

## Permainan Kartu Bergambar Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Interaksi Anak

Anita Rahmawati<sup>1</sup>, Ferawati<sup>2\*</sup>, Erni Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Bima  
Email: [ferawati0505@gmail.com](mailto:ferawati0505@gmail.com)<sup>2\*</sup>

### Abstrak

Kartu bergambar merupakan salah satu media pengembangan kemampuan interaksi pada anak yang telah lama digunakan. Kartu bergambar ini berisi gambar-gambar yang menarik yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya melalui berbagai aktivitas bermain. Kegiatan pengabdian ini, anak-anak diberikan permainan kartu bergambar yang melibatkan interaksi dengan rekan sebaya. Permainan ini dirancang untuk membangun kemampuan komunikasi, kerjasama, dan keterampilan sosial lainnya. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara dengan anak-anak setelah mereka bermain. Dalam konteks pendidikan, permainan kartu bergambar juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar anak-anak tentang berbagai konsep, seperti angka, huruf, bentuk, dan warna. Ini memberikan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sehingga bisa disimpulkan bahwa permainan kartu bergambar merupakan media yang efektif untuk mengembangkan kemampuan interaktif siswa. Tidak hanya memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan orang lain, tetapi juga membantu dalam mengembangkan kemampuan sosial dan kognitif siswa.

**Keywords:** Kartu bergambar, Kemampuan interaksi, Permainan

### PENDAHULUAN

Kemampuan berinteraksi yang baik pada anak merupakan keterampilan yang penting sehingga perlu dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak yang memiliki kemampuan interaksi yang baik cenderung lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Memiliki kemampuan interaksi yang baik juga membantu anak membangun hubungan yang sehat dengan orang lain serta mampu mengatasi masalah dengan cara yang konstruktif. Sehingga, pengembangan kemampuan interaksi pada anak dipandang penting.

Salah satu cara yang bisa diupayakan untuk mendukung perkembangan kemampuan interaksi pada anak adalah pemberian pendampingan belajar dengan menerapkan metode tertentu atau memilih media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif membuat siswa sangat tertarik dan termotivasi dalam menambah penguasaan kosakata dan membuat siswa lebih mudah memahami makna dari kosakata melalui gambar yang disajikan (Amini & Suyadi, 2020). Media belajar menjadi bagian penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar anak. Salah satu media belajar yang mampu mendukung proses pengembangan interaksi anak adalah kartu bergambar.

Media kartu dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Indonesia siswa (Hasmi, 2017). Kartu bergambar bisa menjadi media bermain sambil belajar. Dalam permainan terdapat berbagai macam alat yang digunakan salah satunya adalah kartu. “*Card is piece of stiff paper or plastic with information on it or a piece of card with a picture on it used for various purposes or for various games*” (Oxford Dictionary, 2008) yang diartikan bahwa kartu adalah selembar kertas kaku yang berisi tentang suatu informasi, selain itu kartu bisa definisikan sebagai selembar kertas yang berisi gambar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan misalnya untuk permainan.

Arsyad (2002) flash card atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Melalui permainan kartu bergambar, anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi, berkomunikasi, kerja sama, serta memecahkan masalah bersama. Media pembelajaran dalam bentuk permainan akan menciptakan pembelajaran yang inovatif dan akan membantu perkembangan kogitif anak (Purnamasari & Mayar, 2019). Dalam permainan ini juga, anak-anak dilatih untuk berani mengungkapkan pendapat. Selain mengungkapkan pendapatnya, anak-anak juga diberi kesempatan untuk mendengarkan dan memahami pendapat orang lain.

Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal dan membangun kemampuan kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Melalui media pembelajaran yang tepat anak dapat terbantu untuk memahami materiyang disampaikan oleh guru (Anggraini et al., 2019).

Dalam kegiatan pengabdian ini, kami bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan kartu bergambar sebagai media pengembangan kemampuan interaksi anak. Kami akan melibatkan kelompok anak usia 6-10 tahun dalam kegiatan permainan kartu bergambar dan melihat perubahan yang terjadi dalam kemampuan interaksi mereka. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam penggunaan permainan kartu bergambar sebagai strategi pengembangan kemampuan interaksi anak dan manfaatnya dalam konteks pengabdian masyarakat.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tempat pendampingan belajar Hidi Tana'o desa Cenggu. Kegiatan berlangsung selama 1 bulan yaitu bulan Mei 2023, yang dibagi kedalam 3 kali pertemuan. Sasaran dalam kegiatan ini adalah anak-anak pelajar usia sekolah

dasar yang berada disekitar lokasi Hidi Tana'o. jumlah anak-anak yang terlibat setiap kali pertemuan adalah 20 orang, namun pada pertemuan ke-2 dan ke-3 jumlahnya bertambah.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 7 tahap kegiatan yang meliputi:

1. Identifikasi kelompok sasaran.

Identifikasi kelompok anak-anak yang akan dilibatkan dalam kegiatan pengembangan kemampuan interaksi menggunakan kartu bergambar.

2. Perencanaan kegiatan

Merencanakan kegiatan dengan mempertimbangkan tujuan mengembangkan kemampuan interaksi, durasi kegiatan dan jumlah peserta. Perencanaan juga meliputi perencanaan urutan permainan kartu bergambar yang sesuai dengan tujuan dan kemampuan anak-anak.

3. Penyiapan materi dan fasilitas

Tahap ini meliputi persiapan kartu bergambar yang sesuai dengan tema atau konsep pengembangan kemampuan interaksi anak. Dalam proses persiapan ini juga ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Diantaranya, jumlah dan jenis kartu harus sesuai dengan jumlah siswa dan mampu menjawab tujuan yang sudah ditargetkan. Selain itu hal lain juga yang disiapkan dalam tahap ini adalah fasilitas pendukung seperti meja, kursi juga area yang nyaman untuk bermain.

4. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan tentang tujuan dan manfaat pengembangan kemampuan interaksi menggunakan permainan kartu bergambar. Menjelaskan aturan permainan, langkah-langkah yang harus diikuti, dan pentingnya kerjasama dan komunikasi selama permainan berlangsung.

Anak-anak bermain permainan kartu dalam kelompok kecil. Mendampingi dan membimbing saat diperlukan, tetapi tidak lupa juga memberi ruang bagi anak-anak untuk mengambil inisiatif dan berinteraksi secara mandiri.

5. Observasi dan evaluasi

Selama kegiatan berlangsung, tetap dilakukan pengamatan terhadap interaksi anak, baik verbal maupun nonverbal. Serta mencatat semua temuan-temuan penting selama kegiatan berlangsung.

6. Refleksi dan diskusi

Setelah kegiatan slesai, selanjutnya dilakukan refleksi dan diskusi bersama anak-anak. Mengajak mereka untuk berbagi pengalaman, kesulitan, dan pelajaran yang mereka peroleh selama bermain. Setelah mendengar cerita-cerita mereka, anak-anak diberikan

dorongan untuk berpikir tentang bagaimana kemampuan interaksi mereka selama proses bermain.

#### 7. Umpaman balik dan tindak lanjut

Memberikan umpan balik positif kepada anak-anak mengenai kemampuan interaksi mereka yang telah berkembang. Memberikan apresiasi serta dorongan agar mereka terus mengembangkan kemampuan iteraksi mereka. Selanjutnya, merencanakan kegiatan lanjutan untuk mendukung proses pengembangan potensi-potensi pada anak, termasuk potensi dalam berinteraksi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia anak pada tingkat sekolah dasar merupakan usia pertumbuhan yang paling penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan dan pendampingan belajar. Anak usia dini sangat peka terhadap stimulus yang diberikan, sehingga hal tersebut bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan konsep dasar yang kuat bagi anak (Gusti A. W., & Didith P. A., 2021). Kita juga ketahui, bahwa pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, perlu diupayakan fasilitas untuk mendukung tumbuh kembang anak berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai usia, kebutuhan dan minat mereka. Salah satu upaya yang diberikan adalah berupa pendampingan belajar dengan menerapkan metode bermain sambil belajar.

Proses belajar yang menyenangkan mampu merangsang semangat belajar anak. Seperti misalnya, bermain sambil belajar. Hal ini senada dengan penjelasan yang terdapat dalam *Oxford Learner's Dictionary Pocket* yang menyatakan *play is things that people especially children, do for pleasure* (Oxford Dictionary, 2008:336) yang diartikan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan orang-orang khususnya anak-anak demi kesenangan untuk dirinya.

Bermain sambil belajar menjadi salah satu metode belajar yang menyenangkan bagi anak. Terutama dalam mengembangkan kemampuan interaksinya. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Kemampuan interaksi sangat penting bagi anak untuk membantu mereka membangun hubungan dengan orang lain juga lingkungan. Kemampuan interaksi yang baik juga membantu anak merasa diterima, dicintai dan dihargai. Interaksi positif berkontribusi pada kesehatan emosional dan mental anak.

Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengembangan kemampuan interaksi anak menggunakan permainan kartu bergambar:



Gambar 1. Anak-anak diceritakan kisah berdasarkan dari gambar yang akan dibagikan



Gambar 2. Anak-anak dibagikan kartu bergambar berdasarkan kisah yang diceritakan



Gambar 3. Menunjukkan simulasi cara permainan kartu bergambar



Gambar 4. Anak-anak berlomba untuk menyelesaikan permainan pada kartu bergambar

Melalui interaksi yang baik anak mendapat pengalaman yang positif dalam berinteraksi dengan orang lain. Ini membantu anak merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. Dalam proses belajarnya, anak perlu merasa nyaman dalam menyampaikan pendapat. Penyampaian pendapat tidak bisa terealisasi dengan baik jika anak tidak memiliki kecakapan berinteraksi.

Dalam rangka membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan anak-anak sebaya maupun orang dewasa. Aktivitas bermain secara berkelompok dapat menjadi cara yang efektif untuk menfasilitasi proses pendampingan belajar dalam mengembangkan kemampuan interaksi anak.

Dalam kegiatan pengabdian ini, kami menerapkan metode bermain kartu bergambar. Permainan kartu bergambar ini diharapkan mampu merangsang keberanian juga kemampuan berinteraksi anak.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode belajar bermain dimana selama proses belajar dan bermain ini memanfaatkan kartu bergambar sebagai media belajar. Permainan kartu bergambar menjadi media yang efektif dalam mengembangkan interaksi anak. Permain kartu bergambar mendorong keberanian anak dalam menyampaikan pendapat dan melatih anak menerima pendapat teman yang lain sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, kondisi belajar yang menyenangkan ini mampu merangsang motivasi belajar anak.

Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat dari perubahan positif dalam kemampuan interaksi anak-anak. Mereka menunjukkan peningkatan kualitas komunikasi verbal maupun nonverbal, kerja sama serta meningkatnya kemampuan menyelesaikan persoalan selama proses belajar. Media kartu bergambar juga dapat memberi manfaat jangka panjang seperti peningkatan keterampilan sosial.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih tak terhingga kepada Allah SWT. Yang masih memberikan kesempatan kepada kami untuk berbagi ilmu dan tenaga. Dan kepada rekan-rekan satu tim yang mendukung penuh kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Arsyad, A., (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayuwanti, Irma. 2016. Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di Smk Tuma'ninah Yasin Metro. *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 2 Desember 2016
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 119–129.  
<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>
- Gusti A. W. & Didith P. A., (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* Volume 9, Nomor 2, Tahun 2021, pp. 211-219
- Hasmi, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas II SD Negeri 001 Rimba Sekampung Dumai. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 423–428.  
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i4.8096>
- Purnamasari, Y., & Mayar, F. (2019). Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud “Handayani” Skb Kendal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 151, 10–17.
- Santrock, John W. Life Span Development 5th edition: Perkembangan Masa Hidup Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2002.