



PG-PAUD UMC
JURNAL JENDELA BUNDA
ISSN : 2685-564X (online)
<https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/index>



**STIMULASI KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI
BERMAIN TEBAK ANGKA BERGAMBAR DI PAUD TP. HARAPAN INSANI
PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN**

Siti Roh¹mah, Elawati, Alfian Ashshidiqi P

Fakultas keilmuan dan pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
Email : Sitirohmah012ummi.ac.id, elawati2016@gmailcom, alfiantetepblie@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan berfikir simbolik merupakan salah satu dari aspek perkembangan kognitif yang perlu di kembangkan dan di stimulasi sejak usia dini, karena kemampuan berfikir simbolik yaitu dimana anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika menggunakan objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Tujuan peneliti ini untuk mengetahui bagaimana Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar Pada anak Usia 4-5 Tahun di PAUD TP. Harapan Insani. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dimana pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan simbolik anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, ternyata berkebang sangat baik. Keberhasilan ini di peroleh karena metode yang digunakan adlah metode bermain sehingga dapat menarik dan memotivasi anak dalam belajar, sehingga kebutuhan anak dalam bermain terpenuhi.

Kata Kunci : kemmpuan berfikir simbolik, bermain tebk angka bergambar

Pendahuluan

Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan terutama dalam kemampuan berfikir simbolik, dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak memerlukan stimulasi yang tepat untuk mempersiapkan kehidupan selanjutnya, pada usia ini anak sering disebut dengan masa *golden age*. Pada usia 0-6 tahun perkembangan otak manusia berkembang mencapai 80% masa ini merupakan masa yang tepat untuk anak mendapatkan rangsangan pendidikan. Dengan mendapatkan rangsangan pendidikan yang di terima oleh anak di harapkan dapat mengembangkan potensi kecerdasan yang dimilikinya terutama dalam kemampuan berfikir simbolik.

Pentingnya pendidikan di berikan pada anak usia dini terdapat dalam Undang-undang Sisdikna Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah pasal 1 ayat 1 dinyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai 6 tahun sesuai dengan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional

dan seni. Dalam pendapat agama islam pendidikan merupakan hal yang wajib bagi setiap orang untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang luas sebagai upaya meningkatkan derajat di masa yang akan datang, pendidikan anak usia dini banyak di kemukakan oleh beberapa ahli tokoh islam seperti Ibnu Sinan, Hasyiem Asyarie dan Ahmad Dahlan dengan pendapat yaitu masa usia dini merupakan masa stimulasi dimana dalam masa ini merupakan masa yang sangat utama untuk meletakkan pendidikan sebagai pondasi bagi seseorang dimasa dewasa.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk menumbuhkan, mengarahkan membina dan membimbing anak dalam potensi kecerdasan yang dimiliki anak, seperti kecerdasan intelektual, spiritual, kinestetis, sosial, etika, estetika. Selain itu masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk menanamkan dasar dasar aspek perkembangan yaitu perkembangan agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik-motorik, dan seni. Berdasarkan hasil observasi bahwa di PAUD TP. Harapan Insani ternyata sudah menggunakan metode bermain tebak angka bergambar, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak.

KAJIAN TEORI

Pengertian Kognitif Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* berarti mengetahui yang dalam arti luas adalah *cognition* merupakan memperoleh penataan pengetahuan. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (A A Poppyariyana, & Wardana, 2018). Perkembangan kognitif menurut Fadillah (2012 : 41) perkembangan kognitif adalah perkembangan yang erat kaitannya dengan kemampuan berfikir seseorang. Perkembangan kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena dalam aktivitas belajar selalu berkaitan atau berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Berfikir merupakan suatu aktivitas mental yang dialami oleh seseorang yang dibutuhkan, khususnya dalam memecahkan suatu masalah dalam kehidupannya.

Ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak usia dini yaitu kemampuan berfikir simbolik dimana pada masa ini anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya.

Menurut Diana (2015 : 325) menyatakan bahwa kemampuan berfikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Menurut Iriyana fungsi simbolik merupakan kemampuan referensi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata, angka atau gambar.

Tahapan berfikir simbolik Menurut Runtuhkhu dan Selpius anak mampu memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu, siswa juga mampu menggunakan notasi tanpa tergantung objek nyata. Tahapan simbolik termasuk kedalam merumuskan konsep yang dikemas dalam kata-kata atau kalimat sederhana. Tergantung dengan objek yang nyata, konsep juga merupakan bakal penting bagi kehidupan anak.

Tahapan simbolik termasuk dalam tahapan belajar yang meliputi konsep.

Cara menerapkan berfikir simbolik pada anak usia 2-5 tahun Menurut Runtuhkhu dan Selpius Kandou (2014 : 75) ada beberapa cara menerapkan berfikir simbolik pada anak usia 2-5 tahun yaitu: (1) menggunakan simbol (2) bermain khayal (3) mengelompokkan (4) mengurutkan sesuatu.

Adapun faktor yang mempengaruhi kemampuan berfikir simbolik adalah (1) faktor hereditas, (2) faktor lingkungan, (3) faktor keluarga, (4) faktor sekolah.

Bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak bahkan anak menghabiskan sebagian hidupnya dengan bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang harus terpenuhi, bermain akan menjadikan anak yang aktif dan akan melahirkan sebuah ide-ide dan memperluas ide yang baru. Menurut Rosidin bermain yaitu untuk mendapatkan kesenangan, keringanan, atau kebahagiaan. Menurut Elnawati & Siwiyanti bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa harus mempertimbangkan hasil akhirnya, bermain merupakan sebuah bahan pelajaran yang sangat penting sebagai suatu proses pendewasaan diri membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku sosial, sekaligus mengenalkan dirinya terhadap dunia yang lebih luas.

Sesungguhnya bermain memiliki manfaat yang sangat banyak terutama untuk anak usia dini terkadang banyak orang tua yang menganggap bermain hanyalah buang-buang waktu saja, menurut mereka yang bermanfaat itu hanyalah menulis dan berhitung, orangtua atau pendidik berperan penting dalam memahami manfaat bermain untuk anak. Menurut Elnawati & Siwiyanti menyatakan bahwa manfaat bermain adalah dapat mengembangkan kreativitas anak, mengenal diri sendiri, meningkatkan rasa

percaya diri, melatih bersosialisasi, mengajarkan berbagi.

Kartu angka bergambar merupakan media yang digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak usia dini. Supriyadi mengemukakan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan yang terbuat dari kertas karton dan sejenisnya. Penyajian dalam mengenalkan angka bergambar secara dramatis dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan informasi. Media gambar sangat berpengaruh penting dalam proses belajar, gambar dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat menghubungkan isi materi pembelajaran dengan dunia nyata agar menjadi efektif. Kartu angka bergambar adalah gambar yang digunakan pada selembar kertas karton berbentuk kartu yang cukup besar kartu-kartu tersebut memuat angka-angka yang ditulis biasanya beserta dengan gambar.

Fungsi dan manfaat media menurut Kemp dan Danto mengemukakan bahwa manfaat media yaitu : (1) pembelajaran pesan dapat lebih standar (2) pembelajaran dapat lebih menarik (3) pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori pembelajaran (4) waktu pembelajaran dapat di perbedakan (5) kualitas pembelajaran dapat di tingkatkan. Menurut Cepi Riyana

(2012) keunggulan kartu angka bergambar yaitu : (a) dapat merangsang anak lebih cepat untuk mengenal bilangan (b) membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan (c) merangsang kecerdasan dan ingatan anak (d) mampu mengembangkan kognitif (e) memiliki konsep berhitung dengan baik (f) anak akan lebih mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (g) anak belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan benda dan gambar.

Bermain tebak angka bergambar harus dilakukan harus dilakukan dengan persiapan yang matang, karena keberhasilan dalam permainan tergantung pada persiapan guru dalam mengatur permainan

Cara bermain tebak angka bergambar yaitu : (1) guru akan menyiapkan kartu angka bergambar sesuai dengan tema (2) guru menjelaskan aturan dalam bermain ((3) anak di bagi kelompok (4) guru akan menunjukan kartu angka bergambar (5) dan anak akan di minta menebak angka bergiliran (6) anak akan mengurutkan bilangan 1-10 sesuai dengan gambar (7) menghubungkan angka dengan gambar (8) guru akan melakukan penilaian

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran atau data yang sebenarnya tentang stimulasi kemampuan berfikir simbolik melalui bermain tebak angka bergambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD TP. Harapan Insani Kecamatan Surade

Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif, yaitu data yang diperoleh merupakan data hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil dokumentasi atau catatan-catatan resmi yang mendukung peneliti. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menggambarkan atau melukiskan objek peneliti berdasarkan fakta-fakta atau sebagaimana adanya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang di jadikan sample dalam sebuah penelitian adapun subjek penelitian ini adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi atau jawaban berupa jawaban lisan melalui wawancara, adapun narasumber dalam penelitian ini adalah yang pertama adalah guru, kepala sekolah.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan dalam penelitian ini adalah mengamati dan mengumpulkan data yang lebih akurat apabila peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Menurut Sugiyono, (2016 : 244) dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Analisa data

Teknik analisa data merupakan suatu upaya dalam mengelola data menjadi sebuah informasi baru. Analisa data merupakan penyusunan data secara sistematis, data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara dilakukan dengan sistensi, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri maupun orang lain. Analisa yang digunakan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2012: 246) mengemukakan bahwa dalam aktivitas analisa data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas. Aktifitas dalam analisa data yaitu:

A. Reduksi Data

Reduksi data artinya merangkum atau memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melaksanakan pengumpulan data selanjutnya.

B. Paparan Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya. Dalam hal ini menurut millles dan Huberman (2984) dalam Sugiyono, (2012: 249) mengatakan yang paling sering digunakan dalam penyajian data kualitatif adalah teks yang bersifat naratif, maka dari itu peneliti akan mendeskripsikan stimulasi kemampuan berfikir simbolik melalui bermain tebak angka bergambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD TP. Harapan Insani

C. Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang menghubungkan pada tahapan

pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dari data kualitatif adalah penelitian yang berupa deskriptif yang menjelaskan fenomena yang umumnya tidak dapat dihitung data ini berdasarkan kualitas dari suatu objek atau fenomena.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Untuk pembahasan hasil penelitian akan menjelaskan informasi dan analisa data yang telah didapatkan peneliti yaitu :

1. Perencanaan stimulasi kemampuan berfikir simbolik melalui bermain tebak angka bergambar pada anak usia 4-5 tahun di PAUD TP. Harapan Insani Surade

Perencanaan bermain tebak angka bergambar untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak diawali dengan pembuatan RPPM dan RPPH.

RPPH merupakan acuan dalam mengelola kegiatan bermain dalam satu hari atau sesuai dengan program lembaga, RPPH disusun dan dilaksanakan oleh guru. Komponen RPPH antara lain: tema, sub-sub tema, alokasi waktu, hari atau tanggal, kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup dan penilaian.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di PAUD TP. Harapan Insani Surade dalam membuat perencanaan PROTA, PROSEM, RPPM, RPPH mengacu kepada PERMENDIKBUD NO 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, berdasarkan hasil wawancara dengan KS/L mengatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru dituntut untuk menjadi seseorang yang lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran terhadap peserta didik agar dapat memfasilitasi dengan berbagai media dan APE yang disesuaikan dengan tema dan pembuatan media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan. Metode yang disampaikan oleh guru dalam bermain tebak angka bergambar yaitu metode bercerita, cakap-cakap, tanya jawab dan pemberian tugas.

Dalam menggunakan metode bermain tebak angka bergambar guru harus menyediakan alat bermain bagi anak agar dapat merangsang anak bereksplorasi, dan berinteraksi bersama guru, salah satunya dengan memanfaatkan bahan dan alat yang ada di lingkungan.

Bahan yang digunakan dalam membuat kartu angka bergambar adalah kardus bekas, kertas karton, ketas warna, sepidol, lem dan gunting.

Cara-cara dalam menggunakan kartu angka bergambar adalah guru meminta anak duduk dan membuat

lingkaran, kemudian guru akan membagi beberapa kelompok, guru akan menceritakan peraturan yang akan dimainkan, guru memegang kartu angka bergambar dan akan meminta anak untuk mengamatinya dan menebak angka bergambar secara bergiliran secara berulang-ulang sampai semuanya mendapat giliran.

2. Pelaksanaan Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar

Berkaitan dengan pelaksanaan bermain tebak angka bergambar di PAUD TP. Harapan Insani yaitu dengan menggunakan program belajar sambil bermain, dengan menggunakan metode bermain yang menarik dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir simbolik.

Hal ini dikarenakan metode bermain yang disajikan berupa gambar dan angka yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak. Untuk

menciptakan suasana yang tidak membosankan dan jenuh maka sebelum pembelajaran di mulai guru selalu guru akan selalu mengajak anak untuk bernyanyi, bertepuk ceria dan bercerita. Namun untuk tahun ini bermain tebak angka bergambar tidak dapat dilakukan di sekolah seperti biasanya, karena keadaan yang tidak memungkinkan anak untuk belajar di sekolah, akan tetapi sebagai seorang guru tetap harus memenuhi tanggung jawabnya sebagai seorang guru untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak tetap berkembang dengan baik, maka dari itu untuk tahun tahun ini pembelajaran di laksanakan dengan metode bimbel dan guru membagi shift belajar karena dimasa pandemi covid19 ini keadaannya tidak memungkinkan untuk belajar bersama, walaupun begitu kegiatan tetap dilaksanakan seperti biasanya yaitu mulai dari pembukaan kegiatan inti, dan penutup, hanya saja waktu yang berbeda yaitu dilakukan selama 60 menit selama satu hari dan 4 hari selama satu minggu. Maka dari itu bermain tebak angka bergambar sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak di PAUD TP. Harapan Insani terutama dalam kelompok A.

3. Hasil stimulasi kemampuan berikir simbolik anak melalui bermain tebak angka bergambar

Untuk hasil yang dicapai dalam kemampuan berfikir simbolik anak selama menggunakan metode bermain tebak angka bergambar dilaksanakan di PAUD TP.

Harapan Insani ternyata anak berkembang sangat baik dan optimal dalam kemampuan berfikir simboliknya, dimana anak mampu mengenallambang bilangan 1-0, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10, dengan menggunakan metode bermain tebak angka bergambar sangat efisien untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak, bermain tebak angka bergambar juga dapat menarik perhatian anak menjadi lebih fokus/ untuk hasil keseluruhan dalam pencapaian kemampuan berfikir simbolik anak selama menggunakan metode bermain tebak angka bergambar ternyata berkembang sangat baik ini terbukti dengan anak kelompok A mampu mengenal lambang bilangan 1-10, membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan 1-10.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di PAUD TP. Harapan Insani terhadap kelompok A dapat disimpulkan bahwa :

1. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan di PAUD TP. Harapan Insani dilakukan dengan menggunakan metode bermain tebak angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak. Perencanaan di baut diawali dengan membuat perencanaan yang tersusun yaitu mulai dari pembuatan tema, sub tema dan muatan materi yang di buat dalam bentuk RPPH oleh guru, dalam pembelajaran guru juga memperhatikan prinsip dalam belajar yaitu belajar sambil bermain, maka dari itu kegiatan belajar dilaksanakan dengan menggunakan metode dan alat yang beragam, agar menarik minat anak dan menjadikan anak yang aktif dalam pembelajaran.
2. Pada pelaksanaan bermain tebak angka bergambar dilakukan dua kali dalam satu minggu yang sudah di sesuaikan dengan RPPM dan RPPH yang dibuat untuk meningkatkan kemampuan

berfikir simbolik anak, dimana pada saat pembelajaran dilakukan dengan metode bermain maka anak sangat antusias dalam mengenal mengenal bilangan, menyebutkan bilangan ,mengetahui konsep lambang bilangan.

3. Berdasarkan hasil dari stimulasi kemampuan berfikir simbolik melalui bermain tebak angka bergambar ternyata berkembang sangat baik ini terbukti dengan anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 , mengetahui konsep bilangan 1-10, dan dapat membilang banyak benda 1-10

B. Saran

1. Bagi lembaga pendidikan
Semoga lembaga pendidikan bisa tetap mempertahankan dan selalu memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga kemampuan berfikir simbolik anak tetap berkembang sesuai dengan kompetensi yang harus di capai.
2. Bagi pendidik
Pendidik dapat meningkatkan metode bermain dan tidak hanya puas dengan satu media saja

supaya tetap menjadi pendidik yang kreatif dan dapat memotivasi anak untuk belajar lebih baik dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKAN

- Siwiyanti & Enawati 2018, Bermain Cerdas Kreatif Anak Atas Perintah Siwiyanti
- P Poppyriyana Alfian Ashshidiqi & Wardana Eka Aditi Aditia, analisa perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mengklasifikasikan benda di TK SE Kota Sukabumi
- Padilah Nurul 2020, Pengaruh media pembelajaran bola anak terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. Universitas Muhammadiyah Magelang
- Zahwa Arum Salsabila dkk, 2018. Pengaruh metode bermain peran makro terhadap kemampuan berfikir simbolik anak kelompok B. Universitas TRunojoyo Madura
- Putri Supadana Wayana Luh Ni dkk 2016. penerapan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan perkembangan kognitif kelompok A TK Kumara Wiyata Manukaya. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia