

**LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (ABDIMAS)  
DANA FAKULTAS UKWMS**



**JUDUL ABDIMAS  
STIMULASI PENGENALAN ANGKA MELALUI  
MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOARD FOR  
KIDS**

**TIM PENGUSUL  
KRISTIN ANGGRAINI, S.PD., M.PD/161191028/0707097903  
SINDY ANUGERAH WATI, S.PD., M.PD/161201220  
REGINA CHRISTINE TAKUMANSANG, S.PD., M.PD/161201226  
ANITA ROSLINA SIMANJUNTAK, S.PD., M.PD/161180991**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**

**FEBRUARI 2024**

---

**HALAMAN PENGESAHAN  
LAPORAN AKHIR ABDIMAS GRANT**

---

Judul ABDIMAS : STIMULASI PENGENALAN ANGKA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN  
SMART BOARD FOR KIDS

Bidang : Lain-lain

1. Ketua ABDIMAS:
  - Nama Lengkap : Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd.
  - NIK/ NIDN : 161191028
  - Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - Program Studi : Program Studi PG-PAUD
  - Nomor HP/ e-mail : 081938670203
2. Anggota ABDIMAS (1)
  - Nama Lengkap : Anita Roslina Simanjuntak, S.Pd., M.Pd
  - NIK/ NIDN : 161180991
3. Anggota ABDIMAS (2)
  - Nama Lengkap : Sindy Anugerah Wati, S.Pd., M.Pd.
  - NIK/ NIDN : 161201220
4. Anggota ABDIMAS (3)
  - Nama Lengkap : Regina Christine Takumansang, S.Pd., M.Pd.
  - NIK/ NIDN : 161201226
5. Anggota Mahasiswa:
  - a) Ester Lita Rosalinda Usmana (1613022004)
6. Luaran yang dihasilkan : Artikel dimuat di jurnal ABDIMAS Nasional (ISSN) atau lebih baik
7. Jangka waktu pelaksanaan : 1/8/2023 - 31/12/2023
8. Biaya ABDIMAS dari UKWMS : Rp 5,000,000
9. Penyertaan dana mitra : Rp 0
10. Penyertaan dana bentuk *inkind* : Rp 0  
(estimasi nominal dalam rupiah)

Menyetujui,  
Dekan

Surabaya, 13 Februari 2024  
Ketua ABDIMAS,

Dr. V. Luluk Prijambodo, M.Pd.  
NIK: 121900171

Kristin Anggraini, S.Pd., M.Pd.  
NIK: 161191028



Mengetahui,  
Ketua LPPM

Ir. Hartono Pranjoto, M.Sc., Ph.D., IPU., ASEAN Eng.  
NIK: 511940218

---

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan hikmatNya sehingga kami dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sekaligus menyusun laporan ini dengan baik. Adapun laporan ini berisi tentang kegiatan pengabdian kepada masyarakat kami yang berjudul Stimulasi Pengenalan Angka melalui Media Pembelajaran *Smart Board for Kids*.

Terselesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan penulisan laporan ini berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Bapak Kuncoro Foe, G.Dip. Sc., Ph. D., Apt., selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2. Bapak Hartono Pranyoto, M.Si., selaku Kepala LPPM Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
3. Bapak Dr. Luluk Prijambodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Para rekan sejawat di Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
5. Kepala Sekolah dan dewan guru TK Indriyasana VII Surabaya

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sekalian.

Akhir kata, semoga laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih bagi peneliti lain khususnya juga Universitas dan Pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Surabaya, 13 Februari 2024

**Penulis**

---

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan metode penelitian, hasil penelitian, kesimpulan dan luaran penelitian

## RINGKASAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengenalkan angka melalui media pembelajaran *Smart Board for Kids*. Menurut Fauziddin & Elyana (2018) bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam membilang angka, diperlukan penggunaan media berupa benda-benda konkret yang dikemas menarik. Bentuk media pembelajaran yang bisa dipakai dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu dengan menggunakan media permainan *Smart Board for Kids*. Adapun *Smart Board for Kids* ini merupakan media pembelajaran yang telah diteliti oleh salah satu anggota tim abdimas yaitu Kristin dan telah terbukti mempengaruhi kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan angka (Anggraini, 2018). Adapun mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah TK Indriyasana VII yang tergabung dalam Yayasan Dharma Ibu Surabaya yang terletak di Jl. Dukuh Kupang XXX/51 Surabaya. Adapun jumlah peserta didik yang duduk di TK A saat ini adalah 10 orang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 2 bulan dan terdiri atas 2 tahap yaitu tahap pengenalan media dan tahap penggunaan media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menarik kesimpulan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh stimulasi media pembelajaran *Smart Board for Kids* terhadap pengenalan angka pada anak usia dini. Kesimpulannya, bahwa media pembelajaran *Smart Board for kids* dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini

Kata kunci maksimal 5 kata dipisahkan dengan titik-koma

Pengenalan Angka, Media Pembelajaran, *Smart Board for Kids*

## BAB I. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa penting yang tidak akan dialami lagi di kemudian hari, masa penting dan berkembangnya semua aspek kemampuan anak yang nantinya bermanfaat bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Masa di mana seorang anak tumbuh dan berkembang dengan pesatnya. Menurut Sujiono dalam Anggraini (2018) berpendapat bahwa anak-anak merupakan pribadi yang sedang menjalani perkembangan dengan sangat cepat dan hal ini sangat mempengaruhi masa depannya. Anak-anak merupakan sosok yang utuh baik secara jasmani maupun rohani sehingga membentuk suatu pribadi yang unik. Masa ini sering kali disebut dengan masa *golden aged*, dimana pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak sebaiknya diberi rangsangan agar dapat berkembang lebih optimal (Candra, 2019).

Rangsangan/stimulus untuk anak usia dini dapat diberikan melalui sebuah Pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diberikan kepada anak mulai baru lahir hingga berusia enam tahun berupa rangsangan-rangsangan dimana hal ini berguna untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak, sehingga anak mempunyai bekal dalam menempuh pendidikan lebih lanjut. Pada masa usia dini inilah masa yang paling tepat untuk memberikan stimulasi pada anak terutama untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Menurut pendapat Susanto (2014:47) bahwa kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir dalam menghubungkan suatu kejadian atau peristiwa.

Sejalan dengan pendapat Susanto, menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup perkembangan kognitif anak sesuai tingkat usia meliputi berpikir logis dan berpikir simbolik, yang mencakup keterampilan anak dalam pengklasifikasian, pengenalan, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan dan huruf, serta kemampuan dalam merepresentasikan bermacam-macam benda dan imajinasi anak yang tertuang ke dalam suatu gambar. Merujuk Permendikbud tersebut, maka untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak terutama pada kemampuan konsep pengenalan angka dapat dilakukan dengan menyebutkan angka yang tertera pada benda, memasang angka tersebut dengan angka yang sesuai, membilang sesuai banyak benda serta pengenalan warna. Menurut Fauziddin & Elyana (2018) bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam membilang angka, diperlukan penggunaan media berupa benda-benda konkret yang dikemas menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mengembangkan aspek kognitif anak diperlukan suatu media konkret yang menarik bagi anak. Untuk merancang kegiatan dengan menggunakan media yang menarik tersebut pendidik sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam menuangkan ide-ide kreatifnya (Nofiana, 2015). Selanjutnya ide kreatif tersebut digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang bisa menstimulasi anak sehingga perkembangan kognitif anak berkembang lebih optimal. Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, terbuat dari bahan yang sederhana serta menarik perhatian anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar (2012:8) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengirimkan informasi dari suatu sumber terhadap penerima sesuai dengan perencanaan, sehingga kegiatan belajar bisa dilaksanakan dengan hasil optimal dan tepat guna. Bentuk media pembelajaran yang bisa dipakai dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak terutama aspek perkembangan kognitif sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu dengan

menggunakan media permainan *Smart Board for Kids*. Adapun *Smart Board for Kids* ini merupakan media pembelajaran yang telah diteliti oleh salah satu anggota tim abdimas yaitu Kristin dan telah terbukti mempengaruhi kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan angka (Anggraini, 2018). Oleh karena itu, tim berharap media pembelajaran *Smart Board for Kids* ini dapat digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk anak usia dini.

---

## **BAB II. TUJUAN DAN SASARAN KEGIATAN**

### **2.1. Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengatasi permasalahan prioritas institusi mitra yaitu belum berkembangnya kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Indriyasana VII terutama di awal tahun pelajaran seperti saat ini terutama dalam pengenalan angka 1-10.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* anak diajak belajar sambil bermain, sehingga anak mampu mengenal angka tanpa adanya paksaan dan dalam suasana menyenangkan.

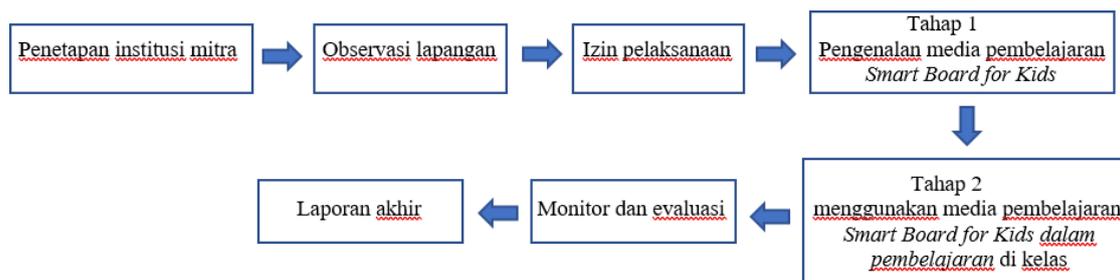
### **2.2. Sasaran Kegiatan**

Adapun sasaran pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membantu institusi mitra untuk mengatasi permasalahan yang ada serta dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun/TK A di TK Indriyasana VII, sekaligus pengetahuan ini dapat dimanfaatkan oleh anak untuk mempersiapkan diri menempuh pendidikan selanjutnya di masa yang akan datang

---

### BAB III. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan dengan cara mengenalkan angka melalui media pembelajaran *Smart Board for Kids* serta menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* untuk menstimulasi anak mengenal angka di dalam pembelajaran di kelas. Metode kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yang nantinya akan diterapkan yaitu serangkaian proses kegiatan yang sudah terstruktur dan ditata secara sistematis. Berikut merupakan gambaran proses kegiatannya:



Dari tahap di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut

1. Penetapan institusi mitra: sesuai dengan data dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah TK Indriyasana VII Surabaya
2. Observasi lapangan: observasi awal yang dilakukan di TK Indriyasana VII
3. Izin pelaksanaan: Melakukan perizinan kepada TK Indriyasana VII
4. Tahap 1: pengenalan media pembelajaran *Smart Board for Kids* kepada anak usia 4-5 tahun/TK A di TK Indriyasana VII
5. Tahap 2: menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* dalam pembelajaran di kelas pada saat kegiatan inti
6. Monitoring dan evaluasi: kegiatan yang sudah berjalan akan dimonitoring perkembangannya dan akan dievaluasi keberhasilan programnya
7. Laporan akhir: penyusunan laporan akhir

#### Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Keterlibatan institusi mitra dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Institusi mitra akan menyediakan fasilitas terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan, misal ruangan kelas yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids*
- b) Menyiapkan kudapan atau *snack* selama kegiatan berlangsung.

#### Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk memberikan solusi pada permasalahan institusi mitra. Setelah para peserta didik TK A mampu mengenal angka dengan baik maka kegiatan adimas ini berakhir, dan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilaporkan. Selanjutnya, guru-guru institusi mitra akan meneruskan penggunaan media pembelajaran *Smart Board for Kids* dalam pembelajaran seperti yang telah dilakukan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sehingga semua kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak terutama pengenalan angka dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids*.

## **BAB IV. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)**

Target luaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

1. Artikel yang diterbitkan di jurnal terakreditasi Sinta
  2. Poster Abdimas
-

## **BAB V. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)**

### **5.1 Dampak Ekonomi Dan Sosial**

Adapun dampak ekonomi yang diperoleh mitra adalah mitra dapat mencontoh pembuatan media pembelajaran serupa sehingga mitra dapat menghemat biaya dengan tidak selalu membeli media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar anak. Alat dan bahan yang digunakan untuk media pembelajaran *Smart Board for Kids* juga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan dan kemampuan mitra misalnya papan yang terbuat dari kayu diganti menggunakan kardus dengan tujuan untuk menghemat biaya.

Selain itu dampak sosial yang dapat diperoleh mitra dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

- a. para guru dapat mengetahui media pembelajaran lain yang tidak sama dengan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh para guru
- b. para guru juga dapat mengetahui cara lain untuk mengenalkan angka pada anak usia 4-5 tahun

### **5.2 Kontribusi Mitra Terhadap Pelaksanaan**

Keterlibatan institusi mitra dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Institusi mitra akan menyediakan fasilitas terkait sarana dan prasarana yang dibutuhkan, misal ruangan kelas yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids*
  - b) Menyiapkan kudapan atau *snack* selama kegiatan berlangsung.
-

## **BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang dilakukan pada bagian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun.

Media pembelajaran *Smart Board for Kids* adalah media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan pengenalan angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* terbukti anak antusias dalam belajar dan senang dalam mempelajari pengenalan angka karena anak belajar sambil bermain.

### **6.2 Saran**

Dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Board for Kids* terbukti anak usia dini sangat antusias dalam belajar dan senang dalam mempelajari pengenalan angka. Berhubung secara empiris telah terbukti bahwa media pembelajaran *Smart Board for Kids* mampu meningkatkan pengenalan angka pada anak terutama anak usia 4-5 tahun, maka disarankan kepada guru PAUD untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama pengenalan angka yang tepat untuk anak PAUD. Media yang digunakan dapat berupa media buatan guru yang ramah lingkungan dan aman bagi anak.

---

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Mohon menggunakan 'reference manager' untuk sitasi dengan format APA atau Vancouver.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, Kristin. (2018). The Influence of Smart Board Game Toward 4-5 years old Children's Cognitive Development. *PROCEEDING of 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018), volume 212, 104-107*
- [2] Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta
- [3] Candra, Ratnasari Dwi Ade. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 32-45*
- [4] Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [5] Fauziddin, Moh. & Elyana, Luluk. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dengan Metode Bermain Media Benda Konkrit pada Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education, 3(1), 85-96.*
- [6] Husna, Amalia & Nurhafizah. (2022). Strategi Pembelajaran Matematika Mengenal Nilai dan Angka melalui Bermain dan Benda-Benda Konkret pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan: Pedagogi, 22(1), 24-33.*
- [7] Maulana, Achmad Riza & Muttaqin, Muhammad Azam. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini untuk Mengenal Bilangan 1 – 10 melalui Implementasi Pembelajaran Model *Make a Match* di RA Muslimat NU 006 Bareng Babadan Ponorogo. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 2(1), 117-129*
- [8] Nofiana, Erna. (2015). Upaya Peningkatan Kemampuan Penjumlahan melalui Problem Solving dengan Benda KONkret pada Anak Usia Kelompok A TK PKK 74 Pajangan. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 4(4), 1-11.*
- [9] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- [10] Sari, L. Y., Adnan, M. F., & Hadiyanto. (2019). Enhancing Students' Active Involvement, Motivation and Learning Outcomes on Mathematical Problem Using Problem-Based Learning. *PROCEEDING of International Conference of Mental Health, Conference of Mental Health, Neuroscience, and Cyberpsychology, 83–89*
- [11] Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group