

PERMAINAN EDUKASI KARTU ANGKA UNTUK MELATIH KONSENTRASI ANAK KELAS B2 TK RIFANDA PALEMBANG

Rina Oktaviana¹, Kartika Cahyani²

^{1,2})Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
e-mail: rina.oktaviana@binadarma.ac.id¹, kartikacahyani37@gmail.com²

Abstrak

Pertumbuhan anak berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Tidak saja anak itu menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur organ dalam dan otaknya meningkat, akibat adanya pertumbuhan otak, anak mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, berpikir, tumbuh, baik secara mental maupun fisik. metode pengabdian Masyarakat ini menggunakan metode Observasi dan melakukan permainan Edukasi kepada anak-anak kelas B2 TK Rifanda dengan menggunakan media kartu bergambar. hasil pengabdian Masyarakat bahwa media permainan kartu angka dapat melatih konsentrasi anak. Terlihat dari sebelum dan sesudah pemberian treatment berupa kartu angka dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat. Anak yang awalnya pandangan selalu teralih, sering bercerita saat pembelajaran dan terkadang tidak mendengarkan ibu guru Ketika menjelaskan selama pembelajaran berlangsung akhirnya bisa dapat berkonsentrasi dan memusatkan konsentrasinya selama bermain kartu angka tersebut. Pemberian permainan kartu angka dapat melatih konsentrasi pada anak kelas B2 TK Rifanda

Kata kunci: TK-Rifanda Palembang, Media Edukatif, Kartu Angka

Abstract

The Children's growth is related to quantitative changes, namely an increase in size and structure. Not only does the child become physically larger, but the size and structure of his internal organs and brain increase, due to brain growth, the child has a greater ability to learn, remember, think, grow, both mentally and physically. this community service method uses the observation method and conducts educational games to children in class B2 Rifanda Kindergarten using picture card media. the results of community service that the number card game media can train children's concentration. It can be seen from before and after giving treatment in the form of number cards from the first meeting to the fourth meeting. Children whose eyes are always distracted, often tell stories during learning and sometimes do not listen to the teacher when explaining during learning can finally concentrate and focus their concentration during the number card game. The provision of number card games can train concentration in grade B2 children at Rifanda Kindergarten.

Keywords: Kindergarten-Rifanda Palembang, Educational Media, Number Cards

PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang berada pada tahap perkembangan awal dalam rentang usia dari bayi hingga remaja. Anak memiliki peran penting dalam keluarga, masyarakat, dan masa depan bangsa. Oleh karena itu semua pihak harus memperhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anakanak itu mencapai keberhasilan hidup. Anak memerlukan perlindungan dari berbagai bentuk kekerasan, eksploitasi, dan diskriminasi. Upaya untuk memastikan kesejahteraan anak melibatkan keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Anak dipahami sebagai individu yang sedang mengalami proses perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Mereka memiliki keunikan dalam pola pikir, emosi, dan perilaku mereka. setiap anak secara normatif akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda.

Pertumbuhan anak berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Tidak saja anak itu menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur organ dalam dan otaknya meningkat, akibat adanya pertumbuhan otak, anak mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, berpikir, tumbuh, baik secara mental maupun fisik. Suatu organisme yang menjadi matang bukan statis melainkan mengalami perubahan yang progresif dan berkesinambungan sebagai tanggapan terhadap kondisi pengalaman (Piaget). Sedangkan mengalami Perkembangan anak sangat erat hubungannya dengan suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental sebagai hasil keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Pertumbuhan dan perkembangan setiap anak memiliki keunikan masing-masing dan bahwa setiap individu berbeda

antara satu dengan lainnya. Namun demikian secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya.

Karakteristik anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005) sebagai berikut: 1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2). Merupakan pribadi yang unik, 3). Suka berfantasi dan berimajinasi, 4). Masa potensial untuk belajar, 5). Memiliki sikap egosentris, 6). Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 7). Merupakan bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Selain dari karakteristik anak usia dini, adapun juga aspek aspek dalam perkembangan anak usia dini yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Aspek aspek perkembangan anak yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu 1). Perkembangan fisik dan motorik, Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus 2). Perkembangan kognitif, menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2005). 3). Perkembangan Bahasa, penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologisnya (Eni Zubaidah, 2003). 4). Perkembangan emosi, Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan gejala perilaku yang terlihat (Mansur, 2005). Oleh sebab itu setiap aspek perkembangannya, perhatian dan konsentrasi yang membuat anak dapat mengerti dan memahami sesuatu dengan baik.

Di kelas B2 TK Rifanda, terdapat beberapa anak yang mengalami kurangnya konsentrasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya konsentrasi anak pada saat proses pembelajaran, anak sibuk dengan ceritanya sendiri, sering mengobrol saat guru sedang menjelaskan pembelajaran didepan, memainkan mainan saat sedang belajar, anak sering kali mengerjakan tugas tidak sesuai dengan arahan yang sudah diberikan oleh guru seperti mengerjakan buku tema dengan tugas menulis ulang sebuah kalimat dan ada sebagian anak yang lebih memilih untuk mewarnai buku tema, tetapi karena adanya suatu rangsangan di sekitar akan mengakibatkan anak sulit untuk berkonsentrasi. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan ibu Fitri Yeni Seventina selaku wali kelas B2 bahwa anak memang memiliki konsentrasi dengan waktu yang singkat sehingga harus berulang ulang untuk diingatkan bahkan anak terkadang lebih fokus ke hal hal yang ada disekelilingnya dan juga terlalu sering mengobrol dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan Pelajaran

Salah satu hal yang dapat dilakukan agar dapat meningkatkan konsentrasi anak adalah dengan memberikan sebuah media permainan yang dapat dijadikan strategi dalam sebuah pembelajaran karena permainan merupakan hal yang disukai oleh anak serta dapat menjadikan anak aktif dan fokus terhadap apa yang dihadapinya. Media adalah alat saluran komunikasi. "Media merupakan sebuah langkah alternatif dan efektif dalam menyediakan pembelajaran yang efektif bagi anak melalui peran utama seorang guru dalam merancang pembelajaran" (Clark 2001). Dengan menggunakan media permainan anak akan mendapatkan kenyamanan dalam belajar, sehingga konsentrasi anak dapat terfokus pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Kresno (2011) bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Oleh karena itu, upaya dalam pemberian layanan pendidikan bagi anak dilakukan dengan memberikan permainan edukasi yang dapat membantu anak dalam perkembangannya. Upaya tersebut adalah dengan memberikan edukasi.

kartu angka untuk melatih konsentrasi pada anak kelas B2 TK Rifanda. Menurut Ismail (2009), Permainan edukasi merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah. Adapun media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan konsentrasi anak B2 TK Rifanda yaitu dengan media kartu angka. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan (Nunik dan Halida 2009).

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010) kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartukartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai

media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika. metode bermain kartu angka adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, anak kelas B2 sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat sekaligus bekerja sama dengan teman lainnya di kelas. Peningkatan pengertian anak kelas B2 inilah yang diharapkan dengan adanya permainan seperti kartu angka.

Menurut Jo Boaler (2016) adapun kelebihan dan kekurangan kartu angka yaitu: Kelebihan kartu angka, 1). Peningkatan kemampuan matematika, 2). Pengembangan logika dan strategi, 3). Keterampilan sosial, 4). Meningkatkan konsentrasi, 5). Mengasah daya ingat. Kekurangan kartu angka 1). Potensi kebosanan, 2). Waktu yang diperlukan, 3). Ketergantungan pada keberuntungan, 4). ketergantungan pada kartu fisik. Anak juga bisa belajar angka dari jenis dan bentuk permainan angka yang lain selain dari kartu angka.

Menurut Zoltan Dienes (2014) Permainan kartu angka ada beberapa jenis bentuk permainan yang melibatkan penggunaan angka dan bentuk geometris untuk membantu anak-anak memahami angka. Berikut beberapa jenis permainan berbentuk angka yang cocok untuk anak: 1). Permainan Membentuk Angka dengan Tanah Liat atau Playdough, 2). Flashcards Angka, 3). Permainan Papan Bentuk Angka, 4). Puzzle Bentuk Angka.

Penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai peningkatan anak melalui permainan edukasi kartu angka untuk melatih konsentrasi pada anak Kelas B2 TK Rifanda Palembang.

METODE

Metode yang dilakukan penulis yaitu Observasi dan melakukan permainan Edukasi kepada anak anak kelas B2 TK Rifanda yang dilakukan selama empat kali pertemuan dengan menggunakan media kartu bergambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengamatan awal yang sudah saya lakukan, observasi untuk merencanakan sebuah program yang dapat memperbaiki masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan upaya untuk meningkatkan konsentrasi pada anak kelas B2 TK Rifanda melalui edukasi dengan media kartu angka. Pelaksanaan yang dilakukan sebanyak 4 kali, serta anak anak yang berjumlah 12 anak dibagi menjadi 2 kelompok tiap kelompok berjumlah 6 anak.

Pelaksanaan awal di hari pertama pada tanggal 07 Mei 2024 yaitu dengan memberikan edukasi mengenai permainan kartu angka. Observer menjelaskan pada anak bagaimana cara bermain kartu angka serta aturan bermain. Kartu angka ini memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 6 x 21 cm. Saat anak bermain dengan permainan kartu angka tersebut, anak kelas B2 memiliki semangat yang begitu luar biasa, anak-anak juga sering kali tidak sabar dalam bermain padahal belum gilirannya, permainan ini hanya butuh waktu 10 detik. Permainan kartu angka ini memiliki tiga level, level yang pertama terdapat tiga angka, level kedua empat angka dan level ketiga lima angka. Anak juga dapat menyelesaikan permainan edukasi kartu angka dengan semangat dan bergembira.



Gambar 1. Permainan Kartu level 1

Pada pertemuan kedua di tanggal 13 Mei 2024 saya tetap memberikan peraturan bermain kartu angka diantaranya yaitu mengenai waktu sudah menemukan kartu angka yang sama, tidak boleh

marah marah, tetap diam di bangku bagi kelompok yang belum, tidak teriak, tidak menangis serta harus kompak, Setelah mereka memahami peraturannya saya memulai program. Pada saat awal anak sangat senang dan ceria dalam bermain kartu angka dan menantikan level berikutnya berikutnya hingga sampai di level ketiga, namun pada ketiga perhatian anak mulai tidak terkontrol dapat dilihat dari anak yang mulai melihat kearah yang sekelilingnya, anak yang mulai kesal dan marah karena ada tim lain yang membentuk tim yang sedang bermain sehingga anak tersebut dengan mudah menemukan. Tetapi ada juga anak yang masih ingin menyelesaikan permainan kartu angka tanpa bantuan temannya.



Gambar 2. Permainan Kartu Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ketiga tanggal 15 Mei 2024, terlihat ada sedikit peningkatan. Anak mulai mengetahui tentang permainan edukasi kartu angka Ketika observer saya bertanya “mau main kartu angka?” anak pun menjawab “ayo main kartu angka”. Saat bermain dari level ke satu dan dua anak masih bersemangat, namun saat level ketiga banyak anak yang sudah tidak fokus dalam bermain kartu, banyak anak yang berlarian dan melihat kelas sebelah. Ada dimana kejadian anak yang kartu angkanya tidak terdapat didepan hasil anak tersebut menangis dan memeluk saya, saya mencoba untuk menenangkan dan meminta maaf pada akhirnya anak tersebut mau diam dan masih mau ikut bermain.



Gambar 3. Permainan Kartu Pertemuan Ke- 3

Pada pertemuan keempat tanggal 16 Mei 2024, ada peningkatan yang cukup besar. Terlihat dari anak yang sangat semangat menunggu permainan kartu angka, pada saat jam pelajaran pun banyak yang bertanya apakah kita akan bermain kartu angka. Pada saat waktunya tiba untuk bermain kartu angka semua anak sangat bersemangat, namun ada anak yang dalam suasana hati kurang bagus, saat permainan dimulai anak itu pun enggan ikut bermain, setelah saya bujuk untuk beberapa kali akhirnya anak tersebut mau untuk ikut bermain walaupun tidak sampai level ketiga, walaupun begitu anak yang lain tetap semangat. Anak juga sangat cepat dalam menemukan kartu angka yang sama didepan.



Gambar 4. Permainan Kartu Pertemuan Ke- 4

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat dan hasil pengamatan dan pelaksanaan program kerja magang yang telah dilakukan mengenai peningkatan konsentrasi anak kelas B2 TK Rifanda Palembang melalui edukasi kartu angka, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu angka dapat melatih konsentrasi anak. Terlihat dari sebelum dan sesudah pemberian treatment berupa kartu angka dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat. Anak yang awalnya pandangan selalu teralih, sering bercerita saat pembelajaran dan terkadang tidak mendengarkan ibu guru Ketika menjelaskan selama pembelajaran berlangsung akhirnya bisa dapat berkonsentrasi dan memusatkan konsentrasinya selama bermain kartu angka tersebut. Pemberian permainan kartu angka dapat melatih konsentrasi pada anak kelas B2 TK Rifanda.

SARAN

Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan Permainan kartu angka dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi pada anak. dan dalam memberikan permainan kartu angka sebagai media untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak sebaiknya dilakukan secara kontinyu (terus menerus). serta Jenis kartu angka yang akan digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, sebaiknya disesuaikan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Rifanda Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan pengabdian masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. W., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 6(1), 39-48.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008-2016.
- Herlina, H., & Dewi, R. R. (2017). Flashcard media: The media for developing students understanding for english vocabulary at elementary school. *Ijer-Indonesian Journal of Educational Review*, 4(1), 116-128.
- Idayanti, M., Sari, I. W., & Hasan, M. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI KARTU ANGKA VARIASI DI KELOMPOK B TK AQRA ATIKAH PALEMBANG. *Journal Of Early Childhood And Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Itryah, I., & Pratiwi, P. A. (2023). Media Mathematical Intelligence Stick Dalam Meningkatkan Pembelajaran Operasi Hitung Pada Anak TunaGrahita Kelas VIII Di SLB Bina Autis Mandiri Palembang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 3255-3259.
- Oktaviana, R., & Apriani, T. (2023). Psychoeducational Origami Ferris Wheel Improves Motor Skills of Autistic Children Slb Autis Harapan Mandiri Palembang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2602-2608.

- Oktaviana, R., & Fadia, N. (2023). Flashcard Media Psychoeducation to Improve Speaking Skills in Autistic Children in Class III Elementary School. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2587-2594.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545-8559.
- Rodia, R. S., & Mawardah, M. (2024). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Autis Spectrum Syndrom. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 11(1), 211-222.
- Salsyabila, G., & Habiby, W. N. (2023). Developing " I Am Smart" Media for Increasing Learning Motivation of Students with Autism Spectrum Disorders. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(2), 938-959.
- Subaihah, Y. Y., Alfinuha, S., Hasanah, M., & Indrawati, I. (2023, January). Improved Ability to Recognize Letters Through Flashcard Media with Maximization Memory for Children with Autistic Special Needs. In *Journal Universitas Muhammadiyah Gresik Engineering, Social Science, and Health International Conference (UMGESHC)* (Vol. 2, No. 1, pp. 95-100).
- Tama, M. M. L., & Oktriani, H. (2023). the Improving Language Skills in 2–3-Year-Old Children through Flashcard Media at Denali Development Center: Meningkatkan Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Media Flashcard di Denali Development Centre. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2745-2751.