

Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Media Lesung Angka (PTK Di PAUD Oryza Sativa Kabupaten Kepahiang)

Lensi Juliana¹⁾, Asnawati²⁾, Mimpira Haryono³⁾

Affiliation:

^{1,2,3)}Universitas Dehasen
Bengkulu

Corresponding Author:

lensijuliana8@gmail.com



Abstrak

The purpose of this study was to determine the increase in symbolic thinking in children using the number mortar media at PAUD Oryza Sativa, Kepahiang Regency. This study is a Classroom Action Research (CAR) or also called Classroom action research with the procedure used in the form of a cycle. The subjects of this study were children in group A at PAUD Oryza Sativa, Kepahiang Regency, totaling 20 children. The study was carried out in three cycles. Data analysis was carried out in qualitative and quantitative descriptions with the emphasis being used to determine the increase in the process expressed in a predicate, while quantitative analysis was used to determine the increase in results using percentages. The results of the increase in symbolic thinking skills in children using the number mortar media at PAUD Oryza Sativa, Kepahiang Regency in cycle I with a percentage of 31.87%, in cycle II with a percentage of 51.25%, and cycle III with a percentage of 85.31%. The conclusion of the study is that using number mortar media can improve symbolic thinking skills in children at PAUD Oryza Sativa, as proven in cycle III where there was an increase with a percentage of achievement of 85.31% with the criteria of developing very well (BSB).

Kata Kunci: *Symbolic Thinking Ability, Number Dimple Media, Thinking.*

Pendahuluan

Dalam perkembangan kognitif menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), lingkup perkembangannya terbagi menjadi 3 yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Menurut Piaget, berpikir simbolik adalah kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa meskipun tidak secara fisik di depan anak. Kemampuan berpikir simbolik anak muncul antara usia 2 sampai 7 tahun, dalam suatu tahap yang disebut tahap praoperasional.

Jadi, anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah bisa berpikir secara simbolik. Dapat dikatakan bahwa berpikir secara simbolik berkembang pada usia 4-5 tahun, saat anak berada pada tingkat perkembangan kognitif berpikir simbolik berdasarkan STPPA menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 yaitu: menghitung jumlah benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan lambang huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok A PAUD Oryza Sativa ditemukan ada beberapa masalah pada anak umur 4-5 tahun

perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir simbolik anak belum optimal. Data ini didapatkan dari wawancara dengan guru kelas bahwa dari enam aspek perkembangan yang masih harus ditingkatkan adalah perkembangan kognitif terutama pada kemampuan berpikir simbolik. Anak belum berkembang dalam kegiatan berhitung angka dari 1-10, anak masih dibantu dalam menunjukkan lambang angka 1-10, anak belum faham konsep berhitung serta anak masih memerlukan bimbingan saat menulis lambang huruf.

Selain itu APE menjadi salah satu alat komunikasi yang penting untuk menjadi menyampaikan pesan untuk mendukung dalam proses kegiatan belajar. Dan media pembelajaran edukatif dapat dilakukan dengan berbagai inovasi agar media dapat lebih kekinian dan tidak monoton dalam penggunaannya, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Syafrida bahwa penggunaan inovasi media pembelajaran yang inovatif dan kekinian dapat meningkatkan proses belajar anak sehingga anak lebih antusias dalam belajar. (Syafrida dkk., 2020).

Kajian Teori

Pemikiran simbolik berarti bahwa anak kecil dapat secara mental mewakili objek yang tidak ada. Berpikir simbolik ditandai dengan daya khayal atau imajinasi yang tinggi dari anak untuk merepresentasikan sesuatu yang ia pikirkan. Misalnya memegang batu untuk merepresentasikan mobil, atau memegang kartu remi (bridge) untuk merepresentasikan sebuah handphone. Membentuk simbol pribadi seperti biasa terjadi diantara anak usia 3-5 tahun (Ni Luh dkk, 2021).

Berpikir simbolik juga terlihat pada aktivitas anak dalam mengenal dan menyebutkan angka, lambang bilangan, huruf, fungsi hitung, menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, mencocokkan dan mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar atau huruf (Feri dkk, 2022).

Tahap awal berpikir praoperasional adalah kemampuan berpikir simbolik, dimana anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada di depannya. Pandangan lain menyatakan bahwa kapasitas berpikir simbolik adalah proses berpura-pura, anak usia dini mengungkapkan pemikiran simbolik dengan tujuan yang berbeda-beda, seperti meniru orang tua atau pengasuh. Piaget juga menyatakan bahwa berpikir simbolik adalah ketika anak mulai merepresentasikan suatu objek yang tidak ada dengan menggantung gambar rumah, orang, mobil, awan, atau objek lainnya. Pada masa kanak-kanak, seseorang mulai mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya, mengingat dan memikirkan simbol atau membayangkan suatu objek yang tidak ada, dengan menggunakan simbol angka dan huruf (Felani dkk, 2021).

Kemampuan berpikir simbolik harus dikembangkan dengan memberikan rangsangan berupa media pendidikan. Menurut Hasnida, anak diharapkan mampu mengungkapkan pikirannya tanpa tekanan atau rasa takut melalui media yang tersedia dan menarik sehingga mereka dapat mengungkapkan pikirannya dan mengalir begitu saja. Jika muncul pertanyaan atau ada yang menghalangi pertanyaan tersebut, anak langsung mengatakan apa yang terlintas di benaknya tanpa berpikir. Oleh karena itu, guru harus berusaha merangsang pemikiran simbolik anak melalui lingkungan belajar yang sesuai. Berbagai macam media yang saat ini sedang dikembangkan agar guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan anak (Regista dkk, 2019).

Perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dan huruf, namun perkembangan berpikir simbolik pada masing-masing anak berbeda, karena setiap anak adalah unik dan memiliki karakter perkembangannya tersendiri. Perkembangan berpikir simbolik yang berbeda kemungkinan anak mengalami kesulitan dalam pengenalan lambang bilangan dan huruf. Kesulitan yang dialami dalam mengenal lambang bilangan yaitu menyebutkan bilangan 1-20 dan menghitung banyak benda atau objek menggunakan lambang bilangan. Kesulitan lain yang dialami anak dalam berpikir simbolik yaitu mengenal lambang huruf, seperti kesulitan menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, menunjukkan lambang huruf, dan kesulitan menuliskan lambang huruf (Hardiyanti dkk, 2018). Arsyad (2017) mengungkapkan bahwa media dapat dikatakan garis besarnya merupakan manusia, materi atau kejadian yang menimbulkan suasana yang dapat digunakan siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Media dalam arti khusus merupakan segala alat yang berfungsi agar menangkap, memproses, dan menyusun ulang sebuah berita maupun informasi visual atau verbal pada proses kegiatan belajar mengajar dapat diartikan sebagai media.

Menurut Arsyad (2017) Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Khadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran

Ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Arsyad, 2017):

1. Dapat memperjelas sajian materi pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi saat belajar
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

4. Dapat memberi kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya

Pengertian Lesung itu sendiri adalah lumpang kayu panjang yang dipakai untuk menumbuk padi (Pusat, n.d. Hlm. 821). Lesung angka adalah suatu media atau alat bantu yang terbuat dari balok/kayu dan bentuk fisiknya hamper mirip dengan lesung yang berukuran mini. Menurut Henni chand Molenda ada 6 jenis dasar dari media pembelajaran, salah satunya yaitu: benda-benda tiruan/ miniatur. Termasuk didalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. (<https://webmediapembelajaran.wrdpress.co/2016/12/30/hennich/>), n.d.). Merujuk pada pemaparan diatas media pembelajaran lesung angka adalah termasuk jenis benda-benda tiruan atau miniature. Media ini termasuk media pembelajaran tiga dimensi yang dapat diraba, disentuh dan dimainkan.

Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah berjumlah 20 orang anak pada kelompok bermain. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngalim Purwanto (2020: 102)

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I persentase untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak melalui media lesung angka dengan presentase 31,87% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus ke II. Adapun hasil tindakan siklus ke II presentase mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak melalui media lesung angka dengan presentase 51,25% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus ke III presentase mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak melalui media lesung angka dengan presentase 85,31% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik, dimana presentase disiklus ke III sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus III.

Pembahasan

mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dengan media lesung angka anak di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai atau kemampuan yang diperoleh pada setiap tahapan-tahapannya, dimulai dari siklus I menunjukkan anak mulai berkembang dengan kriteria nilai 31.87%, siklus ke II menunjukkan anak berkembang sesuai harapan dengan kriteria nilai 51,25%, Siklus ke III menunjukkan anak Berkembang sangat baik dengan kriteria nilai 85,31% , dan penelitian dikatakan berhasil.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media lesung angka dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak meningkat secara signifikan.

Kesimpulan

Hasil pelaksanaan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui media lesung angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di PAUD Oryza

Sativa Kabupaten Kepahiang dalam hal anak dapat menghitung jumlah benda dari 1-10, anak dapat mengenal lambing bilangan, anak dapat mengenal lambing huruf.

Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil observasi selama kegiatan berlangsung mulai dari siklus I anak masih berada dikriteria Mulai Berkembang dengan presentase 31,87% dengan rentang nilai 25%-49,99%, pada siklus ke II anak masih berada dikriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan presentase 51,25% dengan rentang nilai 25%-49,99%, dan peningkatan signifikan terlihat pada siklus ke III dengan kriteria Berkembang Sangat Baik presentase 85,31% dengan rentang nilai 75%-100% dan penelitian dikatakan berhasil.

Daftar Pustaka

- Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti, (2019) "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun)," *Jurnal Ceria*, 2.6, 354–58.
- Arikunto, (2016), menyebutkan bahwa "Jenis metode pengumpulan
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad Azhar, (2017), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini : (2021) *Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Jakarta: Kencana), 42.
- Feri Faila Sufa et al., (2022) *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini* (Surakarta: Unisiri Press,), 6.
- Felani Henrianti Priyono, Anayanti Rahmawati, and Adriani Rahma Pudyaningtyas, (2021) "Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kumara Cendikia* 9, no. 4,
- Hardiyanti, L. (2018). *Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).1-9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/AUD/article/view/15014>
- Lupita jane Suwandi and Nancy Susianna, (2021) "Pembelajaran Berpikir Simbolik Dan Keaksaraan Untuk Siswa Ki Selama Pembelajaran Jarak Jauh" vol. 37, no. 1: 2.
- Ni Luh Ika Windayani and Dkk, (2021) *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,), 6
- Nur Aeni et al., (2022) *Kenali Peserta Didikmu* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia,), 63 64.
- Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). *Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 144-150. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). *Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 7(2), 105–112. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppau/d/index>
- Regista Clody Pionika, Sasmiasi, and Ari Sofia, (2019) "Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini".
- Salsabila Arum Zahwa, Titin Faridatun Faridatun Nisa', and Yulias Wulani Fajar, (2018) "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* vol. 5, no. 1: 31.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Syafrida, R., Rahayu, E. T., Karyawati, L., & Permana, H. (2020). *Inovasi media CB Hoop pada aktifitas motorik kasar Anak selama Belajar Dari Rumah*. 5(2), 85–96.
- Syifauzakia, Bambang Ariyanto, and Yeni Aslina, (2021) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Malang: literasi Nusantara), 14.