
PENGARUH METODE BERMAIN *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DALAM PENCEGAHAN COVID-19

(The Effect of Flash Card Playing Methods on Children's Cognitive Abilities in COVID-19 Prevention)

Moh. Ubaidillah Faqih^{1*}, Nurus Safa'ah¹, Suhartono¹

¹Institut Kesehatan Nahdlatul Ulama Tuban

*Email: moh.ubaidillahfaqih@gmail.com

Email: nurus.shona@gmail.com

Email: arto.suhartono@gmail.com

Abstract

School children are the main targets for various delays in development, one of which has occurred in this pandemic era is delays in cognitive abilities in preventing COVID-19. Cognitive abilities in children in preventing COVID-19 can be improved by playing Flash cards. The purpose of this study was to determine the effect of the Flash Card playing method on cognitive abilities in children in preventing COVID-19 at MI Miftahul Huda Tegalrejo. The design used in this study was pre-experimental using a one group pre-post test research design with simple random sampling technique. The sample in this study were children in grades 1A and 1B, totaling 25 children with a total population of 27 children. The results obtained in this study that before being given the Flash Card playing method, most of the children had undeveloped cognitive abilities, namely 16 (64%) children, while after being given treatment most of the children had cognitive abilities that developed as expected, namely 16 (64%) children. The statistical test used is the Wilcoxon test. Based on the results of statistical tests using the Wilcoxon test, the Asym value was obtained. Sig (2-tailed) = 0.000 (<0.05), then H1 is accepted so that the Flash Card playing method affects cognitive abilities in children in preventing COVID-19. These results are expected to be applied at MI Miftahul Huda Tegalrejo to improve cognitive abilities in preventing COVID-19.

Keywords: Cognitive Ability; Children; Flash Cards

1. PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak merupakan suatu yang fundamental dan akan membimbing tingkah laku anak dalam proses menuju masa yang akan datang (Muscari, 2005). Pada anak usia sekolah khususnya pada anak kelas 1 sekolah dasar di temukan permasalahan terhadap kemampuan kognitif dalam pencegahan COVID-19, anak-anak tersebut masih jarang menggunakan masker atau faceshild jika tidak ada teguran atau pengawasan dari pendidik, anak juga belum membiasakan untuk mencuci tangan sebelum dan sesudah masuk ruangan, serta belum mengetahui etika batuk dan bersin dengan benar dan pencegahan-pencegahan lainnya.

Pada dasarnya upaya pencegahan COVID-19 tersebut telah gencar diberikan di sekolah, namun pemberian informasi hanya diberikan melalui aba-aba dan anak-anak masih sulit untuk menerima hal tersebut. Terjadinya masalah keterlambatan kemampuan kognitif dapat

memberikan dampak buruk bagi anak baik secara langsung maupun tidak langsung, menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA, 2019) keterlambatan tersebut diantaranya adalah anak kesulitan dalam belajar, kesulitan dalam berkomunikasi dan bermain dengan lingkungan sekitar. Yang mana hal tersebut saat ini menjadi suatu masalah yang perlu diperhatikan.

Berbagai masalah perkembangan pada anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, perilaku, autisme, serta hiperaktif dalam beberapa tahun terakhir semakin meningkat angka kejadiannya. Di Amerika Serikat angka kejadiannya berkisar 12-16%, Thailand 24%, Argentina 22% dan Indonesia berkisar 13-18%. Berdasarkan data dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI, 2013) diperkirakan 5-15% anak mengalami keterlambatan perkembangan dan sekitar 1-3% anak mengalami keterlambatan perkembangan umum (Setyaningsih, 2018).

Berdasarkan hasil survey wawancara terhadap kepala sekolah pada tanggal 31 Desember 2020 didapatkan data 40% dari 15 anak pada saat diberikan informasi terkait pencegahan COVID-19 tidak memperhatikan pendidik dan lebih asyik bermain dengan dunianya, 33% anak belum mengerti, memahami bahkan belum dapat menerapkan pencegahan-pencegahan COVID-19 yakni anak belum terbiasa menggunakan masker kecuali ada teguran dari pendidik, anak tidak melakukan cuci tangan sebelum dan sesudah masuk ruang kelas, tidak mengetahui etika batuk dan bersin serta pencegahan-pencegahan lainnya dan 20% anak lainnya dapat mendengarkan dengan baik informasi yang diberikan sehingga dapat memahami dan menerapkan pencegahan-pencegahan COVID-19.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Susanto (2011) diantaranya adalah faktor herediter, faktor lingkungan, dimana faktor lingkungan dibagi menjadi 3 yakni keluarga, sekolah dan teman sebaya, faktor kematangan, pembentukam, minat dan bakat serta faktor kebebasan. Berdasarkan beberapa faktor tersebut terdapat beberapa cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia nya, anak pada usia sekolah atau anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan dalam memahami sesuatu tanpa adanya objek dihadap mereka. Metode yang sesuai tersebut salah satunya adalah metode bermain yaitu bermain dengan menggunakan Flash Card.

Bermain Flash Card dapat mengarahkan anak untuk berfikir dan mengutarakan pengetahuan serta menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi dan gambaran sesuai dengan yang dimiliki anak saat menangkap pesan yang di dapat dari isi Flash Card. Flash Card sendiri dapat bermanfaat untuk membantu perkembangan kemampuan kognitif pada anak. Pendapat tersebut di dukung oleh Piaget (dalam Iva, Riva 2012) yang mengatakan bahwa permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Manfaat dari bermain dengan media Flash Card selain membuat anak merasa senang, anak juga dapat

berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan- gerakan tubuh, mengembangkan daya pikir serta bermain juga dapat bermanfaat bagi kemampuan kognitifnya. Metode pembelajaran berupa bermain dengan menggunakan media Flash Card merupakan cara penyampaian materi atau informasi secara visual yang diberikan oleh pendidik ke anak didik dengan mengandalkan indera penglihatan. Menurut Doman, seorang ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania yang mengatakan bahwa “pembelajaran pada anak dapat diberikan dengan menggunakan media yang berupa Flash Card”, dengan harapan anak mampu dalam menembus aspek-aspek kognitif sesuai metode pembelajaran seusianya (Glenn Doman, 2009). Kemampuan kognitif sendiri dapat diatasi dengan beberapa metode yakni metode mind mapping, metode inquiry, metode bernyanyi, metode bercerita, metode eksperimen dan metode bermain.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil metode bermain dengan menggunakan Flash Card. Diantara beberapa metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dari metode bermain adalah selain menyenangkan dan membuat anak lebih semangat dalam belajar, bermain juga dapat merangsang perkembangan motorik anak, merangsang perkembangan berfikir anak, melatih kemandirian, serta melatih kedisiplinan. Tak hanya kelebihan, metode bermain juga memiliki kekurangan yakni membutuhkan biaya yang lebih dan membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan model permainan yang diberikan. Sedangkan kelebihan dari media Flash Card yaitu mudah dibawa kemana-mana, cara pembuatan dan penggunaan yang praktis, gampang diingat karena memiliki karakteristik penyajian pesan-pesan pendek, menyenangkan, gambar lebih realitas, dan kongkrit (Hariyono, 2006). Namun media Flash Card juga memiliki kelemahan diantaranya adalah memiliki ukuran yang terbatas. Flash Card sendiri merupakan alat dalam permainan ini, dimana alat ini untuk menarik anak-anak agar dapat dengan mudah menerima materi ataupun informasi yang diberikan oleh pendidik.

Dalam penelitian ini isi dari Flash Card berpacu pada permasalahan dunia yang saat ini sedang dihadapi yakni COVID-19, pengenalan virus, gejala serta pencegahan-pencegahan

COVID-19 akan dimasukkan dalam Flash Card, sehingga anak dapat dengan mudah mengetahui serta memahami informasi tersebut melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan anak pada tahap operasional. Peneliti memilih metode bermain bermedia Flash Card karena sebelumnya di sekolah tersebut belum pernah ada pembelajaran dengan bermain menggunakan Flash Card.

Telah diketahui bahwa terapi bermain bermedia Flash Card dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, alangkah baiknya jika metode ini juga didukung oleh guru dan keluarga. Khususnya pada anak-anak bermain Flash Card ini akan efektif jika orang tua atau keluarga terdekat juga ikut berperan dalam perkembangan kognitifnya. Orang tua dapat mendorong kemampuan kognitif pada anak dengan cara ketika mengajarkan sesuatu pada anak harus sesuai dengan dunianya, seperti contoh mengajak bermain anak sambil belajar, memotivasi anak untuk berani mengeksplorasi apa yang mereka ketahui dan lain sebagainya. Selain orang tua, kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru juga berpengaruh dalam peningkatan kemampuan kognitif pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik ingin meneliti kemampuan kognitif dalam pencegahan Covid-19 pada anak melalui metode bermain dengan media Flash Card, sehingga penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Flash Card Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Pencegahan Covid-19”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental dengan desain pre-eksperimental yang menggunakan rancangan penelitian “one group pre- post test design”, yaitu mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas 1A dan 1B di MI Miftahul Huda Tegalrejo yang berjumlah 27 anak.

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak kelas 1A dan 1B di MI Miftahul Huda Tegalrejo yang berjumlah 25 anak dan Penelitian ini menggunakan teknik sampling *probability sampling* yaitu “*simple random sampling*”. Untuk mencapai sampling ini, setiap

elemen diseleksi secara acak dengan teknik undian (kocokan).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk variable independen Flashcard adalah SOP, dan untuk variable dependen kemampuan kognitif dalam pencegahan COVID-19 adalah lembar observasi. Pengolahan dan analisa data menggunakan editing, coding, scoring, tabulating dan uji statistik menggunakan uji Wilcoxon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Umum Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia di MI Miftahul Huda Tegalrejo Tahun 2021

No	Usia	<i>f</i>	Presentase
1	6 tahun	7	28 %
2	7 tahun	18	72 %
Total		25	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden di MI Miftahul Huda Tegalrejo berusia 7 tahun dengan jumlah 18 (72%) anak.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di MI Miftahul Huda Tegalrejo Tahun 2021

No	Jenis Kelamin	<i>f</i>	Presentase
1	Perempuan	8	32 %
2	Laki-Laki	17	68 %
Total		25	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden di MI Miftahul Huda Tegalrejo laki-laki dengan jumlah 17 (68%) anak

Data Khusus Responden

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Pada Anak Sebelum Diberikan Metode Bermain Flash Card di MI Miftahul Huda Tegalrejo Tahun 2021

No	Kemampuan Kognitif	<i>f</i>	Presentase
1.	Belum Berkembang	16	64%
2.	Mulai Berkembang	4	16%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	5	20%
4.	Berkembang Sangat Baik	0	0%
Total		25	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan kognitif pada anak sebelum diberikan metode bermain Flash

Card adalah belum berkembang yaitu 16 (64%) anak.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kemampuan Kognitif Pada Anak Sesudah Diberikan Metode Bermain Flash Card di MI Miftahul Huda Tegal Rejo Tahun 2021

No	Kemampuan Kognitif	f	Presentase
1.	Belum Berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	1	4%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	16	64%
4.	Berkembang Sangat Baik	8	32%
Total		25	100%

Berdasarkan tabel 4 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan kognitif pada anak sesudah diberikan metode bermain Flash Card adalah berkembang sesuai harapan yaitu 16 (64%) responden.

Tabel 5 Tabel Silang Pengaruh Metode Bermain Flash Card Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Pencegahan COVID-19 Di MI Miftahul Huda Tegal Rejo Tahun 2021

Metode Bermain Flash Card	Kemampuan Kognitif				Total
	BB	MB	BSH	BSB	
Pre-Test	16 (64%)	4 (16%)	5 (20%)	0 (0%)	25 (100%)
Post-Test	0 (0%)	1 (4%)	16 (64%)	8 (32%)	25 (100%)
Wilcoxon Signed Ranks Test Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000					

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak sebelum diberikan metode bermain Flash Card sebagian besar adalah belum berkembang yaitu 16 (64%) anak. Setelah diberikan metode bermain Flash Card kemampuan kognitif anak adalah berkembang sesuai harapan yaitu 16 (64%) anak. Berdasarkan analisa dengan menggunakan program SPSS For Windows dengan Uji Wilcoxon Nonparametric Test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ didapatkan hasil nilai Asym.Sig (2-tailed) = 0,000 dimana nilai $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa H1 diterima artinya terdapat pengaruh antara metode bermain Flash Card terhadap kemampuan kognitif pada anak dalam

pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo.

PEMBAHASAN

Identifikasi Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Pencegahan COVID-19 Sebelum Diberikan Metode Bermain Flash Card Di MI Miftahul Huda Tegalrejo.

Hasil pre-test dengan menggunakan lembar observasi kemampuan kognitif didapatkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa metode bermain Flash Card sebagian besar kemampuan kognitifnya adalah belum berkembang. Karena anak belum mampu dalam menyusun kata COVID- 19, belum mampu untuk membedakan etika batuk dan bersin yang benar serta belum mampu dalam memperagakan cuci tangan

Keterlambatan kemampuan kognitif pada anak dapat terjadi karena beberapa faktor diantaranya adalah faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor kematangan, pembentukan, minat dan bakat serta faktor kebebasan (Susanto,2011). Dimana dari beberapa faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa yang utama mempengaruhi kemampuan kognitif adalah faktor kematangan dan pengalaman dimana faktor tersebut berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi anak dengan lingkungan anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimiliasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pendapat tersebut sesuai dengan teori Piaget dalam Partini (2003) yang mengatakan bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain dari faktor gizi perkembangan kognitif juga dapat dipengaruhi oleh faktor genetika, pendidikan dan lingkungan (Bujuri, 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa anak yang masih belum mampu untuk menyusun kata, membedakan etika batuk dan bersin yang benar serta belum mampu memahami bagaimana cara menerapkan cuci tangan, hal itu disebabkan karena faktor minat

dan bakat yang dimiliki oleh anak dalam kemampuan kognitif terkait pencegahan COVID-19 belum ada dalam dirinya. Dan didorong lagi oleh faktor lainnya yakni faktor lingkungan, dimana faktor lingkungan dibagi menjadi 3 yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Keluarga sebagai orang terdekat anak dengan latar belakang orang awam tidak mengetahui apa yang terjadi pada perkembangan anaknya, mereka menganggap keterlambatan kemampuan yang dialami anak merupakan hal yang biasa. Begitupun lingkungan teman sebayanya, anak belum mampu berinteraksi dan bertukar perasaan/masalah karena anak masih bersifat individual (malu-malu, sulit bekerja sama), belum bisa menunjukkan kepedulian sesama teman, dan kurang percaya diri. Sehingga anak belum mampu dalam mengungkapkan atau membagi informasi yang didapat kepada temannya. Jika hal tersebut tidak segera ditangani maka keterlambatan kemampuan kognitif pada anak akan meningkat

Identifikasi Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Pencegahan COVID-19 Sesudah Diberikan Metode Bermain Flash Card Di MI Miftahul Huda Tegaltrejo.

Hasil penelitian dengan menggunakan lembar observasi sesudah diberikan perlakuan berupa metode bermain Flash Card menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan kognitif pada anak kelas 1A dan 1B adalah berkembang sesuai harapan yaitu berjumlah 16 (64%) anak, dalam hal ini sebagian besar anak sudah mampu dalam menerapkan cuci tangan dengan tanpa bimbingan, mampu mengelompokkan pencegahan COVID-19, dan mengetahui bagaimana etika batuk dan bersin yang benar serta bagaimana cara berjabat tangan di era pandemi dengan teman maupun guru pengajar.

Dari hasil pemaparan diatas diketahui bahwa kemampuan kognitif pada anak mengalami peningkatan setelah diberikan metode bermain Flash Card. Pernyataan ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget dalam Iva, Riva, (2012) yang menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak yaitu pada kemampuan kognitifnya, begitupun teori lain yang mengatakan bahwa pembelajaran pada anak dapat diberikan dengan menggunakan media yang berupa Flash Card (Doman, 2009), dengan harapan anak mampu dalam menembus aspek- aspek kognitif sesuai tahapan anak

seusianya. Dalam fase ini juga sebaiknya pembelajaran pada anak menggunakan pembelajaran yang kontekstual yaitu mengaitkan materi dengan kondisi yang nyata, karena pada anak usia sekolah anak-anak masih berada pada masa bermain yang membutuhkan kesenangan, anak belum bisa belajar secara formal, sehingga pendidik mesti kreatif mendesain pembelajaran yang menyenangkan, seperti, bernyanyi, menggunakan teks cerita/kartu bergambar (Flash Card), mendongeng dan bermain peran (Bujuri, 2018). Dalam penelitian Heri & Ariana (2018) juga mengatakan bahwa salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif adalah media Flash Card. Dengan ketepatan metode, media dan motivasi yang tinggi dapat mempercepat proses pencapaian dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan kemampuan kognitif pada anak terkait pencegahan COVID-19 terjadi karena keikutsertaan dan keaktifan anak dalam kegiatan bermain Flash Card dan kegiatan tersebut dinilai dari lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti disetiap pertemuan. Pertemuan pertama peneliti melakukan pre-test dengan menyampaikan pernyataan observasi kepada responden, kemudian peneliti memberikan penilaian, setelah itu diberikan intervensi berupa metode bermain Flash Card. Dari pertemuan pertama hingga keenam, waktu pelaksanaan disetiap pertemuan adalah 20- 30 menit. Setelah diberikan intervensi peneliti melakukan observasi akhir yang sama sesuai pernyataan pre-test secara langsung kepada responden. Pada observasi akhir (post-test) sebagian besar pencapaian responden meningkat atau sudah berkembang sesuai harapan yakni dalam menyusun kata dan mengetahui pencegahan-pencegahan COVID-19, anak juga sudah dapat membedakan etika batuk dan bersin yang benar meskipun sebagian ada yang masih diingatkan, mengetahui bagaimana cara berjabat tangan di era pandemi serta anak sudah dapat menerapkan cuci tangan dengan tanpa bimbingan. Namun ada juga anak yang masih pada tahap mulai berkembang karena pada saat diberikan intervensi anak masih malu-malu dan tidak bergaul dengan temannya. Dalam hal ini kemampuan kognitif anak terkait pencegahan COVID-19 mengalami peningkatan, karena responden mengikuti sesuai dengan prosedur

pembelajaran berupa metode bermain (Flash Card).

Analisis Pengaruh Metode Bermain Flash Card Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Pencegahan COVID-19 Di MI Miftahul Huda Tegalrejo

Hasil analisa data pada tabel 7 yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Wilcoxon. Hasil uji statistik ini menunjukkan adanya pengaruh antara metode bermain Flash Card terhadap kemampuan kognitif pada anak dalam pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo. Hal itu dibuktikan dengan hasil sebelum diberikan perlakuan sebagian besar kemampuan kognitif anak adalah belum berkembang yang berjumlah 16 (64%) anak, yakni anak belum mampu dalam menyusun kata COVID-19, belum mampu untuk membedakan etika batuk dan bersin yang benar serta belum mampu dalam memperagakan cuci tangan. Sedangkan sesudah diberikan perlakuan, kemampuan kognitif anak adalah berkembang sesuai harapan dengan jumlah 16 (64%), sebagian besar anak tersebut sudah mampu dalam menerapkan cuci tangan dengan tanpa bimbingan, mampu mengelompokkan pencegahan COVID-19, dan mengetahui bagaimana etika batuk dan bersin yang benar serta bagaimana cara berjabat tangan di era pandemi dengan teman maupun guru pengajar.

Analisa dalam penelitian ini menggunakan Uji Wilcoxon NonParametrictest dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ dan perhitungannya dilakukan dengan menggunakan SPSS For Windows didapatkan hasil nilai Asymp.Sig.(2-Tailed)=0,000 dimana nilai $0,000 < 0,05$, maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain Flash Card terhadap kemampuan kognitif pada anak dalam pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo.

yang menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif, Piaget (dalam Riva,2012). Anak usia sekolah masih kesulitan dalam memahami sesuatu yang bersifat formal atau penjelasan tanpa adanya objek dihadapan mereka, sehingga dibutuhkan metode yang dapat mengarahkan anak untuk berfikir secara kongkrit dengan bantuan media berupa bermain Flash Card. Hal tersebut sesuai

dengan pendapat Broove, yang mengatakan bahwa media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair, 2013).

Bermain Flash Card dapat mengarahkan anak untuk berfikir dan mengutarakan pengetahuan serta menunjukkan dunia melalui kata-kata, imajinasi dan gambaran sesuai dengan yang dimiliki anak saat menangkap pesan yang didapat dari isi Flash Card, sehingga anak dapat menempuh aspek- aspek kognitif sesuai usianya yakni mengerti, memahami serta dapat menerapkan (Anwar, 2017).

Hal ini menunjukkan kesesuaian teori dengan hasil yang ada, bahwa metode bermain Flash Card dapat memberikan perubahan yang baik terhadap kemampuan kognitif pada anak terkait pencegahan-pencegahan COVID-19. Hal ini terbukti dari peningkatan kemampuan kognitif anak di setiap pertemuan. Dari sebelum diberikan perlakuan sebagian besar kemampuan kognitif anak adalah belum berkembang, karena anak belum mampu memahami pencegahan-pencegahan COVID-19 yang ada didalam Flash Card. Hingga pada saat setelah diberikan perlakuan kemampuan kognitif anak sebagian besar adalah berkembang sesuai harapan. Perubahan atau peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan, penyampaian materi sesuai dengan dunia anak yaitu dengan bermain, media yang digunakanpun dapat menarik minat anak dalam belajar yaitu dengan media Flash Card , sehingga anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran karena menggunakan metode bermain sambil belajar melalui Flash Card.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:. Kemampuan kognitif pada anak dalam pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo sebelum diberikan metode bermain Flash Card sebagian besar kemampuan kognitif responden adalah belum berkembang, Kemampuan kognitif pada an ak dalam pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo sesudah diberikan metode bermain Flash Card sebagian besar kemampuan kognitif responden adalah berkembang sesuai harapan. Terdapat pengaruh metode bermain Flash Card terhadap kemampuan kognitif pada anak dalam

pencegahan COVID-19 di MI Miftahul Huda Tegalrejo

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2009). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Al Mubarak, Ahmad Aly Syukron Aziz, Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 77-89.
- Anwar, Chairul. (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Mukhlisah, A. (2015). Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia. *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, Nomer 2.
- Nurhayati. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Inquiry Pada Anak Kelompok B Di RA Ummul Khair. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8-22.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Abdurrahman, Mulyono. (2009). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Al Mubarak, Ahmad Aly Syukron Aziz, Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 77-89.
- Anwar, Chairul. (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Arsyad, Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bujuri, Dian Andesta. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *www.ejournal.almaata.ac.id/lite* rasi, 37-50.
- Heri, Muhammad, Ariana, Putu Agus. (2018). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di TPA Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja. *Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION*, 221-227.
- Hidayat, A. (2007). *Metode Penelitian Kebinanan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. *INTELEKTUALITA*, 27-38.
- Indriani, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Magdalena, dkk. (2020). Tiga Ranag Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 132-139.
- Matt Jarvis. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Mitasari, Nur Rizka. (2018). Model Pembelajaran Edutainment Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 41-49.
- Mukhlisah, A. (2015). Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia. *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 6, Nomer 2.
- Nurhayati. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Inquiry Pada Anak Kelompok B Di RA Ummul Khair. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8-22.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktaviani, Rizkia Dwi, Suri, Oryza Intan. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Kesehatan*, 112-116.
- Patimah. (2005). Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Jenjang Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7.

- Purnama Dewi, I Gusti Ayu Sri, Gading, I Ketut; Magta, Mutiara. (2016). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Saiwa Dharma. e- Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 4.
- Purnamaningsih, Ni Wayan Eka, dkk. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3. e- Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2.
- Putri, A. O. (2018). Pengaruh Permainan Flash Card Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Prasekolah. Jombang: STIKES ICME.
- Singhal, Tanu;. (2020). A Review of Coronavirus Disease-2019 (COVID-19). Jurnal of Pediatrics, 281-286.
- Sudjana, N. (2005). Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparno Paul. (2006). Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Yogyakarta: Kanisius.
- Susilana, R. & Riyana C. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Upton, P. (2012). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- Wong, D, dkk. (2009). Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Wowo, Sunaryo Kusnawa. (2012). Taksonomi Kognitif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yuniarti, T.D. (2014). Pengaruh Metode Glenn Doman Terhadap Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia Prasekolah. Jurnal Keperawatan Sriwijaya, 47-54.
- ZA, Safrizal, dkk. (2020). Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19. Jakarta: Kementrian Dalam Negeri.
- Zukmadi, Yanuar Alif, dkk. (2020). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Pencegahan COVID-19 Kepada Anak-Anak di Panti Asuhan. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 68-76.