

**PENERAPAN MEDIA ACTIVITY BOARD UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR
SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-MOESTAFA**

Eva Indrianti¹, Devina Ayu Rahmawati², Riska Gani³, Tari Mahmuda⁴, Alwaqi'ah
Lailatih Praja⁵, Asih Nur Ismiatun⁶

¹PGPAUD FKIP Universitas Jambi

E-mail : ¹evaaaaaja14@gmail.com, ²devinaa207@gmail.com, ³
riskagani85@gmail.com, ⁴mahmudatari3@gmail.com, ⁵awaaalwa@gmail.com,
⁶asihnurismi@unja.ac.id

ABSTRACT

Research conducted at Al-Moestafa Kindergarten found problems with the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years. To address this issue, researchers used an Activity Board game. The aim of the study was to improve children's symbolic thinking skills. In this classroom action research (CAR), the data collection techniques used were observation and documentation. The Activity Board successfully developed children's symbolic thinking skills, understanding and using number symbols effectively. Therefore, this media is highly effective for implementation with children aged 5-6 years.

Keywords: Improvement, Symbolic Thinking, Activity Board

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan di TK Al-Moestafa menemukan adanya permasalahan pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan alat permainan *Activity Board*. Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. *Activity Board* berhasil mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, memahami dan menggunakan simbol angka secara efektif. Oleh karena itu media ini sangat efektif untuk di implementasikan kepada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Peningkatan, Berpikir simbolik, *Activity Board*

A. Pendahuluan

Menurut (Supriadi et al., 2024) Masa kanak-kanak adalah fase dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, dan didefinisikan oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, yang menyatakan bahwa "anak usia 0 hingga 6 tahun didefinisikan sebagai anak usia dini". Namun, menurut seorang ahli lain, PAUD didefinisikan sebagai periode usia 0 hingga 8 tahun. Sedangkan menurut Susanto dalam (Wahidah et al., 2024) Anak-anak usia dini adalah

mereka yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Pada rentang usia ini, anak-anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan otak yang sangat cepat, yang sering disebut sebagai masa keemasan. Selama periode ini, anak memerlukan perhatian yang ekstra karena rangsangan yang diberikan dapat berdampak pada perkembangan otak mereka serta prestasi akademis di masa yang akan datang. Oleh karena itu, sangat pendidikan yang tepat bagi anak-anak di usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu Pendidikan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun, namun Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 28 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang dilaksanakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, kita harus memberi pendidikan dari rumah sampai anak berusia 6 tahun. (Etivali & PS, 2019)

Anak usia dini memiliki enam aspek perkembangan yang perlu dicapai, salah satunya adalah kemampuan kognitif Menurut Yusuf dalam (Priyono et al., 2021) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif adalah anak mampu memecahkan masalah dan berpikir

ke arah lebih kompleks. Anak-anak ketika dihadapkan oleh suatu masalah, anak mampu berpikir secara logis dan kritis dalam memecahkan masalah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif, anak-anak mulai terlibat dalam kegiatan menyelesaikan masalah, berpikir secara logis, serta berpikir dengan menggunakan simbol. Anak-anak mengalami keuntungan fisik dan mental melalui bermain, yang menjadi saluran untuk energi dan kreativitas mereka. Keuntungan lain dari permainan ini adalah peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak Mu'min dalam (Yulianti & Sitorus, n.d.).

Teori kognitif Piaget merupakan sebuah konsep yang menguraikan cara anak menyesuaikan diri serta memahami benda-benda dan peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahapan atau periode yang terus bertambah kompleks. Kemampuan berpikir simbolik adalah salah satu aspek penting yang dimiliki oleh anak. (Umaroh et al., 2023)

Menurut Mutiah dalam (Aisyah, 2021) Kemampuan berpikir simbolik adalah elemen penting dalam kemajuan kognitif. Fungsi simbolik merupakan fase pertama dari pemikiran praoperasional pada anak. Dalam fase ini, anak-anak mulai mengasah kemampuan mereka untuk membayangkan mempersepsi objek yang tidak ada. Tahap simbolik merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk memahami konsep-konsep. Konsep ini diajarkan agar anak dapat mengenali objek tanpa harus melihat benda nyata. Namun, pada kenyataannya, kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini masih belum sepenuhnya berkembang dengan baik.

Pada tahapan praoperasional, menurut Piaget dalam (Wikaningtyas & Afandi, 2024) Menemukan bahwa anak sudah bisa berpikir simbolis, tetapi masih belum bisa menggunakan logika mereka, seperti mengubah, menggabungkan, dan memisahkan ide dan pemikiran. Dengan kata lain, anak dapat mengekspresikan bahasa menggunakan lambang atau simbol dan mampu menggambarkan

peristiwa melalui permainan yang bersifat simbolis.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Al-Moestafa, ditemukan bahwa sebagian anak masih memiliki kemampuan berpikir simbolik yang kurang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memanfaatkan media *Activity Board* dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik tersebut. Dengan langkah ini, peneliti ingin menguji efektivitas media *Activity Board* untuk mengetahui apakah media ini dapat berpengaruh pada kemampuan berpikir simbolik anak. Diharapkan dengan penggunaan media *Activity Board*, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak, sehingga memudahkan pencapaian tujuan perkembangan yang sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

B. Metode Penelitian

Menurut Susilowati dalam (Astuti & Watini, 2022) Penelitian tindakan kelas dimulai dengan menyusun rencana tindakan (*planning*), melaksanakan tindakan tersebut (*action*), mengamati serta menilai proses dan hasil dari tindakan yang dilakukan (*observation and*

evaluation), kemudian melakukan refleksi (*reflecting*), dan terus berlanjut hingga diperoleh perbaikan atau peningkatan yang diharapkan (kriteria keberhasilan).

Menurut Sutrisno Handi dalam Sugiyono dalam (Rahman et al., 2017) Dalam penelitian ini yang merupakan tindakan kelas, metode pengumpulan data yang diterapkan adalah pengamatan dan pencatatan. Dengan menggunakan kedua metode ini, peneliti diharapkan dapat memperoleh informasi yang jelas dan mendetail. Sedangkan menurut Arikunto dalam (Fitri & Hariani, 2019) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu observasi terhadap proses pembelajaran dalam bentuk tindakan yang sengaja dilakukan bersama di dalam kelas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil implementasi terhadap masalah yang ada di kelas, dua dari tujuh belas anak masih mengalami kesulitan dalam memperbaiki kemampuan berpikir simbolik mereka di kelas, meskipun penelitian telah dilakukan. Hampir seluruh anak mampu menghitung dari satu hingga sepuluh saat didorong

oleh peneliti. Namun, ada beberapa anak yang menemui kesulitan dalam mencocokkan huruf dan angka saat diberikan tugas tersebut. Ringkas dan jelas jabarkan hasil yang diperoleh, serta dilengkapi dengan analisis yang menjelaskan tentang hasil yang telah dicapai beserta teori yang mendukungnya.

Dengan demikian, para peneliti memilih untuk menerapkan permainan *Activity Board* sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif, yang dapat menarik minat anak-anak dan membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik untuk memahami simbol angka. Kemampuan anak-anak dalam berpikir simbolik dapat ditingkatkan secara maksimal melalui permainan itu.

Para peneliti melakukan implementasi menggunakan media *Activity Board* selama empat hari terdapat dua siklus, dimana siklus pertama dilakukan selama dua hari dan siklus ke dua dilakukan juga selama dua hari.

Setelah mengimplementasikan media *Activity Board*, posttest dilakukan para peneliti untuk

mengetahui apakah terdapat perubahan signifikan pada kemampuan berfikir simbolik anak. Posttest dilakukan setelah empat kali uji coba bermain media *Activity Board* kepada anak, yaitu dengan hasil sebagai berikut pada siklus pertama:

Tabel 1.
Hasil Siklus 1 di Pertemuan 1 dan 2

No	Nama Anak	Pt 3	Pt 4	Rata-Rata
1	H	100	100	100
2	D	90	90	90
3	A	90	100	95
4	G	100	100	100
5	Z	100	100	100
6	H	90	100	95
7	S	100	100	100
8	Z	100	100	100
9	K	90	100	95
10	T	90	100	95
11	Z	100	100	100
12	F	90	100	95
13	D	100	100	100
14	A	100	100	100
15	R	100	100	100
16	I	90	90	90
17	F	90	100	95

Tabel 2.

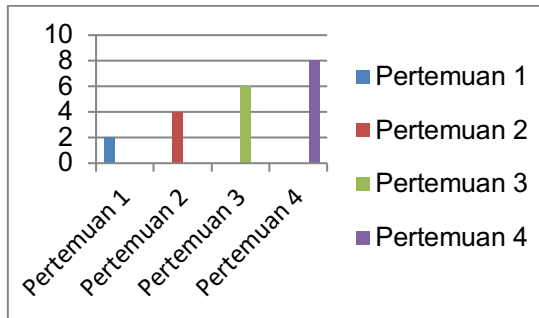
No	Nama Anak	Pt 1	Pt 2	Rata-Rata
1	H	100	100	100
2	D	30	60	45
3	A	60	60	60
4	G	80	90	85
5	Z	100	100	100
6	H	30	60	45
7	S	100	100	100
8	Z	100	100	100
9	K	70	70	70
10	T	90	90	90
11	Z	100	100	100
12	F	50	60	55
13	D	100	100	100
14	A	90	90	90
15	R	90	90	90
16	I	60	60	60
17	F	60	60	60

Hasil Siklus 2 di Pertemuan 3 dan 4

Setelah penggunaan media *Activity Board*, ditemukan bahwa masih ada dua dari tujuh belas anak yang belum mampu mengenal angka. Dengan di implementasikannya media *Activity Board* kemampuan berfikir simbolik anak meningkat. Tabel berikut menampilkan tabel siklus kedua:

Dari hasil siklus kedua bahwa masih terdapat satu anak dari tujuh belas yang belum bisa mengenal simbol angka. Terlihat peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan media *Activity Board*. Berikut diagram peningkatan dan presentasi dari hasil implementasi media *Activity Board* dari siklus pertama hingga siklus kedua:

Tabel 3.
Tabel Diagram Peningkatan



No	Nama	S I	S II	Peningkatan%
1	H	100	100	0%
2	D	45	90	50%
3	A	60	95	36%
4	G	85	100	15%
5	Z	100	100	0%
6	H	45	95	52%
7	S	100	100	0%
8	Z	100	100	0%
9	K	70	95	26%
10	T	90	95	5%
11	Z	100	100	0%
12	F	55	95	42%
13	D	100	100	0%
14	A	90	100	10%
15	R	90	100	10%
16	I	60	90	33%
17	F	60	95	36%

Dari hasil pertemuan satu hingga pertemuan empat dapat dilihat diagram serta presentase diatas yang dimana disetiap pertemuan terdapat

peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak terhadap media permainan *Activity Board*. Kemajuan yang konsisten ini mengindikasikan bahwa *Activity Board* berhasil mengembangkan kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan simbol angka secara efektif. Oleh karena itu media ini sangat efektif untuk di implementasikan kepada anak usia dini usia 5-6 tahun.

Selain itu, media *Activity Board* juga mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan penting lainnya, seperti kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Dengan demikian, implementasi media *Activity Board* sangat direkomendasikan dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai upaya untuk memaksimalkan potensi perkembangan anak usia dini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa kegunaan media *Activity Board* berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak pada usia 5-6 tahun. Peningkatan yang konsisten dalam setiap pertemuan menunjukkan bahwa media ini mampu membantu

anak untuk memahami dan menggunakan simbol secara efektif. Selain itu, media ini juga mendukung pengembangan keterampilan penting lainnya, seperti kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penggunaan *Activity Board* sangat direkomendasikan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu upaya untuk memaksimalkan potensi perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08, 2141–2150.
- Etivali, A. U. Al, & PS, A. M. B. K. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Penelitian Medan Agama*, 10, 1–26.
- Fitri, N. D., & Hariani, I. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Fingermatchic pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 101–108.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4), 212–218.
- Rahman, T., Fuadatun, F., & Sumardi. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 118–128.
- Supriadi, K. M., Khoiratih, A. I., Trisnawati, F. A., Kartika, D. A., Utami, W. S., & Amanda, R. S. (2024). Activity Board: Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di RA Al-Fitrah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 1–6.
- Umaroh, Kania, G., & Yusuf, R. N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 71–81.
- Wahidah, I. A., Purnamasari, Y. M., & Nurjati, S. S. (2024). Media House Counting untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Journal Ashil*, 4(2), 199–214.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 5(1), 66–76.
- Yulianti, N. F., & Sitorus, A. S. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar Nisa. *Journal of Education Research*, 5(4), 5006–5016.