

# **PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI EDUPEARL BOARD: MELATIH BERHITUNG PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN di TK ISTIQOMAH BANTEN**

<sup>1</sup>Irma Nurmala, <sup>2</sup>RR.Deni Wijayatri

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, <sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [lirmanurmala9000@gmail.com](mailto:lirmanurmala9000@gmail.com), [deniwidjayatri@upi.edu](mailto:deniwidjayatri@upi.edu).

Received: 19 12 2023

Accepted: 27 02 2024

Published online: 25 07 2024

## **ABSTRACT**

Edupearl Board educational media can be used for children aged 4-5 years to practice counting as a method of cognitive development. The edupearl board learning media shows that the use of edupearl board can help develop children's cognitive and numeracy skills through a learning process that involves counting, recognizing numbers, and communicating results. Apart from that, this edupearl board learning media can make a positive contribution in improving children's learning and growth and development. and the use of Edupearl Board media as a learning method can bring significant benefits in practicing numeracy and developing cognitive abilities in children aged 4-5 years. Therefore, consistent and targeted use of Edupearl Board Media can be an effective method for developing the numeracy and cognitive skills of children aged 4-5 years.

**Keywords:** *Counting, thinking, Playing, Mathematics*

## **ABSTRAK**

Media Edukasi Edupearl Board dapat digunakan bagi anak usia 4-5 tahun untuk berlatih berhitung sebagai metode perkembangan kognitif. Dalam media pembelajaran edupearl board menunjukkan bahwa penggunaan edupearl board dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif dan berhitung anak melalui proses pembelajaran yang melibatkan berhitung, pengenalan angka, dan mengkomunikasikan hasil. Selain itu, media pembelajaran edupearl board ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pembelajaran dan tumbuh kembang anak. serta Penggunaan Media Edupearl Board sebagai metode pembelajaran dapat membawa manfaat signifikan dalam melatih berhitung dan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Oleh karena itu, penggunaan Media Edupearl Board secara konsisten dan tepat sasaran dapat menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berhitung dan kognitif anak usia 4-5 tahun.

**Kata kunci:** *Berhitung, berpikir, Bermain, Matematika*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak dengan berbagai aspek-aspek perkembangan. Menurut pendapat Dewi (2019) bahwa kegiatan Dalam buku Setiawan (2021) di TK yang beragam untuk tujuan mengembangkan berbagai aspek perkembangan dapat diterapkan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kebutuhan anak, dan tujuan pembelajaran. Salah satunya menggunakan media papan mutiara angka papan mutiara yang dapat mengembangkan berbagai aspek, salah satu aspek yang berkembang yaitu perkembangan kognitif anak.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak dengan aspek perkembangan yang berbeda-beda. Menurut Dewi (2019), berbagai kegiatan yang ditujukan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak, dengan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tujuan belajar anak. Pendidikan anak

usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah tujuan pendidikan yang diselenggarakan untuk memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak atau lebih menitikberatkan pada tumbuh kembang anak (Hayati, 2019:57).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “kemampuan” berasal dari mampu yang artinya kuasa/sanggup/ dapat melakukan sesuatu dan kemudian mendapat imbuhan ke-an yang menjadi “kemampuan” yang berarti kesanggupan/kecakapan/kekuatan dalam melakukan sebagai hasil dari pembawaan maupun latihan. (Maisarah, 2019) Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kegiatan berhitung bagi anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan. Pengertian kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya yang di mulai dari lingkungan terdekatnya, seakan dengan perkembangan tersebut anak juga dapat meningkatkan ketsapa berikutnya seperti mengetahui jumlah ataupun pengurangan. Matematika merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dikenalkan kepada anak usia dini untuk mencapai standar perkembangan kognitif yang disebut Standar Prestasi Perkembangan Anak yang diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. Yuhastriati dan Yuriansa, 2018: 2). Menurut (Santi dan Bachtiar, 2020), perkembangan kognitif pada anak usia dini secara umum dapat dibagi menjadi dua bidang logika matematika dan sains. Strategi pembelajaran matematika yang baik sangat diperlukan khususnya bagi anak usia dini. Banyak anak yang menganggap matematika membosankan dan tidak mau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena tidak memberikan pengalaman nyata kepada anak (Norita dan Hadiyanto, 2019: 562). Oleh karena itu, diperlukan kondisi kelas yang menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (Helsa dan Hadiyanto, 2019: 393).

Salah satu konsep dalam pendidikan anak usia dini adalah berhitung. Berhitung bagi anak usia 4-5 tahun merupakan suatu kegiatan yang unik dan rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempeljarinya. Bagi sebagian orang kegiatan berhitung merupakan kegiatan yang bermanfaat. Sebelum mencapai tingkat kemampuan berhitung, anak harus mulai belajar mengenal lambang-lambang bilangan. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung, maka dalam proses pembelajaran, guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya baik materi, metode dan alat pembelajarannya. Tuntutan pendidikan dasar saat ini menuntut anak pandai berhitung. Hal inilah yang menjadi keluhan guru ketika seorang anak masuk ke sekolah tidak mampu berhitung. Faktor yang menyebabkan anak tidak dapat berhitung dan menjumlahkan antara lain karena lingkungan keluarga yang tidak kondusif, motivasi anak dalam belajar matematika masih rendah, serta penerapan metode dan strategi pengajaran matematika yang tidak tepat.

## **METODE**

Metode penelitian ini dikategorikan dalam penelitian kualitatif. Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Melalui metode ini penulis mencoba menguraikan data-data yang dikumpulkan melalui catatan hasil wawancara, catatan lapangan dan pengumpulan hasil wawancara.

Pada penelitian ini Anak usia dini di TK Istiqomah berjumlah 17 orang, penelitian ini dilakukan pada hari jumat tanggal 24 November 2023. Pada penelitian ini di fokuskan dalam mengembangkan kognitif untuk melatih berhitung anak melalui alat permainan edukatif edupearl board.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Kegiatan Penelitian ini dilakukan dalam 1 hari dengan 1 kali pertemuan, Penelitian ini dilaksanakan di TK Istiqomah yang berlokasi di JL. Keranggot kel. Sukma jaya kec.jombang Kota.Cilegon-Banten. Dalam penelitian ini peneliti langsung melakukan uji coba terhadap instrument

yang akan di gunakan dalam bahan penilaian. Dan terdapat indikator pencapaian yang dijelaskan pada Tabel 1 berikut.



Gambar 1 Uji Coba Terhadap Instrument Melalui Media Edupearl Board

No	Indikator	Kemampuan anak	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Berpikir kritis	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu mengklasifikasikan mutiara sesuai dengan warna</li> <li>Anak mampu menguraikan jumlah mutiara sesuai dengan angka</li> </ol>				
2.	Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menentukan jumlah mutiara sesuai dengan angkanya</li> <li>Anak mampu mengkombinasikan warna mutiara sesuai dengan warna tempatnya</li> </ol>				
3.	Kalaboratif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu membuktikan jumlah mutiara sesuai dengan angka yang diminta</li> <li>Anak mampu memvalidasi warna mutiara sesuai dengan warna tempat yang diminta</li> </ol>				

Keterangan:

- Sangat Baik (SB)
- Baik (B)
- Cukup Baik (CB)
- Kurang Baik (KB)

Penelitian ini mengeksplorasi dalam pengembangan kognitif melalui media permainan edupearl board pada anak usia 4-5 tahun, yang difokuskan untuk berlatih berhitung dan memperkenalkan warna. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui dampak positif dalam permainan edupearl board dalam kemampuan berhitung anak serta memeriksa apakah permainan edupearl board dapat meningkatkan pengembangan dalam keterampilan kognitif dan berhitung pada usia 4-5 tahun .

## **Pembahasan**

Untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar adalah penggunaan media atau mediator dalam proses belajar mengajar, karena kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang memudahkan pembelajaran ketika berada di dalam kelas. Salah satu alat permainan edukatif *edupearl board* sangat efektif di berikan kepada anak usia 4-5 tahun karena sangat mudah untuk di aplikasikan.

Permainan *Edupearl* dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya. Permainan ini tidak hanya membantu anak mengenal angka dan huruf, tetapi juga melatih penalaran, kemampuan memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Permainan *edupearl board* sangat membantu anak mengenal angka dan huruf dengan menebak angka secara berurutan serta dapat melatih penalaran atau memecahkan masalah dari tema yang dipilih, tetapi juga membantu anak dalam mengenal warna. Dalam proses pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, Permainan ini sangat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks seperti pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan memecahkan masalah.

Dalam hasil penelitian anak-anak kelompok B di TK *Isitiqomah* mampu meningkatkan pengembangan kognitif dan berhitung dengan sesuai apa yang di harapkan karna mereka mampu mengaplikasikan media pembelajaran *edupearl board* dengan baik dan anak anak juga mampu berhitung dan memasukan mutiara kedalam tempatnya sesuai dengan angka yang telah di hitung. Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif seperti *edupearl game* ini sangat efektif untuk mengajarkan anak-anak berhitung serta mereka tidak muda karena anak sangat senang dan antusias ketika melakukan pembelajaran ini.

## **SIMPULAN**

Permainan *Edupearl Board* terbukti menjadi metode berhitung yang efektif untuk anak usia 4-5 tahun. Permainan ini tidak hanya membantu mereka mengenali angka dan huruf, tetapi juga melibatkan peningkatan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan kognitif yang lebih kompleks. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, *Edupearl board* adalah alat yang ampuh untuk membangun landasan kognitif yang kuat pada tahap perkembangan ini.

Permainan angka adalah penggabungan dua konsep yaitu bermain dan mengenal angka, sehingga anak terlihat bermain tetapi juga belajar mengenal angka. Permainan yang akan digunakan anak adalah permainan angka dalam bentuk pohon angka permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan gambar buah-buahan yang disana terdapat jumlah buah dan angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi kecerdasan, dan kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sari, L. M., Dewi, M. S., & Sulyandari, A. K. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Dewantara*, 5(2), 65-81.
- Karmina, W. (2020). Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran. 2019/2020 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Silaen, S. (2022). Bermain anak usia dini.
- Tadkiroatun, M. (2012: 4). Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas
- Husna, A., & Nurhafizah, N. (2022). Strategi pembelajaran matematika mengenal nilai dan angka melalui bermain dan benda-benda konkret pada anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 24-33.

- Karmina, W. (2020). *Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran. 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Fajri, Z., Mutmainah, N., & Sajuri, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso. *Raudhah Proud ToBe Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(1), 79-102.