

## LATIHAN MEMORI PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DENGAN KEGIATAN MENGINGAT GAMBAR

Rizka Ausrianti<sup>1</sup>, Rifka Putri Andayani<sup>2</sup>, Meria Kontesa<sup>3</sup>, Nurleny<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Mercubaktijaya/Prodi D3 Keperawatan

<sup>2</sup>Universitas Mercubaktijaya/Prodi D3 Keperawatan

<sup>3</sup>Universitas Mercubaktijaya/Prodi S1 Keperawatan

<sup>4</sup>Universitas Mercubaktijaya/Prodi S1 Keperawatan

E-mail korespondensi: [rizka.ausrianti@gmail.com](mailto:rizka.ausrianti@gmail.com)

### Abstrak:

#### Latar Belakang :

Bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan bagi anak usia dini. Dengan bermain dapat memelihara perkembangan atau pertumbuhan secara optimal. Tebak gambar adalah suatu aktivitas bermain yang dilakukan dengan cara menebak gambar yang di cetak didalam kertas. Melalui tebak gambar dapat memberikan stimulasi untuk melatih daya ingat dan bahasa pada anak. Selain itu, memberikan pengetahuan baru pada anak. Tujuan pengabdian ini yaitu untuk menstimulasi perkembangan memori anak usia dini dengan permainan tebak gambar.

#### Metode :

Metode pelaksanaan yaitu dengan melakukan pendidikan kesehatan kepada guru dan orang tua siswa PAUD Tunas Bangsa dan terapi bermain yang diberikan kepada siswa PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Nanggalo. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 22 April 2025 di PAUD Tunas Bangsa. Sasaran pada kegiatan pengabdian ini adalah orang tua, guru serta siswa PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Nanggalo.

#### Hasil :

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025. Peserta dalam kegiatan pengabdian ini 3 orang guru, 7 orang Orang Tua siswa serta 9 Siswa PAUD Tunas bangsa. Peserta dapat menjelaskan kembali tentang perkembangan pada anak usia dini serta siswa dapat melaksanakan permainan tebak gambar.

Kata Kunci: Anak usia Dini; Latihan Memori; Permainan tebak gambar

### Abstract:

#### Background:

*Playing is a method that applies certain games or toys as a means of student learning. Playing is an activity carried out for pleasure for early childhood. By playing, it can maintain optimal development or growth. Guess the picture is a play activity that is carried out by guessing the picture printed on paper. Through guessing the picture, it can provide stimulation to train memory and language in children. In addition, it provides new knowledge to children. The purpose of this service is to stimulate the development of early childhood memory with a guess the picture game.*

#### Method:

*The implementation method is by conducting health education to teachers and parents of students of PAUD Tunas Bangsa and play therapy given to students of PAUD Tunas Bangsa, Nanggalo District. This activity was carried out on April 22, 2025 at PAUD Tunas Bangsa. The targets of this community service activity are parents, teachers and students of PAUD Tunas Bangsa, Nanggalo District.*

**Result:**

*This Community Service Activity was held on April 22, 2025. Participants in this service activity were 3 teachers, 7 parents of students and 9 students of PAUD Tunas Bangsa. Participants can explain again about the development of early childhood and students can play the guessing game.*

**Keywords:** *Early Childhood; Memory Training; Guess the picture game*

**Pendahuluan**

Perkembangan psikososial anak prasekolah adalah proses perkembangan kemampuan anak dalam berinisiatif menyelesaikan masalahnya sendiri sesuai dengan pengetahuannya. Kemampuan ini diperoleh jika konsep di peran di sekelilingnya. Anak berinisiatif melakukan sesuatu. Anak merasa bersalah jika tindakannya berdampak negatif. Sikap lingkungan yang suka melarang dan menyalahkan, membuat anak kehilangan inisiatif (Keliat dkk, 2021).

Menurut BPS, (2022), jumlah anak usia prasekolah (3–5 tahun) di dunia pada tahun 2019 diperkirakan mencapai sekitar 350 juta orang. Namun, data terbaru mengenai jumlah pasti anak usia prasekolah global pada tahun 2023 belum tersedia secara spesifik. Namun, data dari (BPS, 2022a) menunjukkan bahwa pada tahun 2019, sekitar 175 juta anak usia prasekolah di seluruh dunia tidak terdaftar dalam pendidikan prasekolah, yang mencerminkan setengah dari jumlah anak usia prasekolah secara global. Berdasarkan Susenas Maret 2023, terdapat sekitar 30,2 juta anak usia dini di Indonesia, yang merupakan sekitar 10,91% dari total penduduk Indonesia. Sebagian besar anak usia dini berada di kelompok usia balita (1–4 tahun) sebanyak 59,95%, diikuti oleh anak prasekolah (5–6 tahun) sebanyak 28,83%, dan bayi (<1 tahun) sebanyak 11,22%. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), pada Sensus Penduduk 2020, jumlah penduduk Kota Padang yang berusia 0–4 tahun tercatat sebanyak 76.734 jiwa. Sedangkan untuk kelompok usia 5–9 tahun, jumlahnya adalah 71.949 jiwa.

Tugas perkembangan anak usia prasekolah yang normal yaitu inisiatif dengan perilakunya yaitu menghayal dan kreatif, berinisiatif untuk bermain dengan alat-alat yang ada dirumah, belajar keterampilan fisik baru, menikmati bermain bersama dengan anak seusianya, mudah berpisah dengan orangtua, mengetahui hal-hal yang salah dan benar serta mengikuti aturan, mengenal empat warna, merangkai kata-kata dalam bentuk kalimat, mampu mengerjakan pekerjaan yang sederhana, dan mengenal jenis kelamin. Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia prasekolah yaitu kegiatan daya ingat (Keliat, dkk, 2019).

Daya ingat yang baik merupakan kebutuhan siswa agar dapat belajar secara optimal karena hasil belajar pada sekolah diukur berdasarkan seberapa mampu siswa dalam menguasai materi yang diajarkan yang tentunya berkaitan dengan kegiatan mengingat sehingga siswa yang mempunyai daya ingat yang baik akan mampu mengikuti pembelajaran dengan optimal dan memperoleh hasil yang baik (Fadlillah, 2017). Diantara sekian banyak media dalam pembelajaran, gambar merupakan media yang sering digunakan karena siswa lebih suka melihat gambar daripada tulisan, apalagi jika

gambar disajikan dengan kualitas yang baik dan jelas dapat membuat siswa lebih bersemangat saat pembelajaran (Budianti, Yusnaili., 2020)

Berdasarkan wawancara yang tim pengabdian lakukan dengan orang tua menyatakan bahwa mereka orang tua banyak bekerja dan terkadang anak sibuk dengan gadget untuk bermain *game* serta sebahagian besar orang tua membiarkan anak untuk bermain hp tanpa kontrol. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah Paud Tunas Bangsa menyatakan terkadang program sekolah tidak sejalan dengan stimulasi yang dilakukan oleh orang tua di rumah, orang tua kebanyakan menyerahkan saja untuk stimulasi anak disekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah Paud Tunas Bangsa ditemukan 10 orang anak dengan daya ingat yang sedikit kurang, 3 anak dengan daya ingat sedang dan 2 anak lainnya memiliki daya ingat yang baik. Oleh karena itu, untuk mencegah agar tidak terjadinya penyimpangan perkembangan pada anak pra sekolah perlu dilakukan sebuah kegiatan untuk menstimulasi perkembangan anak prasekolah yaitu kegiatan mengingat gambar.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan memori anak usia pra sekolah dengan permainan mengingat gambar di Paud Tunas Bangsa Kecamatan Nanggalo.

Berdasarkan analisa situasi diatas maka didapatkan permasalahan yaitu Kurangnya pengetahuan orangtua/wali dan guru mengenai perkembangan yang normal pada anak usia pra-sekolah serta kurangnya pengetahuan orangtua/wali dan guru tentang stimulasi perkembangan anak usia prasekolah dengan latihan memori dengan kegiatan mengingat gambar.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di PAUD Tunas Bangsa dengan metode pelaksanaan sebagai berikut :

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Rincian kegiatan	Hari/tanggal	Waktu
1	Penyusunan booklet perkembangan anak usia pra sekolah	1. Persamaan persepsi dengan anggota TIM pengabdian terkait dengan materi perkembangan anak usia pra sekolah 2. Pembagian tim kerja yaitu tim penyusun draf booklet, modul, penyusun laporan dan luaran	20 April 2025	10.00 WIB

---

2	Mempersiapkan alat dan modul permainan mengingat gambar	Mempersiapkan alat dan modul permainan mengingat gambar	20 April 2025	15.00 WIB
3	Koordinasi dengan terkait pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat	1. Tim pengabdian akan mendatangi PAUD Tunas bangsa untuk mempersiapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat 2. Tim pengabdian akan mempersiapkan segala kebutuhan untuk pengabdian kepada masyarakat	21 April 2025	10.00 Wib
4	Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa edukasi kepada orang tua di PAUD Tunas Bangsa	1. Melakukan pretest terkait pengetahuan mitra 2. Pemberian Materi sebagai berikut : Aspek perkembangan anak beserta hambatan dan dampaknya dari sisi psikologis	22 April 2025	09.00 Wib
5	Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat berupa melakukan permainan di PAUD Tunas Bangsa	Permainan Mengingat gambar	22 April 2025	11.00 Wib
7	Evaluasi hasil bersama tim dan mitra	Evaluasi program dan Menyusun laporan	28 April 2025	08.00 – 16.30 WIB
8	Monitoring dan Evaluasi	Memonitoring dan mengevaluasi keberlanjutan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan Bersama PAUD Tunas Bangsa	30 April 2025	

---

## Hasil

## Tahap Persiapan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan 1 bulan yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan serta evaluasi. Persiapan dilakukan dengan kegiatan pembuatan proposal, mengurus perizinan dan mempersiapkan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pemberian edukasi kepada orang tua serta guru Di PAUD Tunas bangsa serta stimulasi perkembangan koqnitif anak dengan permainan mengingat gambar, dengan mempersiapkan berupa *powerpoint*, *leaflet*, permainan menggunakan gambar ,serta alat-alat yang lainnya yang di butuhkan untuk kegiatan pengabdian masyarakat.

## Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan terlebih dahulu dilakukan dengan pemberian edukasi kepada orang tua dan guru di PAUD Tunas Bangsa. Edukasi yang diberikan terkait perkembangan usia anak pra sekolah serta stimulasi perkembangan usia pra sekolah.

Terkhusus kepada anak PAUD Tunas bangsa di fasilitasi untuk memainkan permainan menebak gambar, diharapkan dapat mengasah kemampuan kognitif anak dengan menghadirkan suasana ceria namun mengedukasi. Permainan menebak gambar ini yang di sediakan di sesuaikan dengan kondisi usia anak yang ada PAUD Tunas bangsa.

## Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilakukan di PAUD Tunas bangsa sebagai berikut :

1. Melakukan pretest terkait pengetahuan mitra (Orang tua dan Guru PAUD Tunas Bangsa)
2. Pemberian materi sebagai berikut :
  - a. Perkembangan perkembangan anak beserta hambatan dan dampaknya dari sisi psikologis.
  - b. Permainan Mengingat gambar  
Permainan ini di siapkan beberapa gambar hewan seperti sapi, ayam, kucing, gambar akan diperlihatkan kepada anak setelah diperlihatkan beberapa detik maka gambar akan di tutup, kemudian anak menebak gambar tersebut, dan di dilakukan penilaian ingatan anak tersebut apakah masih ingat terhadap gambar tersebut. Tujuan kegiatan ini yaitu melatih kemampuan ingatan anak dengan menggunakan media gambar.

Gambar 1. Foto Bersama dengan siswa PAUD Tunas Bangsa, Guru serta Orang tua siswa



Gambar 2. Pemberian edukasi kepada guru, siswa dan orang tua



Berikut hasil *Pre test dan post test* :

**Tabel 1. Hasil *Pre test dan Post test* Tingkat Pengetahuan Guru dan Orang Tua siswa di PAUD Tunas Bangsa**

No	Tingkat Pengetahuan	<i>f</i>	%
1	Sebelum		
	Baik	1	10 %
	Cukup	5	50 %
	Kurang	4	40 %
2	Setelah		
	Baik	6	60 %
	Cukup	4	40 %
	Kurang	0	

## Diskusi

Di Indonesia, anak usia dini di tujukkan pada anak berusia 0-6 tahun. Dalam proses pendidikan, mereka dikelompokkan ke dalam beberapa tahapan sesuai usia. Untuk usia 2-3 tahun masuk pada kelompok taman penitipan anak, usia 3-4 tahun masuk pada kelompok bermain, dan usia 4-6 tahun masuk pada kelompok taman kanak-kanak (BPS, 2022).

Pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam

pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Mengingat pentingnya anak dalam pendidikan dan pentingnya anak usia dini dalam perkembangan manusia secara keseluruhan, maka pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, serta menjadi fondasi perkembangan kepribadiannya (Nurani, Yuliani, 2019).

Pendidikan pada hakikatnya sebagai bentuk bimbingan yang diberikan secara terencana, memperluas proses, memerlukan evaluasi guna mengoptimalkan perkembangan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik secara maksimal. Untuk membantu anak dalam menguasai kemampuan berbahasa, guru perlu menciptakan media dalam kegiatan proses belajar mengajar yang menarik. Kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menarik serta menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh dan terbebani. Oleh karena itu proses pembelajaran pada anak usia dini dikemas dalam bentuk bermain (Nurani Yuliani, 2019).

Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak (Windayani, Ni Luh Ika dkk, 2021).

Bermain merupakan kebutuhan dan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga di maksudkan untuk belajar. Karena kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya dan salah satunya adalah permainan tebak gambar (Budianti, Yusnaili., 2020)

Media bermain tebak gambar merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi yang berupa foto atau lukisan. Media gambar adalah sarana dan prasarana yang dapat diwujudkan secara visual dalam bentuk foto atau lukisan yang digunakan dalam membantu tercapainya sebuah tujuan dalam belajar (Budianti Yusnaili., 2020).

## **Kesimpulan dan Saran**

Kegiatan pengabdian ini sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan guru di PAUD Tunas bangsa serta orang tua tentang pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini (PAUD) dan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya dilakukan adalah dengan melakukan permainan tebak gambar. Kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak. Kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan dengan memberikan wawasan kepada guru serta orang tua di PAUD tunas Bangsa Kec. Nanggalo serta memberikan stimulasi pada siswa PAUD Tunas Bangsa tersebut.

## **Ucapan Terimakasih**

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Mercubaktijaya yang telah membantu memfasilitasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

## Daftar Referensi

- BPS. (2022a). Badan Pusat Statistik. *Https://Sumbar.Bps.Go.Id/Id/Statistics-Table/2/NjY3IzI=/Jumlah-Penduduk-Menurut-Kelompok-Umur-Dan-Jenis-Kelamin-Di-Provinsi-Sumatera-Barat.Html*.
- BPS. (2022b). Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur di Kota Padang (Jiwa), 2020-2022. *Bps.Go.Id*.
- Budianti Yusnaili. (2020). Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al-Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung." *Jurnal Raudhah*.
- Fadlillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Keliat, B. A., Helena, N., & Farida, P. (2019). *Manajemen Keperawatan Psikososial & Kader Kesehatan Jiwa: CMHN (Intermediate Course)*. Buku Kedokteran :EGC.
- Keliat. (2021). *Prinsip dan Praktek Keperawatan Kesehatan Jiwa*.
- Nurani Yuliani. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: CV Campustaka.
- Windayani Ni Luh Ika dkk. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.