Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol: 1, No 3, 2024, *Page*: 1-6

Activity Board: Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Fitrah

Khusnul Mar'iyyah Supriadi[1*], Ade Irma Khoiratih[2], Fitri Ayu Trisnawati[3], Dwy Anandia Kartika[4], Winda Sherly Utami[5], Riski Surya Amanda[6]

[1,2,3,4,5,6)] Universitas Jambi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Abstrak: Penelusuran yang dilakukan peneliti di RA AL-FITRAH menemukan adanya permasalahan pada aktivitas berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan alat pembelajaran yang diberi nama ACTIVITY BOARD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas Activity board dalam meningkatkan keterampilan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di RA AL-FITRAH. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan desain one group pretest posttest design dengan sampel sebanyak 10 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis menggunakan uji T dan uji normalitas untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun setelah menggunakan Activity board.

Kata Kunci: Berfikir Simbolik, Stimulasi, Activity Board

DOI: https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.544
*Correspondence: Khusnul Mar'iyyah Supriadi
Email: khusnulglx223@gmail.com

Received: 29-05-2024
Accepted: 05-06-2034
Published: 12-06-2024

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *At each stage of development, children try to find a balance between cognitive structures and new experiences. Based on the problem analysis conducted by researchers at RA AL-FITRAH, a problem was found in young children's activities that include symbolic thinking (ages 4-5). Researchers created learning materials, namely ACTIVITY BOARD materials, to encourage the growth of symbolic thinking in response to this issue. The purpose of this study is to ascertain how well Activity Board media can support the growth of symbolic thinking in children at RA AL-FITRAH who are between the ages of four and five. The study design is a one-group pretest-postest quantitative experimental design with data collecting and analysis methodologies using observation and a sample of ten children, ages four to five, at RA AL-FITRAH. To determine how the independent variable affected the dependent variable, researchers used T-tests and normality tests. After conducting experiments using Activity Board media created by researchers, significant results were found, namely children experienced development in each indicator of symbolic thinking aged 4-5 years.*

Keywords: *Symbolic Thinking, Stimulation, Activity Board*

Pendahuluan

Usia dini merupakan fase awal bagi seorang anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur sistem pendidikan nasional di Indonesia menyatakan bahwa anak usia 0 hingga 6 tahun dianggap berada pada usia anak usia dini. Di sisi lain, para ahli lain mendefinisikan anak usia dini sebagai periode antara usia 0 dan 8 tahun.

Langkah pertama dalam memberikan anak-anak pengalaman yang merangsang perkembangan dalam sistem pendidikan adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). Tahun-

tahun awal memerlukan fokus ekstra agar bisa menghasilkan sumber daya manusia yang bernilai tertinggi. Bagi anak usia dini, pendidikan adalah sebuah ruang dimana individu dapat mengalami perkembangan yang dapat membuat individu lebih siap untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Jalal, 2002) dalam (Utami, 2012).

Perkembangan anak usia dini meliputi 6 aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek ini sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam kegiatan belajar, karena semua tindakannya berkaitan dengan proses kognitif. Sesuai Husdarta dan Nurlan (2010) dalam (Lika Mau et al., 2023), ditekankan bahwa meskipun kemampuan kognitif berkembang terus-menerus, hasilnya tidak hanya didasarkan pada pencapaian masa lalu. Anak-anak mengalami kemajuan melalui tahapan atau periode perkembangan kognitif, di mana mereka berupaya mencapai keseimbangan antara struktur kognitif yang ada dan pengalaman baru. Tolak ukur perkembangan kognitif pada anak usia dini ditetapkan dengan Standar Tingkat Prestasi Perkembangan Anak (STPPA).

Standar Tingkat Prestasi Perkembangan Anak (STPPA) berfungsi sebagai tolak ukur tipikal keterampilan dan kemampuan anak pada segala bidang pertumbuhan dan perkembangan. Ini terdiri dari enam dimensi. Dalam kerangka STTPA, perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun meliputi berbagai tahapan, antara lain (1) keterampilan memecahkan masalah, (2) berpikir logis, dan (3) berpikir simbolik. Indikator perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun meliputi (1) menghitung benda satu sampai sepuluh, (2) memahami konsep bilangan, (3) mengenal lambang bilangan, dan (4) mengenal lambang huruf. Menurut Kompetensi Dasar (KD) 3.5, anak hendaknya memiliki kemampuan memecahkan masalah sehari-hari dan aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka juga harus mengenal ciri-ciri benda seperti nama, warna, bentuk, ukuran, pola, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. KD 4.5 menekankan pentingnya memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif.

Berdasarkan analisis masalah ketika anak usia 4-5 tahun diajak melakukan latihan berpikir simbolik, peneliti RA AL-FITRAH menemukan adanya permasalahan. Dari permasalahan tersebut peneliti merancang media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan berfikir simbolik yaitu media ACTIVITY BOARD.

Peneliti tertarik untuk membahas topik ACTIVITY BOARD: Media untuk Menstimulsi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA AL-FITRAH.

Metodologi

Sampel sepuluh anak, usia empat hingga lima tahun, dari RA AL-FITRAH digunakan dalam penelitian eksperimental kuantitatif dengan pendekatan one group pretest posttest. Observasi digunakan untuk pengumpulan data, uji T dan uji normalitas digunakan untuk analisis data untuk melihat bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Teknik eksperimen merupakan salah satu strategi pengajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, klaim Somantri dkk. (2018).

Tujuan penggunaan metode eksperimen ini untuk mengetahui secara langsung permasalahan terhadap perkembangan berfikir simbolik anak dan dapat menunjang proses penelitian media yang dibuat oleh peneliti untuk menstimulasi pertumbuhan pemikiran simbolik pada anak-anak antara usia empat dan lima tahun RA AL-FITRAH.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media ACTIVITY BOARD dapat membantu anak usia 4 - 5 tahun mengembangkan pemikiran simbolik di RA AL-FITRAH.

Berdasarkan hasil analisis masalah pada kenyataannya, beberapa anak masih kesulitan mengembangkan keterampilan berpikir simbolik mereka di lapangan, bahkan dengan upaya para peneliti. Pengenalan mereka terhadap simbol huruf dan angka menunjukkan hal ini. Hampir semua anak dapat berhitung bersama dari satu sampai 10 ketika didorong oleh guru mereka. Meskipun demikian, beberapa anak merasa kesulitan untuk mencocokkan huruf dan angka ketika diberi tugas ini. Terbatasnya prestasi belajar anak disebabkan oleh kurang memadainya pengajaran yang diberikan oleh guru dan langkanya sumber daya pendidikan. Pengajar hanya memanfaatkan media dan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang dirasa rentan sehingga menyebabkan anak kehilangan minat dan semangat belajar.

Maka dari itu peneliti memilih menggunakan permainan ACTIVITY BOARD adalah salah satu alat pembelajaran efektif yang menghadirkan minat anak-anak dan membantu mereka menjadi lebih mahir dalam menggunakan pemikiran simbolik untuk mengidentifikasi simbol numerik dan alfabet. Keterampilan berpikir simbolis anak-anak distimulasi secara efisien melalui permainan edukatif yang dikenal sebagai permainan Activity board, yang ada di ACTIVITY BOARD.

Peneliti melakukan uji coba media ACTIVITY BOARD selama 1 siklus yang memiliki 3 tahapan. Pada tahap 1 telah dilakukan pretest kepada 10 orang anak dengan indikator pencapaian. Berikut ini gambaran bagaimana anak usia empat sampai lima tahun mengembangkan pemikiran simbolik: pada indikator pertama, yaitu menghitung banyak benda dari satu sampai sepuluh, hampir 90% anak dapat menghitung angka dari satu sampai sepuluh; pada indikator kedua yaitu mengenal konsep angka dan huruf, 70% anak sudah dapat mengenal konsep angka. Namun sinyal untuk membedakan simbol huruf dan angka berbeda dimana hanya 60% anak yang mengenal lambang bilangan bahkan ada yang tidak mengenal lambang huruf apa yang ia pegang. Lalu, setelah melakukan pretest peneliti langsung mendemonstrasikan media tersebut didepan kelas dan semua anak sangat antusias bermain menggunakan media ACTIVITY BOARD tersebut sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif.

Untuk mengetahui keefektifan media ACTIVITY BOARD, peneliti melakukan tahap 2 yaitu dengan memvariasikan cara bermain ACTIVITY BOARD, dimana yang awalnya anak bosan saat belajar angka dan huruf anak menjadi lebih semangat. Pada tahap ini anak yang mulanya tidak mengenal beberapa lambang huruf, anak pun mulai mengetahui dan mengingat lambang huruf dan angka.

Pada tahap 3 peneliti melakukan posttest untuk mengetahui apakah anak mengalami perubahan yang signifikan pada kemampuan berfikir simbolik semua anak setelah melakukan 2 kali uji coba bermain media ACTIVITY BOARD kepada anak, yang dimana hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Sebelum dan Sesudah Tes

No.	Nama Anak	Pretest	Postest
1	Arsy	13	16
2	Zulfa	12	17
3	Arum	13	18
4	Sasa	12	17
5	Aliya	13	18
6	Nabila	12	16
7	Kiara	7	14
8	Azam	6	12
9	Albiyan	12	16
10	Syakir	9	16
	Total	109	160

Sebelum adanya uji coba media ACTIVITY BOARD mendapatkan hasil pretest bahwa masih terdapat 3 dari 10 anak yang masih belum bekembang secara optimal pada beberapa indikator perkembangan berfikir simbolik Seorang anak muda, berusia 4-5 tahun. Namun setelah menguji setiap indikasi pemikiran simbolik menggunakan media ACTIVITY BOARD para peneliti, peningkatan yang signifikan dapat ditunjukkan pada masing-masing indikasi tersebut. Temuan posttest, yang menunjukkan peningkatan nilai tes dibandingkan tes sebelumnya, memberikan bukti mengenai hal ini. Para peneliti menggunakan uji-t dan uji normalitas untuk menilai kemanjuran dan kebenaran data yang dikumpulkan mengenai variabel-variabel guna memberikan temuan yang lebih akurat. Tabel berikut menampilkan temuan dari uji t dan uji normalitas:

Tabel 2. Data Tes Normalitas

	Post	Kolmogorov-Smirnov[c]			Shapiro-Wilk		
	Test	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	16	.364	4	.	.840	4	.195
	17	.	2	.			
	18	.	2	.			

a. Pre Test konstan bila Post Test = 12. Itu telah dihilangkan.

b. Pre Test konstan ketika Post Test = 14. Itu telah dihilangkan.

c. Koreksi Signifikansi Lilliefors

Tabel 3. Hasil Uji T SPSS

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre & Post Test	-5.100	1.287	.407	-6.020	-4.180	-12.534	9	<,001	<,001

Dengan pembuktian hipotesis pada tabel uji t tersebut, mengingat bahwa Sig. nilai dibawah 0,05 serta skor t hitung jelas lebih besar dari nilai t tabel, jadi bisa dinyatakan hipotesis dapat diterima. Temuan uji T menunjukkan bahwa Sig. nilai 0,001 di atas 0,05 serta skor t hitung dengan total -12,534 di atas skor t tabel dengan total -2,262. Artinya, terlihat bahwa anak 4-5 tahun dipengaruhi oleh media ACTIVITY BOARD dalam hal perkembangan berpikir simboliknya di RA Al-Fitrah.

Kesimpulan

Berdasarkan riset tersebut bisa dinyatakan yakni kegunaan media ACTIVITY BOARD berpotensi meningkatkan perkembangan pikiran secara simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Diperjelas berdasarkan data riset dan eksperimen langsung. Media Papan Kegiatan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menumbuhkan semangat anak dalam bermain sehingga memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan melalui siklus dengan 3 tahapan. Tahap pertama berupa pretest yang menilai empat indikator yakni menjumlahkan barang 1-10, memahami dasar perhitungan, mengetahui symbol perhitungan, serta mengenal simbol huruf. Pada tahap kedua, anak yang awalnya kesulitan dengan simbol huruf tertentu mulai mengenal dan mengingat simbol huruf dan angka. Terakhir, pada tahap ketiga dilakukan posttest dengan menggunakan indikator yang sama. Pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan media Papan Kegiatan membuahkan hasil yang signifikan, terbukti dengan adanya kemajuan perkembangan yang diamati pada setiap indikator/tahap berpikir simbolik. Untuk memastikan keakuratan temuan, peneliti juga melakukan uji T dan uji Normalitas dan terbukti. Hasil uji T menunjukkan bahwa posttest lebih tinggi daripada hasil pretest, dibuktikan t hitung -12.534 > t tabel -2,262.

Daftar Pustaka

Alda, R., & Hasanah, H. (2023). ANALISIS MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA DI KELAS V SD NEGERI 067092 MEDAN. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *3*(9), 7775-7782.

Ali, A. M., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(2), 114-121.

Coo, K., Ita, E., & Meka, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KERETA ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGINITIF BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK KELOMPOK B. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *2*(2), 561-570.

Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(2), 182-189.

KUSMIATI, K. (2022). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, *2*(2), 206-211.

Lika Mau, M., Oka, G. P. A., & Meka, M. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, *2*(3), 644–653.

Lokon, F., Ita, E., & Ngura, E. T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA LEMBAR KERJA ANAK MENCOCOKAN BILANGAN DENGAN LAMBANG BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK NEGERI WUE KECAMATAN WOLOMEZE KABUPATEN NGADA. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *1*(2), 220-228.

Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, *3*(4), 1082-1092.

Nena, M. T., Ita, E., & Dhiu, K. D. (2022). UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ASPEK BERPIKIR SIMBOLIK MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ST. CLARA WUDU KECAMATAN BOAWAE KABUPATEN NAGEKEO. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, *1*(1), 17-26.

Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *4*(2), 304-309.

Rajagukguk, S. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sd. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *3*(1), 1-12.

Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14514-14520.

Somantri, A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2018). *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd*.

Surya, Y. F. (2017). Penerapan Metode Eksperimenuntuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sdn 011 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Basicedu*, *1*(1), 10-20.

Utami, A. D. (2012). Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach. In *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* (Vol. 7, Issue 2). http://dheweeq.multiply.com/journal/item/22/100