

## Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik melalui Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Anak Usia Dini

Santika Fauziyah<sup>1</sup>, Komala<sup>2</sup>, Ririn Hunafa Lestari<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Raudhathul Athfal (RA) Nurul Ansor, Kab. Bandung, Indonesia

<sup>2</sup> Institut keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

<sup>3</sup> Institut keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

<sup>1</sup>[sanalif11@gmail.com](mailto:sanalif11@gmail.com) <sup>2</sup>[komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id) <sup>3</sup>[ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 11/05/2026; Direvisi: 21/05/2026; Disetujui: 24/06/2026

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Anak Usia Dini;  
Aplikasi Canva;  
Berpikir  
Simbolik;  
Video Animasi

Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini belum tercapai dengan baik. Hal ini terlihat banyak anak yang belum mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik sesuai tahapan usia perkembangannya diperlukan media yang sesuai dan menarik bagi anak. Maka peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan MC taggart. Alur penelitian yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian dilakukan di RA Nurul Ansor. Teknik pengumpulan data melalui observasi dari 16 anak. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif jenis statistika deskriptif, disajikan dengan nilai persentase. Hasil penelitian terlihat adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui media video animasi dengan berbantuan aplikasi canva, pada pra siklus berada pada 15% anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Setelah adanya tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 21% dengan katagori berkembang sesuai harapan. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan yaitu 81% dengan kategori berkembang sangat baik, 19% mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan 0% kategori mulai berkembang.

### ABSTRACT

### KEYWORDS

Animation Video;  
Canva App;  
Early Childhood;  
Symbolic  
Thinking

Early childhood symbolic thinking skills had not yet developed optimally. This was evident from the fact that many children were unable to count objects from 1 to 10, recognize number symbols from 1 to 10, and understand basic number concepts. To improve symbolic thinking skills in accordance with children's developmental stages, appropriate and engaging learning media are needed. Therefore, this study used animated video learning media developed with the Canva application. The purpose of this study was to determine the effectiveness of animated video media in improving the symbolic thinking skills of Group A children. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study was conducted at RA Nurul Ansor with 16 children in Group A as the participants. Data were collected through observations and analyzed using descriptive quantitative statistics presented as percentages. The findings showed a significant improvement in children's symbolic thinking skills after the implementation of the Canva-assisted animated video media. In the pre-cycle stage, 15% of the children achieved the Developing as Expected category. This percentage increased to 21% in Cycle I. In Cycle II, 81% of the children achieved the Developing Very Well category, while the remaining 19% achieved the Developing as Expected category, with no children remaining in the Beginning to Develop category.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki potensi yang luar biasa untuk dikembangkan. Struktur kurikulum PAUD, yang ditetapkan oleh Permendikbud Nomor 146 ayat 5 tahun 2014, mengatur program pengembangan aspek untuk anak usia dini. Program-program ini

mencakup nilai-nilai keagamaan dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Pengembangan aspek kognitif adalah fokus utama yang harus dikembangkan pada anak. Aspek kognitif anak usia 0–6 tahun mengalami perkembangan yang pesat, hingga mencapai 80% dari potensi penuhnya. Masa ini, sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa yang krusial untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Memberikan rangsangan pendidikan pada masa ini sangatlah penting untuk memaksimalkan potensi dan kecerdasan anak (Nursyamsiah et al., 2019) Dengan kata lain, masa keemasan anak usia dini adalah periode penting untuk membuka potensi kognitif mereka melalui stimulasi dan pendidikan yang tepat. Stimulasi ini akan membantu perkembangan otak dan kecerdasan anak, sehingga mereka dapat mencapai potensi penuhnya di masa depan.

Salah satu potensi kecerdasan pada anak adalah kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Berpikir simbolik adalah kemampuan untuk merepresentasikan objek atau peristiwa yang tidak hadir secara fisik dengan menggunakan simbol. Kemampuan ini muncul pada tahap praoperasional, tahap pertama dalam teori perkembangan kognitif Piaget, yang terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap praoperasional, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental objek yang tidak ada di hadapan mereka. Contohnya, anak yang bermain pura-pura dengan boneka dapat membayangkan bahwa boneka tersebut adalah bayi yang perlu disusui dan ditidurkan. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk memahami dan menggunakan bahasa, belajar memecahkan masalah, dan mengembangkan imajinasi mereka. Meskipun kemampuan berpikir simbolik berkembang pesat pada masa ini, pemahaman anak tentang simbol masih terbatas. Mereka mungkin masih mengalami kesulitan dengan konsep abstrak seperti waktu, ruang, dan sebab akibat. Orang tua dan pendidik dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menyediakan berbagai stimulasi. Menurut Mutiah (dalam Priyono et al., 2021) kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Menurut Hardiyanti dkk (dalam Priyono et al., 2021) menyatakan bahwa berpikir simbolik yaitu anak mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir simbolik adalah seperangkat keterampilan kognitif yang melibatkan berpikir dengan menggunakan simbol angka atau huruf untuk mewakili suatu objek atau benda yang tidak ada di depannya.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdapat aspek penting dalam perkembangan kognitif usia 4-5 tahun, salah satunya adalah berpikir simbolik. Kemampuan ini menjadi fundamental karena menandakan awal mula anak menggunakan symbol untuk mempresentasikan suatu objek atau peristiwa yang tidak ada dihadapannya. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk menghitung: anak mampu menghitung banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Kemampuan-kemampuan ini menjadi pondasi penting bagi anak untuk mempelajari membaca, menulis, dan berhitung di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan berkelanjutan perlu diberikan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya dengan optimal.

Namun, berdasarkan Hasil observasi ditemukan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Nurul Ansor Kab. Bandung masih belum terwujud sepenuhnya. Bukti dari hal ini adalah masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan lambang bilangan dari 1 hingga 10 secara berurutan, dan belum bisa mengaplikasikannya dalam aktivitas berhitung. Selain itu, masih banyak anak yang belum mengenali secara

menyeluruh huruf vokal dan konsonan. Penurunan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini disebabkan oleh pembelajaran yang masih terfokus pada peran guru dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini dan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik berupa video pembelajaran dengan tujuan untuk mendorong perkembangan berpikir simbolik anak.

Adapun indikator perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini mencakup kemampuan menghitung benda hingga 10, mengenali simbol bilangan 1 hingga 10, mengenali konsep bilangan dan mengenali lambang huruf, sedangkan indikator perkembangan kognitif yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun adalah menghitung benda 1-10, mengenali lambang bilangan 1-10, dan mengenali konsep bilangan. Perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini tentunya tidak lepas dari peran pendidik dan orang tua dalam mendorongnya. Tentu saja stimulasi yang diberikan harus mendatangkan kegembiraan bagi anak. Oleh karena itu, dalam semua kegiatan pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada anak usia dini.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar, 2017), media dapat dijelaskan sebagai perantara atau fasilitator. Media dalam konteks pendidikan memiliki makna yang luas, mencakup segala hal yang bisa dimanfaatkan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media ini bisa berupa manusia, materi, atau bahkan kejadian yang membangun kondisi belajar yang kondusif. Salah satu jenis media yang menarik dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar adalah animasi. Animasi adalah penggambaran dari serangkaian objek yang disusun secara berurutan sesuai dengan cerita atau alur tertentu. Meskipun biasanya terkait dengan gambar bergerak, animasi juga bisa dihasilkan menggunakan media lain seperti fotografi atau objek dalam kehidupan nyata. Secara sederhana, media merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sedangkan animasi adalah jenis media yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan atau informasi. Animasi adalah bentuk media yang terkait erat dengan komputer dan multimedia. Meskipun sering kali diasosiasikan dengan gambar, animasi juga dapat dibuat menggunakan foto atau objek lainnya. Ini adalah teknik untuk menciptakan ilusi gerakan dan sering digunakan untuk menggambarkan rangkaian peristiwa. Animasi sering kali dianggap sebagai media berbasis kartun dan sangat efektif dalam konteks pendidikan, khususnya untuk anak-anak. Mereka cenderung lebih antusias karena pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kurang terasa seperti sedang belajar. Dengan adanya perkembangan zaman saat ini penggunaan teknologi informasi pada era digitalisasi secara tidak langsung memiliki pengaruh yang seharusnya mampu membawa perubahan yang optimal. Pemanfaatan teknologi di zaman sekarang yang mana teknologi dan ilmu komputer sudah semakin maju dan anak-anak sudah mahir menggunakan telepon seluler dan komputer, tidak ada kerugian bagi guru untuk memanfaatkan animasi sebagai media penyampaian pembelajaran. Salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan yakni media video animasi. Menurut Munir (dalam Ali et al., 2022) Media digital yang disebut video menampilkan susunan atau gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran, dan fantasi pada gambar bergerak.

Video pembelajaran sangat cocok untuk memaksimalkan hasil pembelajaran yang perlu menjangkau lebih banyak orang daripada ruang kelas. Pemanfaatan video pembelajaran didukung dengan perangkat modern dengan representasi dan efek visualisasi yang semakin realistis, serta semakin efektif dengan penggunaan berbagai aplikasi yang

mendukung terciptanya video pembelajaran. Hal ini akan menambah ketertarikan anak untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi canva. Canva adalah platform desain grafis daring yang menawarkan berbagai template dan opsi desain untuk keperluan seperti presentasi, poster, foto profil, banner, dan berbagai kebutuhan desain lainnya (Leryan et al., 2018). Media pembelajaran canva memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran. Selain meningkatkan efisiensi, penggunaan Canva juga memfasilitasi penjelasan materi pembelajaran. Platform ini mendukung peserta didik dalam memahami pelajaran dengan menyajikan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan elemen visual lainnya sesuai dengan kebutuhan. Desain yang menarik juga membantu peserta didik tetap fokus pada proses pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Harapannya, aplikasi Canva dapat menjadi pilihan utama bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik, efektif serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Di zaman saat ini, anak-anak sudah familiar dengan telepon seluler, komputer, maka tidak berlebihan jika kemudian guru memanfaatkan media animasi berbantuan aplikasi canva ini untuk pembelajaran mengenalkan lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.

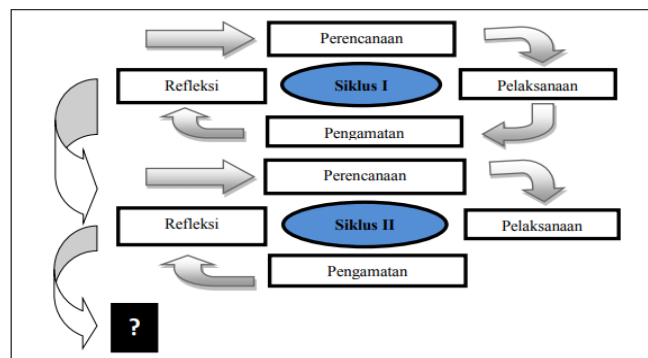
Pembelajaran yang dilakukan melalui video animasi yang menarik mampu membuat anak tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulida & Kaidaro (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi efektif dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak kelompok A. Selain itu, penggunaan video animasi mempengaruhi dalam kemampuan kognitif anak dengan mendukung kegiatan yang menunjangnya yaitu kegiatan dengan cara kreatif dan inovatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bilotango, Laiya & jamin (2023) menyatakan bahwa video pembelajaran tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang lebih efektif namun juga dapat membantu guru dalam menjalankan tugas secara optimal dalam mengasah kemampuan kognitif anak, baik dari sisi kemampuan mengenal konsep angka beserta mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal warna dan membedakan warna yang mereka lihat, menyimak cerita dengan baik sehingga dapat mengolah isi cerita dan disampaikan kembali dengan baik serta kemampuan auditori yang optimal dengan mampu membedakan suara yang mereka dengar.

Meskipun penelitian tentang peningkatan berpikir simbolik sudah banyak dilakukan tetapi penelitian tentang peningkatan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media video animasi berbantuan aplikasi canva pada anak kelompok A masih jarang ditemui. Penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi canva ini mampu memberikan kemudahan dalam pemahaman serta meningkatkan daya tarik anak usia di RA Nurul Ansor yang merupakan kebaruan dan keunggulan tertentu dalam pengimplementasiannya apalagi dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik. Berdasarkan pada masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media video animasi berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Nurul Ansor.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru secara sistematis untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui tindakan praktis dan refleksi atas tindakan tersebut. Tujuannya adalah untuk menangani berbagai persoalan yang timbul pada saat proses pendidikan dan pembelajaran di ruang kelas (Hendriana & Afrilianto, 2017). Penelitian ini dilakukan berdasarkan model acuan penelitian tindakan kelas model *Kemmis* dan *Mc Tanggart* yang

dikutip oleh Sumadyo (2013) model ini memberikan cara untuk memulai proses refleksi terhadap pelaksanaan penelitian tindakan. Penelitian dilakukan dalam rangkaian siklus, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang diharapkan pada faktor-faktor yang akan dianalisis. Dalam konteks ini, penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Prosesnya mencakup fase perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini mencakup seluruh anak kelas A dengan usia 4-5, total 16 anak yang terdiri delapan anak laki-laki dan delapan anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif jenis statistika deskriptif, disajikan dengan nilai persentase. Dibawah ini adalah gambar tahapan yang akan dilakukan selama penelitian. Adapun skema Penelitian Tindakan Kelas yang diadaptasikan dari model Kemmis dan Mc Taggart dipaparkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Skema PTK model Kemmis dan Mc Tanggart

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada tiga indikator untuk diteliti, yaitu 1) Membilang banyak benda 1-10, 2) Mengenal lambang bilangan 1-10, 3) Mengenal konsep bilangan. Adapun indicator keberhasilan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini adalah sebesar 80% yang diperoleh dari hasil rata-rata persentase indikator, dengan mempertimbangkan kriteria Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB) adapun kriteria penilaian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
0%-25%	Belum Berkembang (BB)
26%-50%	Mulai Berkembang (MB)
51%-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76%- 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Untuk mengetahui nilai peningkatan pada penelitian ini, dapat dicari dari hasil yang diperoleh dari data sebelum dan sesudah dihitung dengan menggunakan rumus persentase pada gambar berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

## Gambar 2 Rumus Persentase

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : skor nilai yang diperoleh

N : Jumlah maksimum

Adapun untuk mengetahui indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan hasil nilai rata-rata semua indikator/ dari tiga indikator yang diteliti dihitung dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\mu = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\mu$  : rata-rata

$x_i$  : nilai data indikator

n : banyaknya data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan kondisi awal penelitian yang dilakukan kepada 16 anak di RA Nurul Ansor diperoleh hasil observasi meningkatkan kemampuan kognitif dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik saat kondisi awal menunjukkan anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 46% , anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 31%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 15%, dan yang berkembang sangat baik (BSB) 8%. Hasil observasi tahapan prasiklus terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di RA Nurul Ansor dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 2 Penilaian Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik

No	Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik Usia 4-5 Tahun	F %	Kategori			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang banyak benda 1-10	F	8	5	2	1
		%	50%	31%	13%	6%
2	Mengenal lambang bilangan 1-10	F	8	5	2	1
		%	50%	31%	13%	6%
3	Mengenal konsep bilangan	F	6	5	3	2
		%	38%	31%	19%	13%
Hasil rata-rata persentase indikator			46%	31%	15%	8%

Dengan hasil di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Nurul Ansor belum bisa berkembang secara optimal dan belum merata. Penggunaan LKPD sebagai media pembelajaran utama dinilai kurang menarik dan membuat anak bosan sehingga menghambat proses belajar dan pemahaman anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang bisa meningkatkan kemampuan kognitif dalam lingkup perkembangan berpikir simbolik, salah satu solusinya yaitu melalui stimulasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan aplikasi canva.

Sebelum menentukan waktu, kegiatan pembelajaran, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), penyiapan media, instrumen observasi dan alat dokumentasi, peneliti dan guru berdiskusi tentang perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajarannya terlebih dahulu. Tindakan yang dilakukan pada siklus I dilakukan selama 3 kali pertemuan. Dari hasil tes Siklus I diperoleh yang belum berkembang (BB )

27 %, mulai berkembang (MB) 35 %, berkembang sesuai harapan (BSH) 21%, dan berkembang sangat baik (BSB) 17%. Berikut ini adalah tabel hasil yang didapatkan dari tindakan siklus I:

Tabel 3 Penilaian Hasil Tindakan Siklus I

Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Membilang banyak benda 1-10	8	5	2	1	6	5	4	1	5	6	3	2
%	50%	31%	13%	6%	38%	31%	25%	-	31%	38%	19%	13%
Mengenal lambang bilangan 1-10	8	5	2	1	6	5	4	1	5	6	3	2
%	50%	31%	13%	6%	38%	31%	25%	6%	31%	38%	19%	13%
Mengenal konsep bilangan	5	6	2	2	4	4	6	2	3	5	4	4
%	31%	38%	13%	13%	25%	25%	38%	13%	19%	31%	25%	25%
Hasil rata-rata persentase indikator	44%	33%	13%	8%	33%	29%	29%	9%	27%	35%	21%	17%

Berdasarkan hasil tes siklus I, terlihat bahwa terjadi peningkatan dibandingkan dengan tes observasi awal. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan, namun peningkatan masih belum mencapai tingkat yang optimal, hal ini menunjukkan bahwa masih ada upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak agar mencapai target yang diharapkan. Maka peneliti melanjutkan penelitiannya pada tahap berikutnya yaitu siklus II.

Siklus II, peneliti dan guru berkolaborasi untuk menyusun rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penentuan waktu dan kegiatan pembelajaran, penyusunan RPPH, mempersiapkan media pembelajaran, serta penyiapan instrumen observasi dan alat dokumentasi. Kegiatan pembelajaran pada siklus II, dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pada siklus II ini, peneliti dan guru fokus untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Upaya perbaikan tersebut adalah meningkatkan variasi dan intensitas stimulasi, memberikan umpan balik yang lebih spesifik kepada anak untuk membantu mereka memahami kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya. Meningkatkan kolaborasi antar anak dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan saling belajar. Hasil tes observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan hasil: BB dan MB pada 0%, BSH 19%, dan BSB 81%. Dibandingkan dengan hasil tes siklus I, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup memuaskan. Hal ini, menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media video animasi telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A. Penilaian pada tahapan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Penilaian Hasil Tindakan Siklus II

Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB

Membilang banyak benda 1-10	4	4	3	5	2	3	5	6	0	0	3	13
%	25%	25%	19%	31%	13%	19%	31%	38%	0%	0%	19%	81%
Mengenal lambang bilangan 1-10	4	3	4	5	2	2	8	4	0	0	3	13
%	25%	19%	25%	31%	13%	13%	50%	25%	0%	0%	19%	81%
Mengenal konsep bilangan	3	2	5	6	2	2	4	8	0	0	3	13
%	19%	13%	31%	38%	13%	13%	25%	50%	0%	0%	19%	81%
Hasil rata-rata persentase indikator	23%	19%	25%	33%	13%	15%	35%	38%	0%	0%	19%	81%

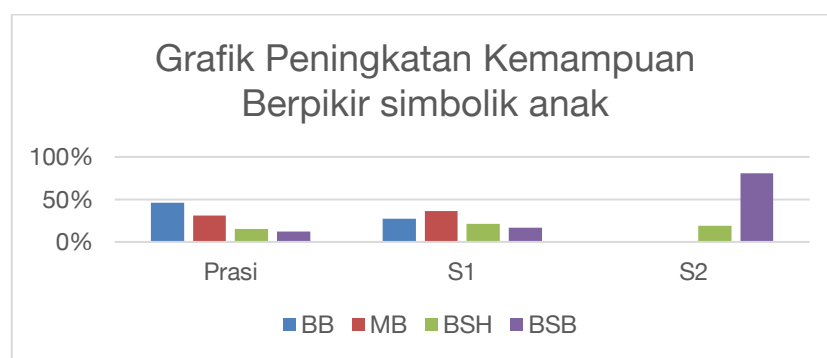
Tabel 5 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik

Tahap	Katagori	Indikator Kemampuan Berpikir Simbolik Usia 4-5 Tahun						Hasil rata-rata persentase indikator
		Membilang Banyak Benda 1-10		Mengenal Lambang Bilangan 1-10		Mengenal Konsep Bilangan		
		F	%	F	%	F	%	
Pra Siklus	BSB	1	6%	1	16%	2	13%	12%
	BSH	2	13%	2	13%	3	19%	15%
	MB	5	31%	5	31%	5	31%	31%
Siklus 1	BB	8	50%	8	50%	6	38%	46%
	BSB	2	13%	2	13%	4	25%	17%
	BSH	3	19%	3	19%	4	25%	21%
Siklus 2	MB	6	38%	6	38%	5	31%	36%
	BB	5	31%	5	31%	3	19%	27%
	BSB	13	81%	13	81%	13	81%	81%
	BSH	3	19%	3	19%	3	19%	19%
	MB	0	0%	0	0%	0	0%	0%
	BB	0	0	0	0	0	0	0%

Berdasarkan pada data di atas, dapat diketahui bahwa berpikir simbolik dengan persentase kenaikan secara keseluruhan 46% dari 16 anak, kategori belum berkembang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, persentase anak kategori berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 21%. Pada siklus II, persentase anak yang berkembang sangat baik melonjak menjadi 81%. Peneliti mengamati bahwa pada siklus I, beberapa anak tidak aktif, tidak fokus dan merasa bosan ketika diberikan pembelajaran oleh guru dikelas. Hasil pada siklus I menunjukkan perubahan positif, dengan tiga anak (17%) Berkembang

Sangat Baik (BSB) setelah menyaksikan video animasi. Kemudian hasil tindakan siklus II menunjukkan perubahan yang lebih signifikan, dengan 12 anak (81%) Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan penelitian ini, penggunaan media video animasi yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dapat menstimulus kemampuan berpikir simbolik anak. Media yang menyenangkan bagi anak dapat diimplementasikan oleh guru disekolah. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan yakni dengan menggunakan media video animasi pada proses kegiatan belajar mengajar telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, termasuk dalam hal menghitung benda-benda, mengenali simbol bilangan, dan memahami konsep bilangan. Hal ini menegaskan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Agar lebih jelasnya bahwa peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak melalui video animasi berbantuan aplikasi canva dikatakan berhasil, peneliti menyajikan dalam grafik nilai peningkatan dari awal prasiklus sampai pada siklus ke dua mampu mencapai kategori nilai tertinggi berkembang sangat baik dibawah ini:



Grafik 1

Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir simbolik anak

Keterangan:

Prasi : Prasiklus

S1 : Siklus 1

S2 : Siklus 2

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dari mula kategori BB pada saat prasiklus sampai tercapainya nilai perkembangan sangat baik (BSB) yang terlihat pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Nurul Ansor.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya pada aspek berpikir simbolik di RA Nurul Ansor. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi dan kegiatan bermain. Penggunaan video animasi dan kegiatan bermain dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengurutkan lambang bilangan, serta mengasah daya ingat anak dengan mengurutkan lambang bilangan. Kegiatan ini juga membantu anak menjadi lebih percaya diri dalam mengetahui urutan bilangan dan belajar berhitung lambang bilangan. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu anak agar belajar dengan lebih mudah dan mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak serta mampu mengatasi rasa bosan pada anak. Maka dengan mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan disenangi anak usia dini. Dalam kegiatan ini, anak menggunakan media video animasi untuk belajar mandiri dan

menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru atau peneliti dengan penuh rasa tanggung jawab, karena media pembelajaran video animasi terbukti memberikan efektivitas yang signifikan bagi anak, baik dalam aspek motivasi maupun kognitif. Penerapannya dalam proses pembelajaran di era modern ini dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik belajar. Guru atau peneliti memberikan penghargaan kepada anak yang berhasil menuntaskan tugasnya. Setelah pembelajaran diperbaiki pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Anak-anak menjadi lebih aktif dalam kegaitan pembelajaran dan minat serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik dengan menggunakan media video animasi yang menjadi tontonan anak menjadikan media yang nyata adanya untuk menjadi parameter. Sebagaimana nampak dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui video animasi berbantuan aplikasi canva. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al., (2022), yang menegaskan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung.

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui media video animasi berbantuan aplikasi *Canva* apabila dilihat Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A di RA RA Nurul Ansor dapat dikatakan berhasil, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun pada siklus I mencapai 21% pada kategori nilai berkembang sesuai harapan (BSH), kemudian meningkat lagi pada siklus terakhir menjadi 81% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk memperkuat hasil penelitian ini, maka peneliti menemukan penelitian serupa terkait pengembangan media video pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan oleh Banggur et al., (2022) penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran efektif dalam membantu anak usia 4-5 tahun mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Ini meliputi kemampuan mengenali dan menyebutkan simbol bilangan 1-10, menunjukkan simbol bilangan tersebut, menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, menggunakan lambang bilangan untuk melakukan penghitungan dan penjumlahan gambar, menerapkan lambang bilangan dalam pengurangan gambar, menyebutkan jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah gambar yang sesuai dengan lambang bilangan, mencocokkan jumlah gambar dengan lambang bilangan, serta mengenali huruf vokal dan konsonan, menyebutkan jumlahnya, menyebutkan nama-nama benda, dan merepresentasikan benda-benda tersebut dalam bentuk gambar dan huruf. Hal tersebut juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiarti et al., (2013), yang menemukan bahwa aplikasi video edukasi Canva sangat berguna untuk mengajarkan konsep bilangan kepada anak usia 4-5 tahun, anak-anak dapat mengenali dan memahami angka dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut bahwa media audiovisual jenis video animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dan dapat meningkatkan imajinasi mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada kesenangan anak, karena melalui perasaan yang senang akan membuat anak lebih cepat dalam menerima materi pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi untuk mengenalkan membilang banyak benda, mengenal lambang bilangan dan megenal konsep bilangan serta anak-anak mudah dalam memahami materi dan kemampuan berpikir simbolik anak semakin meningkat. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media video animasi merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Sejalan dengan

penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A melalui media video animasi berbantuan aplikasi canva bahwasanya anak lebih tertarik dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masruhim et al., (2021) yang mengungkapkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelas B1 usia 5-6 Tahun di TK Cendrawasih Samarinda.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada anak kelompok A di RA Nurul Anzor, dari analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi dengan bantuan aplikasi Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak., karena media yang digunakan mampu menarik minat dan perhatian anak serta memberikan rasa penasaran dan senang pada diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajarannya. Dengan semakin banyak anak yang menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir simbolik, ini akan memberikan dampak positif pada langkah-langkah selanjutnya. Penting bagi guru untuk bijaksana dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada anak-anak.

## REFERENSI

- Ali, R., Haryono, B., Kamal, M. A. M., Asdiana, Rahmatika, Z., Ibrahim, M. S. R., Larasati, M. M. B., Ningtyas, D. T., Rodliyaton, M., Korohama, K. E. P., Hanim, Aini, N., Jauhar, M. I., Demartoto, A., Rumalean, I., Siswati, B. H., Aryanti, S., Divinubun, S., Mago, O. Y. T., Purnama, M. D. I. (2022). *Teknologi Metaverse* (Issue August 2022). [www.akademiapustaka.com](http://www.akademiapustaka.com)
- Anggraeni, S. O., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan dan Berpikir Simbolik Anak TK. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 395–409. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.3928>
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Banggur, M. D. V., Talu, A. T. I., Esabella, S., & Rodianto. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 247–254. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.368>
- Bilotango, R., Laiya, S. W., & Jamin, N. S. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 120-134. <https://doi.org/10.37411/sjece.v3i2.2554>
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, Purwanti, E., Naif, M. M., Nureda, & Syarifah, R. U. (2013). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *NBER Working Papers*, 09(September), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Hendriana, H., & Afrilianto, M. (2017). *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP* 2018, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkp.2018.20>
- Masruhim, M. A., Elin, & Palenewen, E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Cendrawasih Samarinda. *Early*

- Childhood Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30872/ecj.v1i1.206>
- Maulida, S., & Kaidaro, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Di RA AR Rohmah Pekukuhan Kecamatan Mojokerto Kabupaten Mojokerto. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 241-249. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.883>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286–294. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Jakarta: Depdiknas
- Permendikbud Nomor 146 ayat 5 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengatur tentang Struktur Kurikulum PAUD Jakarta: Depdiknas
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4). <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.53280>
- Sumadyo, S. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>