

# Petunjuk Cara Bermain

## Persiapan

1. Pastikan ruangan cukup terang, dan tidak ada suara-suara bising yang mengganggu.
2. Untuk melatih kecepatan, sebaiknya anda berlatih cara memainkan flashcards ini sebelum menunjukkannya ke anak anda.
3. Sebelum bermain flashcards, ajaklah anak anda bermain permainan yang lain yang membuat anak rileks, seperti membaca buku, menyusun balok, mendengarkan musik/lagu anak, dsb.
4. Permainan ini harus bisa dinikmati oleh anda dan anak anda dalam suasana yang menyenangkan. Jadi, andapun harus dalam keadaan rileks tanpa stress dan rasa terpaksa.
5. Jika sudah siap, katakan dengan antusias dan wajah senang bahwa anda mempunyai kartu flashcards, dan tanyakan apakah anak anda mau bermain bersama.

## Belajar Membaca Metode Glenn Doman

1. Duduklah berhadapan dengan anak anda dengan jarak kira-kira 1 s.d. 1,5 meter. Jika anak anda belum bisa duduk sendiri, mintalah orang lain untuk memangku anak anda. Jangan sampai anak anda dapat menjangkau tangan anda yang membawa kartu.
2. Pastikan anak dalam keadaan rileks dan mau bermain flashcards.
3. Siapkan **10 kartu** dari kelompok yang sama, misalnya kelompok "**buah**", ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri (jika anda kidal, tentunya boleh dipegang dengan tangan kanan). Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke anak anda.
4. Untuk menarik perhatian anak (untuk tahap awal), tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya ke urutan paling depan, sambil mengucapkan dengan **jelas** nama gambar tersebut, misalnya "**APEL**".
5. Kemudian baliklah gambar apel tersebut sehingga tulisan "apel" berada di bagian depan, sambil mengucapkan "**APEL**". Lakukan tindakan ini dengan **cepat**, masing-masing **tidak lebih dari 1 detik**.
6. **Jangan** meminta anak anda mengikuti/mengulang apa yang anda ucapkan.
7. Setelah itu, ambil kartu kedua dari kartu yang di urutan paling belakang, kemudian lakukan seperti langkah no. 5 dan 6.
8. Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu kesepuluh, dengan kecepatan tidak lebih dari **1 detik** untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan. Menunjukkan kartu dengan cepat ini akan **memicu otak kanan** untuk bekerja menerima informasi yang ada di kartu.
9. Jika anak anda sudah kelihatan mengerti nama-nama gambar dan juga hubungan antara gambar dengan tulisan, maka langkah no.5 tidak perlu lagi dilakukan, tapi langsung menunjukkan **tulisan saja** dengan kecepatan **1 detik/kartu**.
10. Tunjukkan rasa senang anda ketika permainan ini selesai dengan cara memuji anak anda atau memeluk dan menciumnya.
11. Permainan bisa diteruskan dengan kelompok kartu yang lain, tetapi sebaiknya hentikan permainan ini ketika anak masih ingin bermain. Hal ini akan membuat anak mau bermain secara berkelanjutan.

## Mengecek Kemajuan Anak

Setelah anda melihat bahwa anak sudah terbiasa dengan permainan ini (bisa hari ke-7, ke-8, dst., karena tiap anak berbeda), anda bisa mulai mengecek kemajuan anak anda dengan cara di bawah ini.

### Untuk Anak yang belum bisa berbicara:

1. Pilih 2 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh anak anda. Misalnya kartu "apel" dan "pepaya". Pegang kedua kartu tersebut di tangan kanan dan kiri anda, kemudian tunjukkan halaman **tulisan** kata "apel" dan "pepaya" di depan anak anda.
2. Mintalah anak anda mengambil salah satu nama kartu, misalnya, anda mengatakan, "Yang mana apel?"
3. Tunjukkan rasa senang anda dengan cara memuji ataupun memeluknya, jika anak anda mengambil kartu yang benar.
4. Jika anak anda mengambil kartu yang salah, katakan "Ini pepaya". Jangan mengatakan, "Salah!".

### Untuk Anak yang sudah bisa berbicara:

1. Ambil 1 kartu yang sudah pernah dimainkan oleh anak anda. Misalnya kartu "apel".
2. Tunjukkan di depan anak anda, dan tanyakan, "Ini apa?"
3. Berikan waktu beberapa saat kepada anak untuk berpikir, tapi jangan terlalu lama (kira-kira 5 s.d. 10 detik).
4. Jika anak anda mengatakan dengan benar, tunjukkan rasa senang anda dengan cara memuji ataupun memeluknya.
5. Jika anak anda menyebutkan nama yang salah, katakan "Ini apel". Jangan mengatakan, "Salah!".

### Catatan :

1. Permainan ini cukup singkat, hanya memerlukan sekitar 10 detik untuk 1 kali permainan. Jika dilakukan dengan benar dan dalam suasana yang menyenangkan, hasilnya akan sangat efektif untuk perkembangan otak kanan dan kemampuan membaca anak anda.
2. Sebaiknya lakukan permainan flashcards ini 3 kali dalam 1 hari, pagi, siang dan malam.
3. Jika anak anda kelihatan cepat bosan, lakukan 2 kali sehari, ataupun 1 kali sehari. Intinya, sedapat mungkin lakukan supaya anak tetap tertarik melakukannya secara konsisten.
4. Jika anak anda tidak memperhatikan kartu yang anda tunjukkan, kemungkinan dia sudah mengerti informasi kartu tersebut. Jadi, gantilah dengan seri/kelompok kartu yang lain.
5. Jika anak anda sudah kelihatan bosan dan tidak mau bermain lagi, hentikan untuk beberapa hari. Setelah itu tawarkan untuk bermain lagi. Akan lebih baik jika anda punya seri/kelompok lain yang baru.
6. Jika anda punya dotcards, sebaiknya diberi jarak minimal sekitar 30 menit s.d. 1 jam, dan di antara waktu itu anda bermain dengan anak untuk menunjukkan rasa kasih sayang anda. Itu saran dari **Glenn Doman**, penggagas pertama permainan flashcards ini.

---

## Melatih Daya Ingat Otak Kanan Metode Shichida

---

### Untuk Anak Usia 2,5 Tahun Keatas :

1. Ambil 3 kartu secara acak dari kelompok apa saja, misalnya kartu "panda", "sepeda" dan "pisang".
2. Tunjukkan ke anak anda **gambar** (BUKAN tulisan) "panda" selama 1 detik, kemudian tunjukkan kartu "sepeda" dan "pisang" secara berurutan masing-masing selama 1 detik juga sambil anda mengatakan "**Panda** naik **sepeda** mau beli **pisang**". Pastikan anda menyebutkan nama kartunya sesuai dengan kartu yang ditunjukkan ke anak. Cara menunjukkan kartunya seperti permainan belajar membaca Metode Glenn Doman, yaitu, kartu paling belakang ("panda") diambil dan dipindah ke urutan paling depan.
3. Setelah selesai, mintalah anak anda menyebutkan nama kartunya sesuai dengan urutan yang telah anda tunjukkan. Ketika anak mengatakan "panda", letakkan kartu "panda" di depan anda menghadap ke anak. Demikian seterusnya.
4. Jika anak anda mengatakan urutan kartunya dengan benar, tunjukkan rasa senang anda dengan cara memuji ataupun memeluknya.
5. Di permainan berikutnya, tambahkan 1 kartu baru, misalnya kartu "apel", sehingga anda mempunyai 4 kartu, dan urutan 3 kartu sebelumnya harus tetap sama.
6. Tunjukkan 4 kartu ini dengan cara seperti no. 2 di atas, ditambah kartu "apel", dengan mengatakan cerita yang sama, misalnya, "**Panda** naik **sepeda** mau beli **pisang** dan **apel**".
7. Demikian seterusnya, anda selalu menambahkan 1 kartu baru atau lebih (tergantung pada kemampuan anak) untuk setiap permainan berikutnya, dan dengan **urutan kartu** dan **cerita yang sama** untuk kartu-kartu sebelumnya. JANGAN merubah urutan dan alur cerita.
8. Jika anak anda mampu mengatakan dengan benar urutan kartu sebanyak 40 s.d. 50 kartu, maka anak anda telah mampu menggunakan otak kanannya untuk menyimpan memori gambar kartu-kartu tersebut, yang berarti daya ingat otak kanannya mulai berkembang. Itu hasil penelitian **Shichida**.
9. Walaupun anak anda tidak melakukan permainan ini untuk beberapa hari, anda tidak perlu mengulanginya lagi dari awal, tapi cukup sejumlah kartu terakhir yang sudah dilakukannya.

### Untuk Anak Usia Dibawah 2,5 Tahun (belum bisa berbicara) :

Pada dasarnya cara bermainnya sama dengan untuk anak usia di atas 2,5 tahun, hanya berbeda dalam hal memintanya untuk mengurutkan kartu, karena anak tersebut belum bisa berbicara dengan baik. Jika anak anda sudah bisa berbicara dengan jelas atau bisa anda mengerti, lakukan saja cara seperti untuk anak usia di atas 2,5 tahun.

#### Cara meminta anak mengurutkan kartu :

1. Setelah selesai melakukan permainan seperti no.1 dan 2 di bagian usia 2,5 tahun ke atas, peganglah 3 kartu tersebut (panda, sepeda, pisang), kemudian tunjukkan di depan anak anda, dan mintalah dia mengambil kartu sesuai dengan urutannya.
2. Pada awalnya anda perlu memberi contoh dengan cara mengambil kartu yang pertama, yaitu "panda", kemudian untuk kartu kedua, katakan ke anak anda, "Panda naik apa?" sambil memintanya mengambil kartu. Setelah anak anda mengambil kartu yang benar ("sepeda"), katakan berikutnya, "Panda naik sepeda mau beli apa?".
3. Jika anak anda sudah mengerti permainan ini, anda tidak perlu mengatakan urutan ceritanya satu-per-satu. Tapi jika anak anda mengalami kesulitan, tanyakan seperti di no. 2 di atas.
4. Ketika jumlah kartu sudah lebih dari 5, peganglah 4 kartu pertama secara acak di tangan anda untuk ditunjukkan ke anak, dan memintanya mengambil sesuai urutan cerita. Jika kartu di tangan anda tinggal 1, tambahkan kartu ke-5 ke tangan anda.
5. Demikian seterusnya, anda selalu membawa 4 kartu yang berurutan tapi dalam posisi acak di tangan anda, dan setelah kartu di tangan anda tinggal 1, tambahkan kartu urutan berikutnya sehingga maksimal anda membawa 4 kartu urutan selanjutnya.

FLASH CARDS  
**balitacerdas**

diterbitkan oleh:  
[www.balitacerdas.com](http://www.balitacerdas.com)