan kognitif satu kelas yang diperoleh dari 63 kondisi awal sebelum tindakan atau prasiklus sampai dilakukannya tindakan siklus I, dan siklus II. Hasil rekapitulasi rata-rata peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-Rata Kemampuan Kognitif

Keberhasilan penelitian	Sebelum penelitian	Setelah penelitian	
	prasiklus	Siklus I	Siklus II
Prosentase rata-rata keberhasilan kemampuan kognitif.	40,2%	73%	86,4%

(Sumber : Data Primer Diolah, 2018)

Dari tabel diatas, tampak lebih jelas hasil peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan flash card. Apabila terlihat dalam bentuk grafik adalah seperti gambar :



Grafik 1. Prosentase Peningkatan Kemampuan Kognitif

(Sumber : Data Primer Diolah, 2018)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari prasiklus, siklus pertama, dan kedua. Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan flash card sangat tepat untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan permainan flash card dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan bahwa secara keseluruhan hasil rata-rata kemampuan kognitif anak dari daya persepsi; daya ingat; mengembangkan pemikiran; memahami simbol-simbol; mampu melakukan penalaran-penalaran dan; mampu memecahkan persoalan anak Kelompok B TK Islam Bakti I Gagaksipat Kabupaten Boyolali dari kegiatan pra siklus sampai melaksanakan siklus kedua semakin meningkat. Hasil evaluasi pra siklus diperoleh data 5 anak belum berkembang, 9 anak mulai berkembang, dan 3 anak berkembang sesuai harapan. Hasil evaluasi siklus pertama diperoleh data 4 anak mulai berkembang, 5 berkembang sesuai harapan, dan 8 anak berkembang sangat baik. Hasil evaluasi siklus kedua diperoleh data 3 anak berkembang sesuai harapan, dan 14 anak berkembang sangat baik.
- b. Pembelajaran dengan menggunakan permainan flash card juga mampu melatih ketertiban peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta berkonsentrasi dalam bermain flash card.

Permainan ini dapat membiasakan anak untuk tertib pada peraturan sehingga anak mampu mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik dan memenuhi aturan pembelajaran yang ada.

SARAN

Merujuk pada simpulan hasil penelitian yang diperoleh tersebut di atas, selanjutnya dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi siswa
siswa diharapkan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas tentang materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat.
2. Saran bagi guru
 - a. guru senantiasa memotivasi abak dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta pembelajaran yang atraktif.
 - b. Guru mengidentifikasi masalah dan mencari solusi secara dini.
 - c. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif.
3. Saran bagi pihak sekolah.
 - a. sekolah dapat memberikan motivasi pada tenaga pendidik atau pengasuh untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, gembira, dan berbobot. Salah satunya dengan menggunakan permainan flash card, selain mempermudah anak dalam memahami pembelajaran kognitif juga mampu meningkatkan kemampuan kognitif.
 - b. Sebaiknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran proses kegiatan belajar mengajar, seperti media pembelajaran dan buku-buku panduan atau pegangan untuk pengasuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011, *Perekembangan Anak Usia Dini* , Kencana : Jakarta
- Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pres : Jakarta
- Dharma Agus, 2008, *Child Development*, Erlangga : Jakarta
- Dina Indriana, 2011, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Press : Yogyakarta
- Mulyani Novi, 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Diva Press : Yogyakarta
- Mulyono Abdurahman, 2012, *Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta : 2012
- Siti Partini Suardiman, 2003, *Metode Pengembangan Daya Fikir Dan Daya Cipta*, FIP UNY :

Yogyakarta

Soemantri Dan Patmonodewo, 2003, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta : Jakarta

Sujiono Yuliani Nurrani, 2007, *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka : Jakarta

Tim Penyusun, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa : Jakarta

Zainal Aqib, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Nuansa Aulia : Bandung.