

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK MELALUI MEDIA BAHAN ALAM DALAM PEMBELAJARAN DARING

Idoh Kurniawati¹, Ifat Fatimah Zahro²

¹ SPS Assyifa, Kebon Dalapan Rancapanggung Cililin

² PG PAUD IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

idohekurniawati922@gmail.com, ifat-fatimah@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Early childhood is a group of children aged 0-8 years who are experiencing a process of growth and development. One aspect that needs to be developed is the cognitive aspect. The ability to think symbolically is one part of the cognitive aspect. The ability to think logically in children aged 5-6 years is to mention the symbols of numbers and count, recognize various letters and represent various kinds of pictures and writings. We need fun media to support children's online learning, one of which is natural material media. This article aims to determine the implementation of symbolic thinking skills in children in online learning. This research method is a qualitative descriptive method with the subject of children aged 5-6 years totaling 20 children in group B in SPS Assyifa. Methods of data collection in this study using observation, interview, and documentation techniques. The data analysis technique uses data reduction activities, data display, and verification or concluding. Based on this research, it was found that natural materials were able to improve children's symbolic thinking skills. The use of natural ingredients in online learning using the WhatsApp Group internet application. Indicators of the ability to think symbolically developed in this study are children who can count, match numbers with number symbols and recognize various vowels and consonants.

Keywords: Symbolic Thinking, Natural Materials, Online Learning

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan sekelompok anak berumur 0-8 tahun yang sedang mengalami proses tumbuh kembang. Salah satu aspek yang perlu berkembang adalah aspek kognitif. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu bagian dari aspek kognitif. Kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun adalah menyebutkan lambang bilangan dan berhitung, mengenal berbagai huruf dan merepresentasikan berbagai macam gambar dan tulisan. Perlu media yang menyenangkan guna menunjang pembelajaran daring anak salah satunya yaitu media bahan alam. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui implementasi kemampuan berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran daring. Metode penelitian ini ialah metode dekriptif kualitatif dengan subjek anak usia 5-6 tahun berjumlah 20 anak kelompok B di SPS Assyifa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan aktivitas reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa melalui bahan alam mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Penggunaan bahan alam dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi internet WhatsApp Grup. Indikator kemampuan berpikir simbolik yang berkembang pada penelitian ini adalah anak mampu berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan.

Kata Kunci: Berpikir Simbolik, Bahan Alam, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sekelompok anak berumur 0-8 tahun yang sedang mengalami proses tumbuh kembang secara fisik dan psikis (Nurunnisa, Nuraeni, dan Andrisyah, 2020). Supaya proses pertumbuhan dan perkembangan berjalan dengan baik, pihak pemerintah merealisasikan adanya lembaga PAUD di Indonesia. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk jalur pendidikan yang mengutamakan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak, meliputi beberapa aspek yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni, sesuai dengan karakteristik dan tahap- tahap perkembangan anak usia dini (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137, 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pembinaan yang harus dilakukan oleh orang tua dirumah yang atau disebut dengan pendidikan informal, selain pendidikan yang diberikan oleh orang tua lembaga PAUD juga baik di berikan kepada anak, meski keadaan pandemi saat ini anak tidak dapat bersekolah secara tatap muka, pembelajaran daring menjadi salah satu solusi yang dilakukan sebagai bentuk tindak lanjut himbauan *learn from home* (belajar dari rumah). Learn From Home (belajar dari rumah) merupakan salah satu kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah pusat sebagai bentuk pencegahan penyebaran Covid-19, yang mengakibatkan semua jenjang pendidikan termasuk PAUD harus melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring masih tetap bisa dilakukan secara optimal dengan cara orang tua dan pendidik bekerja sama dan menjalin komunikasi yang efektif guna menstimulasi kemampuan anak selama belajar di rumah.

Meski dalam keadaan pandemi, perkembangan anak usia dini penting untuk terus distimulasi. Aspek yang perlu di kembangkan dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan proses dimana seorang individu dapat meningkatkan kemampuannya melalui pengetahuan yang ada pada dirinya (Khaironi, 2020, hlm.262). Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak aspek kognitif meliputi kemampuan berpikir logis, belajar memecahkan masalah dan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik menjadi salah satu aspek yang tidak boleh diabaikan, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak sudah mulai mengenal simbol-simbol ketika mengenal sebuah objek atau anak mampu menjelaskan sesuatu yang tidak ada didepannya melalui sebuah tindakan. Penjelasan indikator kemampuan berpikir simbolik menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: (1). Menyebutkan lambang bilangan untuk berhitung; (2). Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung; (3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (4). Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan; (5). Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada gambar buku yang diikuti dengan tulisan dan gambar buku) (Permendikbud Nomor 137, Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Selanjutnya Menurut Piaget (dalam Bodedarsyah & Yulianti, 2019) kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir tentang sebuah objek atau peristiwa, meski objek dan peristiwa tersebut tidak nampak secara nyata dihadapan anak. Dibutuhkan media yang bisa diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik selama anak melakukan pembelajaran daring yaitu dengan

menggunakan media bahan alam. Menurut Yukananda (dalam Oktari, 2017, hlm.50) bahan media alam yaitu bahan yang diperoleh langsung dari alam, media bahan alam yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah batu-batuan, pasir, tanah, biji-bijian, kayu dan ranting pelepah, daun, bunga, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Kurniawan (2016) menjelaskan bahwa media yang bersumber dari alam berupa tanaman, binatang, pemandangan, dan tempat-tempat dari alam. Bahan alam dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak. Sejalan dengan pendapat dari Oktari (2017) bahwa dengan memanfaatkan media bahan alam secara efektif mampu mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya seperti aspek bahasa, seni, sosial emosional, motorik, dan nilai-nilai agama serta mampu mengembangkan kemampuan *life skill* atau kecakapan hidup.

Dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak mampu mengembangkan kemampuan yang ada pada anak. Pemilihan media main yang tepat bagi anak membuat aktivitas bermain menjadi lebih bermakna, salah satunya yaitu melakukan aktivitas bermain menggunakan media bahan alam. Bermain dengan menggunakan media bahan alam sebagai media pembelajaran akan mudah diimplementasikan karena media tersebut mudah didapatkan oleh anak dan orang tua. Media tersebut menjadi solusi bagi pendidik untuk tetap bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media tanpa memberatkan orang tua. Menggunakan media bahan alam anak mengaplikasikan media nyata yang disuguhkan oleh alam, bukan lagi alat peraga yang dibeli tetapi media yang bisa melibatkan anak secara langsung dengan alam.

Dengan keadaan pandemi saat ini, guru tidak bisa mengimplementasikan media bahan alam secara tatap muka, namun anak mengimplementasikannya selama anak melaksanakan pembelajaran daring. Menurut Harjanto dan Sumunar (2018) berpendapat bahwa pembelajaran dalam jaringan merupakan pembelajaran yang mengalami perubahan dari informasi yang bersifat konvensional menjadi informasi yang bersifat digital. Dengan begitu pendidik hanya dapat memberikan arahan kepada anak melalui *gadget*, guru menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua, karena bagaimanapun dalam pelaksanaan pembelajaran daring orang tua menjadi fasilitator, artinya orang tua harus membantu, membimbing dan memberikan apa yang dibutuhkan oleh anak selama anak belajar dari rumah. Maka guru dan orang tua harus bersinergi dan memiliki tujuan yang sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang di butuhkan oleh anak.

Namun fakta yang terjadi dilapangan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik bagi anak hanya kegiatan yang bersifat penugasan seperti berhitung, membaca dan menulis. Mengajarkan membaca, berhitung dan menulis secara singkat kurang baik dirasakan bagi anak tetapi jika kegiatan tersebut dilakukan maka harus dengan cara bermain dan berproses. Dari paparan diatas calistung boleh dilakukan dengan syarat tidak dipaksa dan memiliki metode yang tepat sesuai dengan karakteristik anak dan tetap dilakukan dengan kegiatan bermain. Maksudnya kegiatan anak selama bermain tetap harus ada nilai belajarnya (Fadlillah, 2017, hlm.61). Hasil observasi di SPS Assyifa kemampuan berpikir simbolik sebagian anak masih belum berkembang, sehingga pendidik perlu melakukan inovasi dan mengimplementasikan media yang bisa mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak selama melakukan pembelajaran secara daring.

Oleh Sebab itu, diperlukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran secara daring yang menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif bagi anak, maka dengan ini peneliti ingin mengetahui bagaimana kemampuan berpikir simbolik pada anak dengan menggunakan media bahan alam pada pembelajaran daring. Sehingga muncul suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran bagi anak.

Berdasarkan pengamatan yang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “bagaimana mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui media bahan alam dalam pembelajaran daring? sejalan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kemampuan berpikir simbolik pada anak melalui media bahan alam dalam pembelajaran daring di SPS Assyifa”.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Gunawan (dalam Tanjihah, 2016) penelitian kualitatif merupakan perilaku penelitian berdasarkan dari narasi dan lisan mengacu pada interaksi yang diamati secara keseluruhan.

Subjek pada penelitian ini yaitu kelompok B anak usia 5-6 tahun di SPS Assyifa Kecamatan Cililin berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 9 orang peserta didik laki-laki dan 11 orang peserta didik perempuan serta guru kelompok B di SPS Assyifa. Data diperoleh dalam penelitian ini melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil observasi dari peserta didik SPS Assyifa, hasil wawancara dari pendidik kelompok B di SPS Assyifa serta dokumentasi dari hasil proses pembelajaran dan administrasi lembaga.

Menurut Sugiyono (2015, hlm.1) data kualitatif di analisis secara berkesinambungan sampai selesai dengan saling berhubungan, yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan cara memilih mana yang lebih penting supaya dapat membuat kesimpulan supaya peneliti maupun pembaca mudah memahami. Menggunakan teknik analisis melalui deskriptif kualitatif untuk memperoleh informasi yang akurat maka secara umum proses analisis data deskriptif kualitatif sebagai berikut:

1. Reduksi data, mereduksi data yaitu mengambil data yang utama, meresume, memusatkan pada sesuatu yang pokok, setelah dicari intinya. Selanjutnya setelah data diperoleh akan diarahkan kepada pembahasan penelitian sehingga bisa disimpulkan hasil akhirnya.
2. Display data, pada tahap selanjutnya adalah menampilkan data. Bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dan mendapat representasi penelitian secara menyeluruh, setelah itu dikemukakan dalam sebuah pemaparan yang singkat, bahan dan deskripsi secara menyeluruh pada aspek yang diamati.
3. Verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan disini merupakan temuan baru setelah dilakukan penelitian, dan dijelaskan melalui gambaran sebuah objek yang sebelumnya belum jelas menjadi jelas setelah adanya hasil yang diamati.

Jadi analisis data dalam penelitian ini dapat membantu peneliti mengamati data yang diperoleh dalam rangka menemukan makna dan peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data observasi, dokumentasi dan wawancara menunjukkan bahwa media bahan alam mampu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Penggunaan media bahan alam di SPS Assyifa dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pada saat pelaksanaan pembelajaran daring karena dengan media tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Indikator yang berkembang yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan anak mampu mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan. Sebagaimana diungkapkan guru SPS Assyifa dalam wawancara “ketika anak bermain dengan menggunakan media bahan alam pada pembelajaran daring ternyata mampu mendukung kemampuan berpikir simbolik anak, kemampuan berpikir simbolik anak yang berkembang yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan anak mulai mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan”. Kegiatan wawancara tersebut berlangsung pada hari senin, tanggal 15 Maret di sekolah SPS Assyifa.

Dari hasil dokumentasi menggunakan instrumen observasi peneliti dan wawancara dari guru kelompok B peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan guru SPS Assyifa dalam merencanakan pembelajaran daring dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B dimulai dengan membuat RPPH yang sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/ tanggal, waktu, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran beserta penilaian pada anak kelompok B yang mengacu pada kurikulum K-13 yang telah dibuat sebelumnya dan sebagaimana ungkapan guru SPS Assyifa dalam wawancara “pada pembelajaran daring di SPS Assyifa dalam perencanaan pembelajaran daring dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B tidak terlalu beda dengan perencanaan pembelajaran tatap muka, perencanaan pembelajaran daring dimulai dengan membuat RPPH yang sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/ tanggal, waktu, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran beserta penilaian pada anak kelompok B yang mengacu pada kurikulum K-13 yang telah dibuat sebelumnya, hanya saja skenario pembelajaran dan pelaksanaan pembelajarannya saja yang berbeda yaitu dilakukan secara daring”. Observasi dan wawancara tersebut dilaksanakan pada hari senin, tanggal 22 Maret 2021 di sekolah SPS Assyifa.

Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran secara daring dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui media bahan alam pendidik tetap menerapkan SOP seperti biasa yaitu: anak dan orang tua bersama-sama berdoa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, anak menghafal surat-surat pendek atau menghafal do'a sehari-hari dengan bimbingan orang tua. guru memulai dengan menanyakan kabar melalui rekaman suara di WhatsApp (WA Grup) kemudian anak satu persatu menjawab dengan bantuan orang tua. Terdapat beberapa tahap pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui media bahan alam dalam pembelajaran daring di SPS Assyifa tahap pertama yaitu guru memberikan informasi tentang bahan alam apa yang akan diperlukan oleh anak, tahap kedua yaitu guru menyajikan informasi dengan cara memberi presentasi berupa video

yang dikirim di grup WA, dan tahap terakhir yaitu guru melakukan evaluasi seperti menguji pengetahuan anak mengenai materi dan materi berpikir simbolik dengan menggunakan metode tanya jawab.

Sejalan dengan hal itu, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media bahan alam selain untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak juga guru melakukan tanya jawab sederhana seputar benda yang mereka temukan, pengalaman mencari media pembelajaran langsung dari alam dan berkesempatan mengeksplor alam secara langsung. Guru menanyakan bagaimana mengambil batu dengan cara dihitung, mengambil biji-bijian dengan menghitungnya, membentuk huruf dan lambang bilangan dari biji-bijian dan ranting pohon pertanyaan lainnya. Anak menjawab dengan spontan dan apa adanya. Ada yang menjawab dengan jawaban seru, menjawab lama mengambil batunya dan ada yang menjawab dengan pertanyaan kenapa memilih media tersebut tidak dari dulu karena anak merasa lebih terkesan dengan menggunakan media yang lebih nyata. Awalnya anak-anak mengalami kesulitan menyusun bahan alam menjadi lambang huruf dan angka tetapi lama-lama anak-anak mulai terbiasa dengan perintah tersebut, menjadikan anak tidak lagi asing dengan lambang huruf dan angka. Memanfaatkan media bahan alam yang mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan mampu menstimulasi kemampuan perkembangan anak lainnya seperti menstimulasi kemampuan bahasa, nilai agama dan moral, fisik motorik, seni dan sosial emosional anak.

Dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media bahan alam selama melaksanakan pembelajaran daring menjadi hal yang baru bagi anak. Pertama biasanya pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik hanya bersifat penugasan seperti kegiatan menulis, berhitung dan membaca dengan menggunakan media buku dan alat tulis saja tetapi pembelajaran daring dengan menggunakan media bahan alam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B lebih memberikan kesan yang mendalam dan menjadikan sebuah inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring lebih menggembirakan dan memudahkan bagi orang tua. Kini pembelajaran daring bagi anak tidak lagi menjadi momok yang menyeramkan melainkan menjadi aktivitas yang menyenangkan.

Maka berdasarkan penelitian dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan di SPS Assyifa pada anak kelompok B menunjukkan bahwa dengan bermain menggunakan media bahan alam pada pembelajaran daring dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Pembahasan

Implementasi Pembelajaran daring dengan menggunakan media bahan alam merupakan sebuah kegiatan yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B dengan cara yang asyik dan menyenangkan.

Data yang peneliti kumpulkan dari hasil dokumentasi menggunakan instrumen observasi adalah indikator kemampuan berpikir simbolik usia 5-6 tahun yang terstimulasi yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan anak mampu mengenai berbagai huruf vokal dan konsonan.

Mengenai kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran daring tidak jauh berbeda dengan perencanaan pembelajaran tatap muka yaitu membuat RPPH yang sudah terdapat tema, sub tema, kelompok, usia anak, hari/ tanggal, waktu, kompetensi

dasar, muatan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan pembelajaran, langkah pembelajaran beserta penilaian pada anak kelompok B yang mengacu pada kurikulum K-13, hanya berbeda pada skenario pembelajaran disesuaikan dengan teknis pelaksanaan pembelajaran daring.

Pada RPPH telah terdapat materi mengenai berpikir simbolik, menurut Nursyamsiah, Cendana & Alam (2019) menyatakan bahwa tahapan berpikir simbolik masuk ke dalam tahap belajar mengenal konsep, konsep sendiri penting dipelajari supaya anak dapat mengenal sebuah objek meskipun tanpa adanya suatu objek kasat mata. Konsep berhitung, mencocokkan lambang bilangan dan mengetahui huruf abjad terjabar dalam kompetensi dasar menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya.

Pelaksanaan pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak melalui media bahan alam guru tetap melaksanakan kegiatan awal sesuai SOP seperti kegiatan berdoa sebelum belajar, menghafal do'a sehari-haridan menghafal surat-surat pendek. Tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui media bahan alam yang dilaksanakan secara daring yaitu pertama yaitu guru memberikan informasi kepada orang tua tentang media bahan alam apa yang harus digunakan oleh anak dan orang tua dan kegiatan apa yang akan dilaksanakan. Disini guru memilih media semudah mungkin bisa ditemukan oleh anak sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran guna menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. Setelah benda itu didapat, guru memberikan informasi tentang tujuan dan aturan main kegiatan pembelajaran. "sebelum menginjak pada kegiatan inti, guru memberikan informasi tentang media bahan alam apa yang akan digunakan, Setelah benda itu didapat, guru memberikan informasi tentang tujuan dan aturan main kegiatan pembelajaran, semua diinformasi dikirim melalui WA Grup semua dilakukan bertujuan agar peserta didik dan orang tua memahami dan siap mengikuti kegiatan tersebut" ujar guru kelompok B.

Tahap kedua yaitu guru menyajikan informasi artinya guru memberikan presentasi cara pengerjaan kegiatan pembelajaran melalui video, Guru melakukan hal tersebut melalui aplikasi WhatApps grup seperti melalui rekaman suara dan anak membalasnya dengan bantuan orang tua mereka. Guru mengirimkan video tutorial kegiatan main yang harus dikerjakan oleh anak. Guru mencantumkan materi kemampuan berpikir simbolik seperti tentang guru memberikan perintah menghitung bahan alam mulai dari 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan membentuk huruf vokal dan konsonan menggunakan media bahan alam. Sesuai pernyataan guru kelompok B "pada materi menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada pelaksanaan pembelajaran daring biasanya saya selalu memberikan perintah anak untuk menghitung bahan alam mulai dari 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta saya selalu memberikan perintah anak harus membentuk kata sesuai tema, contoh pada tema rekreasi sub tema tempat rekreasi dan disitu sedang membahas tentang pantai saya memerintahkan anak untuk membentuk kata pantai menggunakan biji-bijian".

Tahap ketiga yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini guru menguji pengetahuan anak mengenai berbagai materi pembelajaran yang berhubungan dengan tema yang dibahas yang didalamnya terdapat materi kemampuan berpikir simbolik anak. Pada tahap evaluasi biasanya guru menggunakan metode tanya jawab yaitu menguji pengetahuan kemampuan berpikir simbolik anak, guru menanyakan soal kepada anak tentang

lambang bilangan, huruf vokal atau konsonan, serta biasanya guru meminta anak untuk merekam ketika anak berhitung. Pada tahap evaluasi juga biasanya meminta anak-anak dan orang tua mendokumentasikan hasil karya anak. Bukan hanya hasil karya tetapi proses selama pembelajaran pun dituntut adanya dokumentasi sebagai bentuk laporan bahwa anak telah melaksanakan kegiatan pada saat itu. Biasanya berupa foto yang telah dikolase, foto tersebut dishare di grup WA. Sesuai dengan pernyataan guru kelompok B “pada tahap evaluasi biasanya saya selalu memilih beberapa anak untuk menjawab pertanyaan saya seputar tema pembelajaran dan materi kemampuan berpikir simbolik, soal yang saya berikan seperti mengirim foto lambang bilangan, huruf vokal atau konsonan di grup WA dan anak menjawab dengan merekam suara mereka, tetapi pelaksanaan tersebut biasanya saya selalu meminta kepada orang tua untuk tidak memberitahu anak saya ingin melihat sejauh mana kemampuan anak tentang indikator kemampuan berpikir simbolik”. Guru selalu memberikan sanjungan terhadap anak yang berani menjawab pertanyaan memberikan ucapan terima kasih kepada orang tua anak yang telah berperan aktif selama anak melakukan pembelajaran daring.

Sejatinya anak-anak sangat menyukai hal-hal yang baru maka guru dituntut harus terus berinovasi guna menyiapkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif, berkesan dan menyenangkan. Melalui pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media bahan alam dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak seperti anak mampu berhitung, membuat lambang bilangan, membuat lambang huruf konsonan dan vokal, serta mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini tampak ketika guru sedang melakukan proses tanya jawab dan bercakap-cakap kepada anak melalui rekaman invoice WA Group dan hasil dari laporan orang tua bahwa ada anak yang mampu menyambungkan huruf menjadi kata sesuai dengan stimulasi yang diberikan oleh guru tentang tujuan kemampuan simbolik pada anak. Sebagaimana yang dikemukakan Piaget (dalam Nur, Hanifa & Rusmana, 2020, hlm.44) bahwa pada tahap pra operasional sedang dialami oleh anak pada sejak dini, tahap ini menunjukkan adanya aktivitas kognitif melalui simbolisasi.

Kemampuan berpikir simbolik yang dikembangkan oleh media bahan alam adalah mengenal lambang bilangan, mampu berhitung bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan onsep bilangan, dan mengenal beberapa huruf vokal dan konsonan. Sejalan dengan pendapat dari Nurlaela & Nuraeni (2021) kemampuan berpikir simbolik pada anak harus distimulasi dengan baik dan optimal bertujuan sebagai bekal bagi anak dalam pendidikan selanjutnya.

Dengan adanya implementasi pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan media bahan alam dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak menjadi hal yang baru bagi anak. Biasanya pembelajaran dalam pengembangan berpikir simbolik bersifat penugasan seperti kegiatan menulis, berhitung dan membaca yang hanya menggunakan buku dan alat tulis tetapi dengan menggunakan media bahan alam dalam mengembangkan berpikir simbolik anak memberikan kesan yang mendalam dan menjadi inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang lebih menyenangkan dan memudahkan bagi orang tua. Kini pembelajaran daring tidak lagi menjadi momok yang menyeramkan melainkan jadi aktivitas yang menyenangkan.

Pada dasarnya anak membutuhkan pendidikan guna mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan seperti kemampuan berpikir simbolik anak. Dengan anak berhitung, bermain konsep bilangan dan membentuk lambang bilangan dan huruf anak

menjadi lebih minat dan antusias dan hal tersebut sangat bermanfaat bagi aspek perkembangan anak usia dini. Maka dengan adanya implementasi penggunaan media bahan alam selama pembelajaran daring di SPS Assyifa mampu menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak perlu distimulasi dengan permainan dan media yang efektif dan menyenangkan. Memanfaatkan media bahan alam selama pembelajaran daring mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Indikator yang berkembang adalah anak mampu berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan anak mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan. Perencanaan pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh SPS Assyifa tidak jauh berbeda dengan perencanaan pembelajaran tatap muka tetap mengacu pada kurikulum K-13 hanya saja skenario pembelajarannya yang berbeda.

Metode penugasan yang biasa dilakukan dalam pengembangan berpikir simbolik kini ada inovasi pembelajaran yang lebih menyenangkan yaitu dengan menggunakan media bahan alam, media bahan alam dapat meningkatkan minat belajar anak, dan menimbulkan rasa menyenangkan meski diimplementasikan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58.
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Harjanto, T., & Sumunar, D. S. E. W. (2018). Tantangan dan peluang pembelajaran dalam jaringan: studi kasus implementas elok (E-Learning: Open for knowledge sharing) pada mahasiswa profesi Ners. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 5, 24-28.
- Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 261-266.
- Kurniawan, H. (2016). *Sekolah Kreatif*. Yogyakarta: Ar-uzz Media.
- 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.
- 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.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 42-50.
- Nurunnisa, R., Nuraeni, L., & Andrisyah, A. (2020). Penyuluhan Program Sekolah Ramah Anak Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Berbasis Child Center

Pada Pendidik Di Taman Kanak-Kanak Kota Purwakarta. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 94-103.

Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49-57.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Tanjihah, Z. [2016]. Implementasi pembelajaran Tahfidz Qur'an Di Taman Kanak-Kanak [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016]