

Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Melalui Papan Pintar

Saffanatun Husna¹, Lizza Susanti²

Article Info	Abstract
Keywords: Smart Board, Children Cognitive	The existence of this research is motivated by the lack of proficiency in early childhood in recognizing and sorting numbers. An effort that can be done is to use a smart board. This use is intended to help facilitate early childhood in improving their cognitive abilities. This study aims to help children aged in the development of cognitive skills through the method of matching numbers on a smart board. This study uses a qualitative method in a descriptive way. The results of the study show that the smart board method can help children to optimize their cognitive skills, the achievement of this method is quite good. The results of this study can be used as an alternative to the selection of models in the development of children's cognitive abilities about numbers.
Kata kunci: Papan Pintar, Anak Kognitif	Abstrak Adanya penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemahiran anak usia dini dalam mengenal dan mengurutkan angka. Upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan papan pintar. Penggunaan ini bermaksud untuk membantu memfasilitasi anak usia dini dalam peningkatan kemampuan kognitifnya. Penelitian ini bertujuan membantu anak usia pada pengembangan keterampilan kognitif melalui metode mencocokkan angka pada papan pintar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deksriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwasaan metode papan pintar bisa membantu anak untuk mengoptimalkan keterampilan kognitifnya, pencapaian dari metode inipun sudah cukup baik. Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai alternatif pada pemilihan model dalam perkembangan kemampuan kognitif anak tentang angka.

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah rentan dimana anak mendapatkan rangsangan untuk perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini, salah satunya adalah aspek kognitif. Kognitif berasal dari kata "*cognitive*" yaitu segala sesuatu yang menggunakan atau melibatkan pengetahuan. Aspek perkembangan kognitif ialah aspek perkembangan pada tumbuh kembang anak yang sangat diperlukan. Kognitif sangat berkesinambungan dengan kemampuan berpikir dan

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: saffanath@upi.edu

² Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: lizzasusanti@upi.edu

juga sebagian dari perkembangan otak pada anak (Permasalahan, n.d.). Aspek kognitif ini sangat penting untuk anak usia dini. Kalimat ini didukung oleh pendapat (Prasanti & Fitriani, 2018) bahwa anak yang cerdas dalam aspek kognitifnya akan mampu berargumentasi. Berdasarkan Teori Thurstoe kemampuan kognitif anak dapat dicapai dengan langkah-langkah yaitu pertama dengan berbahasa, lalu memakai kata-kata, dan memantau dengan cermat. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa kognitif anak usia dini dapat terasah dengan melafal huruf abjad dan juga bilangan dasar. Menurut (Wiwik Pratiwi, 2017) jika disamakan dengan anak usia dini media pembelajaran yaitu suatu yang bisa dijadikan alat dan bahan untuk mencapai aspek perkembangannya berupa pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Sel otak pada anak usia dini sampai dengan berusia 8 tahun sedang mengalami perkembangan yang pesat, perkembangan tersebut mencapai 50%, maka dari itu pada usia dini adalah peluang penting untuk orang tua atau guru untuk menstimulasi perkembangan kognitifnya (Fatinah Zahro, 2015).

Aspek perkembangan ini bisa dikembangkan disekolah PAUD selain itu juga bisa dikembangkan pada orang tua dirumah. Adapun proses yang dapat meningkatkan kognitif adalah pikiran, simbol, persepsi, ingatan dan pemecahan masalah. Menurut (Reafani, 2018) karakteristik anak pada usia 4-5 tahun sudah bisa mengenal hingga bisa berhitung, dari angka 1-20 dan mampu mengklasifikasikan angka. Mengetahui angka sangat bergandengan erat dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam mengenal angka sudah sepatutnya ada pada sejak usia dini. Sayangnya beberapa lembaga pendidikan kurang memfasilitasi alat yang dapat menstimulasi perkembangan kognitifnya, tak hanya alatnya, terkadang lembaga juga kurang memperhatikan metode yang digunakan saat akan belajar mengenal angka. Salah satu kewajiban guru untuk membuat pembelajaran terasa nyaman dan menarik anak didiknya (Of et al., 2021). Guru juga harus bisa memanfaatkan alat dan bahan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik agar dapat lancar saat pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran berhitung. Pemilihan dan penggunaan alat juga sangat menentukan kualitas media yang akan digunakan. Media yang sangat menarik dengan komposisi warna juga fungsi yang beragam. Papan angka ini sudah dapat digunakan untuk kelompok A maupun kelompok B.

Salah satu langkah mengembang aspek kognitif anak adalah dengan membuat media permainan yang menarik dan mengasah kemampuan kognitifnya. Salah satunya adalah kegiatan pengenalan bilangan melalui media papan pintar. Metode papan pintar ialah salah satu permainan dimana anak bermain menggunakan media bilangan dan lambang bilangan, metode ini bisa menjadi alternatif pembelajaran yang kurang bervariasi. Diperkuat oleh pendapat (Zaenal Fais et al., 2019) bahwa media papan angka merupakan media efektif dan kreatif untuk menyediakan pesan yang disampaikan, bertujuan untuk pintar kemampuan kognitif dan membantu anak mengenal angka. Kegiatan pengenalan bilangan untuk anak usia dini ini juga bertujuan untuk mengasah kemampuan anak untuk menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan bilangan.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Papan Angka" bertujuan untuk memberikan alternatif bagi pembua untuk membuat alat atau media yang dapat menunjang perkembangan anak khususnya aspek kognitif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif berusaha memahami serta menafsirkan suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut sudut pandang peneliti itu sendiri. Penelitian ini memakai kualitatif dikarenakan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam. Menurut (Humaniora, 2004) berpendapat bahwa tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk meningkatkan konsep aktivitas pada kegiatan yang sedang dihadapi, menerangkan realita yang berkaitan dengan penelusuran grounded theory dan mengembangkan suatu teori yang ada atau lebih. Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

Metode penelitian mengemukakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang membahas secara kualitatif data pengamatan pada 3 anak usia dini. Alasan sebuah metode ini digunakan yaitu karena peneliti ingin memperdalam tentang kejadian yang ada dan pada keadaan yang alamiah, bukan suatu hal yang terarah, dalam laboratorium ataupun suatu eksperimen. Disamping itu juga peneliti langsung kelapangan untuk mengetahui kejadian alamiahnya, sehingga jenis penelitian kualitatif deskripsi lebih tepat digunakan (Nurhasanah, 2022). Sesuai dengan fokus yang ada pada penelitian yaitu gambaran deskripsi tentang papan pintar yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menjelaskan data yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian yang ada. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengetahui secara utuh hasil penelitian lapangan dan juga dapat mendeskripsikan dengan jelas dengan ini terbukti bahwa hasil penelitian benar-benar sesuai dengan apa yang ada di lapangan. Pelaksanaan penelitian ini adalah pada hari Sabtu, 28 Mei 2022 yang bertepatan pada Perumahan Griya Kenari Mas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bermain sambil belajar adalah suatu kegiatan yang dibutuhkan oleh anak usia dini. Dikarenakan pada anak usia dini sangat besar rasa keingin tahuannya, dimanapun anak selalu mencari apa saja yang bisa dimainkan (Joni, 2015). Karena permainan membuat anak menjadi riang, gembira dan senang. Dengan demikian, bermain dapat menyegarkan dan mengasah aspek perkembangan kognitif anak (Talango, 2020). Penelitian ini ingin mengetahui apakah media papan pintar dapat meningkatkan perkembangan matematika pada anak usia dini untuk mengenal angka 1-10. Tahap penelitian ini diuji coba pada 3 subjek anak dari kelompok A yaitu 4-5 tahun di sekitar rumah dengan kriteria: anak belum bisa mengenal angka 1-10 atau anak yang belum bisa mengurutkan 1-10 dengan benar.

Cara bermain papan pintar ini yakni dengan menggunakan stik es krim. Kemudian anak diminta untuk mencocokkan jumlah stik es krim dengan angka yang berada pada papan tersebut. Papan tersebut menyediakan angka 1 hingga 10. Penelitian ini melakukan asesmen awal berupa persiapan media papan pintar untuk mengembangkan kognitif. Mengenalkan angka merupakan suatu urgensi yang termaksud kedalam bentuk kognitif anak.

Hari/Tanggal : Minggu, 29 Mei 2022

Kelompok : A (4-5 tahun)

Tabel 1. Perkembangan Anak Usia Dini

Indikator / Kegiatan	Nama Anak		
	KH	FD	MT
Anak mampu mengenal angka 1-10	BSB	BSB	BSB
Anak mampu menghafal angka 1-10	BSB	BSB	BSB
Anak mampu mencocokkan jumlah stik sesuai papan	BSB	BSB	BSH

Keterangan:

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan indikator 1 dapat dilihat bahwasannya perkembangan anak usia dini pencapaian anak mampu mengenal angka 1-10 sudah berkembang dengan sangat baik, semua anak sudah mampu mengenal angka melalui media papan pintar dengan inovasi yaitu mencocokkan angka. (Education et al., 2021) berpendapat bahwasannya peningkatan perkembangan kognitif anak berarti bermula pada mengenalan lambang bilangan. Berdasarkan Indikator 2 dapat dilihat bahwasannya perkembangan anak usia dini pencapaian anak mampu menghafal angka 1-10 sudah berkembang dengan sangat baik, semua anak sudah mampu menghafal angka melalui media papan. Hal ini dikutkan pada saat wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak yang menyebutkan urutan angka 1-10. Berdasarkan indikator 3 yang merupakan hasil dari pengamatan peneliti saat berada di lapangan dapat diketahui dari subjek penelitian yang berjumlah 3 orang dengan rentan usia 4-5 tahun dengan indikator anak mampu mencocokkan stik sesuai papan terdapat perbedaan perkembangan. 2 dari 3 anak sudah ada pada pencapaian BSB (Berkembang Sangat Baik), 1 diantaranya memiliki kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Hal ini dibuktikan pada saat pengamatan, MT pada awal terdapat kesulitan ketika mencocokkan stik dengan medianya. Tetapi pada akhirnya, MT mampu berkembang aspek kognitifnya.



Gambar 1. Anak Sedang Memainkan Media Stik Angka

Pada gambar 1. terlihat anak sedang memainkan media papan pintar tersebut. Memainkanya dengan memberikan stik es krim sesuai dengan angka yang ada pada

papan tersebut. Anak sudah terlihat bagus dalam mencocokkan jumlah stik dengan angka yang berada pada papan tersebut.



Gambar 2. Dokumentasi Anak Dengan Media Stik Angka

Pada gambar 2, terlihat penulis sedang melakukan dokumentasi bersama 3 orang anak dengan media yang dibuatnya, yaitu media papan pintar. Stik angka yang terdapat bilangan 1 hingga 10.

Dilihat dari hasil pencapaian anak pada uji coba media papan pintar tersebut bahwa media papan pintar dapat dikatakan layak karena mendapatkan 8 dari 9 kolom pencapaian terisi BSB, hanya 1 kolom yang berisi BSH. Hasil penelitian menunjukkan bahwasan metode papan angka bisa membantu anak untuk mengoptimalkan keterampilan kognitifnya, pencapaian dari metode inipun sudah cukup baik. Selain dapat meningkatkan kognitif anak, media papan pintar ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan seni anak, dibuktikan dengan adanya berbagai warna yang disajikan pada papan. Dengan begitu anak dapat mengetahui warna-warna yang ada.

KESIMPULAN

Aspek perkembangan yang sangat penting pada tumbuh kembang anak usia dini adalah aspek kognitif. Salah satu cara dalam mengembangkan aspek kognitif adalah dengan media papan pintar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dilapangan menunjukkan bahwa sangat layak jika media papan angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun diaplikasikan pada proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan media papan pintar ini sangat efektif untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia dini. Serangkaian perkembangannya mendapatkan hasil yang cukup baik berdasarkan tingkat capaian anak. Dengan demikian media papan pintar terbukti dapat menunjang kognitif anak khususnya pada matematika untuk anak usia dini dan efektif untuk digunakan belajar.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Baharun, H., Zamroni, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (2), 1382-1395.
- Bahfen, M., & Nisrina, Z. (n.d.). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Papan Pintar (Pantar) untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. 137.
- Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Amzah.
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak

- melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247-257.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Tingkat Kemampuan Literasi Sains Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3868-3876.
- Education, E., Rahmalia, D., Suryana, D., Paud, P. G., & Padang, U. N. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 605–618.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fatinah Zahro, I. (2015). Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 1(1), 92–111. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Humaniora, S. (2004). Out-source call center operates in the Moscow region. *Elektrosvyaz*, 9(5), 26.
- Joni. (2015). Jurnal paud tambusai. *Jurnal Paud Tambusai*, 1(6), 42–48.
- Nurhasanah, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) pada Materi KPK dan FPB Kelas IV SD*. 1(1), 61–65.
- Of, U. S. E., Board, P., In, M., & Numbers, R. (2021). *Penggunaan media papan puzzle dalam mengenal angka*. 10(2), 69–76.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Permasalahan, A. (n.d.). *Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"*. 2(1), 82–90.
- Prasanti, D., & Fitriani, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas? (Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Keluarga, Sekolah, dan Komunitas). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>
- Pransiska, R. (2018). Kajian Program Bilingual Terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 10(2), 167-178.
- Reafani, S. L. (2018). *Media Puzzle Kartu Angka Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan bagi Anak Diskalkulia*. 1, 13–18. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v1i1.1>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>