

# Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi *PowerPoint*

Mariam<sup>1✉</sup>, Heni Nafiqoh<sup>2</sup>, Ayu Rissa Atika<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Taman Kanak-kanak (TK) Islam Al Azhar 30, Bandung, Indonesia

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

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

<sup>1</sup> [mariamtsaqifah@gmail.com](mailto:mariamtsaqifah@gmail.com), <sup>2</sup> [heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup> [ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 13/01/2024; Direvisi: 22/01/2024; Disetujui: 30/01/2024

## ABSTRAK

## KATA KUNCI

PowerPoint;  
Berpikir  
Simbolik;  
Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak dalam berpikir kreatif bahkan dapat menggunakan simbol-simbol untuk membayangkan angka, benda, maupun bentuk tanpa langsung menghadirkan didepan anak. Media *powerpoint* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media *Powerpoint* dalam meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik anak usia 5 tahun. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak usia 5 tahun di TK Islam Al Azhar 30, dengan jumlah 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Analisis data melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan *verification*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan antara permainan game *powerpoint* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Penelitian dilakukan selama 5 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa indikator yakni membilang dengan benda 1-20, menyebutkan bilangan 1-20, mengenal konsep bilangan dan menyebut urutan bilangan mulai dari Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal tersebut menunjukkan bahwa media game *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada Anak kelompok B di TK Islam Al-Azhar 30 Bandung.

## ABSTRACT

## KEYWORDS

PowerPoint;  
Symbolic Think-  
ing;  
Early Childhood

Symbolic thinking is a child's ability to think creatively and even use symbols to imagine numbers, objects, and shapes without directly presenting them in front of the child. PowerPoint media can be a solution to improve children's symbolic thinking skills. This study aims to determine the use of PowerPoint media in improved the symbolic thinking ability of children aged five years. The research method uses a qualitative and descriptive method. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The research subjects were children aged five years in Al Azhar Islamic Kindergarten 30, with three boys and four girls. Data analysis is the process of data collection, reduction, presentation, and verification. The results showed a significant increase in PowerPoint games in improving symbolic thinking skills in children. The research was conducted in five meetings. The results showed that there were several indicators, namely numbering with objects 1–20, mentioning numbers 1–20, recognizing the concept of numbers, and mentioning the sequence of numbers starting from Starting to Develop, Developing According to Expectations, and Developing Very Well. This shows that the PowerPoint game medium can improve symbolic thinking skills in group B children at Al-Azhar Islamic Kindergarten 30 Bandung.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Mulyasa, 2017, hlm.16). Salah satu aspek yang harus dimiliki pada diri anak adalah aspek perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa. Kognitif pada anak berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang ditandai dengan berbagai minat melalui ide-ide yang disampaikan (Susanto, 2012, hlm. 24). Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak selain dalam hal belajar pemecahan masalah, berpikir logis, juga yang tidak kalah penting ialah dalam hal berpikir simbolik. Terkait dengan hal di atas, fungsi simbolik merupakan pemikiran yang operasional. Pada tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan suatu objek yang tidak ada, fungsi ini dapat mengembangkan dunia mental anak (Mutiah, 2010, hlm. 54).

Menurut Permendikbud 137 tahun 2014 ada enam aspek perkembangan pada anak usia dini yakni: kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, dan seni. Pada dasarnya pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satunya yakni aspek kognitif yang memberikan pembelajaran tentang berpikir simbolik berupa simbol angka, dan huruf.

Dalam tahapan ini anak telah dapat menggunakan simbol untuk membayangkan angka, benda, maupun bentuk tanpa langsung menghadirkan didepan anak. Kemampuan tersebut dapat juga disebut kemampuan berpikir simbolik. Melalui imajinasi anak mampu mengingat angka-angka, benda-benda, serta bentuk-bentuk yang telah diketahui oleh anak yang akan menumbuhkan suatu kecerdasan matematis-logis (*math-logical intelligence*).

Berdasarkan hasil pengamatan di kelompok B TK Islam Al Azhar 30 yaitu mengalami kendala dalam mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, membilang dengan benda. Anak masih terlihat bingung saat di minta untuk mengenal beberapa bilangan secara acak yang telah di tunjukkan oleh guru yang terjadi di TK Islam Al Azhar 30 anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan secara berurutan, namun masih mengalami kendala ketika menunjuk bilangan secara acak. Di TK Islam Al Azhar 30 masih terdapat anak yang kurang paham dalam mencocokkan bilangan pada lambang bilangannya, mengurutkan bilangan serta menuliskan bilangan dengan kurang tepat. Hal tersebut diperkuat dengan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung memberikan penugasan dengan menggunakan LKA.

Hal ini sejalan dengan penelitian Hardiyanti, Sasmia & Sabdaningtyas (2018, hlm 3) Berdasarkan hasil pengamatannya sebelum melakukan penelitiannya sebagian anak masih rendah dalam berpikir simbolik, sebab guru kurang mampu membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada saat kegiatan belajar berlangsung disekolah masih berpusat pada guru sehingga anak kurang aktif. Anak usia dini lebih sering diberikan penugasan yang membuat mereka merasa bosan ketika belajar. Inilah beberapa hal yang menyebabkan berpikir simbolik anak rendah. Sedangkan menurut Ariyanto (dalam Nurlaela & Nuraeni, 2021) Salah satu faktor pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting dan strategis adalah guru, karena yang menentukan proses pembelajaran seorang guru.

Dari permasalahan yang terjadi di lapangan pada anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu berpikir simbolik seperti mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, membilang dengan benda dan lain-lain. Berdasarkan uraian diatas pada kemampuan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. Hurlock (2011, hlm. 87), mengemukakan bahwa pertumbuhan aspek psikis fungsi baru seperti munculnya kemampuan berpikir simbolik, kemampuan berpikir abstrak serta munculnya menyukai

lawan jenis. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini, karena dengan kemampuan berpikir simbolik akan mampu mengembangkan imajinasi, mampu mengingat angka-angka, benda-benda, bentuk-bentuk, serta dapat menumbuhkan kecerdasan matematis-logis sehingga akan membantu dalam mempersiapkan anak pada jenjang Pendidikan selanjutnya.

Mengingat bahwa kemampuan kognitif kaitannya dengan kemampuan berpikir simbolik anak perlu untuk dikembangkan, banyak cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, salah satunya menggunakan media. Media dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni media visual, audio, dan audio visual (Hasnida, 2015). Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkret. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Media yang konkret dapat dijadikan sebagai alat menyampaikan pesan untuk anak usia dini. Seorang guru dapat menggunakan media sebagai sarana informasi dalam pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima atau diserap dengan baik, dengan demikian diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Peranan guru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan anak dalam berpikir simbolik adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Media merupakan sarana pembelajaran yang tak terbatas. Anak akan mempelajari sesuatu dengan cara mereka sendiri jika kita menyediakan media untuk mereka. Media mencakup segala sesuatu yang ada di sekitar anak termasuk tumbuhan, pasir, air dan sebagainya. Dengan demikian media ini harus mampu membawa anak kepada dunia mereka, dunia anak adalah dunia murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Lingkungan anak dapat dijadikan sebagai media anak untuk belajar penggunaan media meliputi penggunaan alat yang secara nyata digunakan dari lingkungan yang dapat merangsang anak untuk belajar (Arsyad, 2014, hlm. 234).

Pada pembelajaran abad 21, pembelajaran Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan baik dari kalangan Taman Kanak-kanak bahkan sampai perguruan tinggi (Arsyad, 2014, hlm. 164). Manfaat media pembelajaran sebagai berikut. (1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, (2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar misalnya binatang buas, (3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil misalnya gambaran tentang pesawat, kapal laut, semut dan nyamuk, (4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Selanjutnya Hurlock (2011, hlm. 222) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (2) Media pembelajaran membantu peserta didik untuk mengulangi apa yang telah dipelajari. (3) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk belajar dengan penuh semangat. (4) Media pembelajaran dapat lebih mengaktifkan adanya respon dari peserta didik. Pada kenyataannya tidak semua kalangan bisa menggunakan media ini karena masih dianggap mahal, Akan tetapi pembelajaran berbasis komputer ini dapat digunakan menjadi media yang sederhana, salah satunya adalah media powerpoint. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Maka dari itu pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Media komputer merupakan

menarik bahkan atraktif dan interaktif. *Powerpoint* merupakan salah satu fitur dalam media komputer, media komputer membuat pembelajar akrab dengan simbol yang berlaku didunia audio dan visual. Aspek penting dari penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan. Secara umum untuk mendesain pembelajaran menggunakan *powerpoint* penyaji memperhatikan beberapa hal berikut: (1) keterbatasan layar komputer; (2) pemilihan font; (3) huruf besar dan huruf kecil; (4) *template*; (5) *bullet*; (6) *background*; (7) warna; (8) grafik dan *chart*; (9) animasi; (10) suara; (11) citra (gambar, foto, *clip art*).

Berdasarkan pernyataan diatas tentang media *powerpoint* yang berkaitan dengan audio visual yang dapat mengenalkan simbol erat kaitannya dengan kognitif atau kemampuan berpikir. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai anak salah satunya adalah berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol. Berpikir simbolik merupakan tahap pemikiran praoperasional dimana anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan dan mulai menggunakan simbolsimbol. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep-konsep yang akan dipelajari anak inilah akan dikemas melalui kegiatan mengenal huruf (Mutiah, 2010, hlm. 62). Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga anak dapat mengetahui memaknainya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan menggunakan media *powerpoint*?” sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan menggunakan media *powerpoint* anak usia kelompok B di TK Islam Al Azhar 30.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini langsung ke sumber data, karena penelitian dilakukan kepada anak usia dini maka data yang terkumpul berbentuk kata juga gambar sehingga tidak menekankan pada angka, jadi digunakan lah metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam observasi ini adalah metode deskriptif. Karena dengan menggunakan metode deskriptif peneliti dapat mengeksplorasi atau memotret suatu peristiwa sosial yang akan diteliti secara menyeluruh luas dan mendalam (Sugiyono, 2018, hlm 277)

Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al Azhar 30, dengan jumlah 7 anak 3 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam melaksanakan observasi, peneliti langsung bergabung dengan anak-anak yang akan diteliti, kemudian mengamati secara langsung aktivitas anak dalam menggunakan media *powerpoint*. Selain observasi peneliti juga wawancara kepada subjek agar menambah data yang diperlukan dalam penelitian ini. Serta melakukan dokumentasi untuk keperluan penelitian ini. Peneliti melakukan kegiatan ini pada bulan Februari semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 321) analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung pada periode tertentu proses analisis data deskriptif kualitatif sebagai berikut: 1. Pengumpulan Data, melalui observasi dan wawancara mendalam serta dokumentasi. 2. Reduksi Data yaitu data dilapangan dengan jumlah yang cukup banyak maka dilakukan reduksi data atau merangkum data yang terkumpul. 3. Penyajian Data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan

dalam bentuk uraian singkat atau teks yang berbetuk naratif. 4. *Verification* atau penarikan kesimpulan, langkah terakhir pada penelitian kualitatif adalah adalah penarikan kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada, temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara bahwa dengan menggunakan media *Powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B usia 5-6 tahun. Cara memainkannya anak-anak dibimbing terlebih dahulu melalui layar infokus agar semua anak bisa melihat apa yang dikerjakan oleh temannya didepan, kemudian anak langsung mencobanya kedepan secara individu. Dari hasil wawancara dan observasi perencanaan pembelajaran pada kelompok B di TK Islam Al Azhar 30, diperoleh hasil sebagai berikut:

#### A. Perencanaan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran guru di TK Islam Al Azhar 30 menyusun RPPM dan RPPH terlebih dahulu dengan cara mencari kegiatan yang dilakukan sesuai tema, kemudian disinkronkan dengan KI, KD dan indikator yang ada di STPPA. RPPM dan RPPH tersebut dikerjakan setiap hari jum'at kemudian di setorkan kepada Kepala Sekolah untuk diperiksa dan ditandatangani, setelah itu membuat penilaian harian, pada hari jum'at sebelum kepulangan guru menyiapkan media pembelajaran dan setting kelas agar suasana lebih menarik dan nyaman bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B bahwasannya “media game *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, dilihat dari anak-anak sangat antusias serta merespon dengan baik” selain itu kegiatannya yang pertama kali dilakukan di TK Islam Al Azhar 30 sehingga anak-anak semangat mengikuti kegiatan belajarnya dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan musik yang membuat lebih asyik”

Perencanaan yang dilakukan di TK Islam Al Azhar 30 melalui media *powerpoint* diantaranya: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM). Dalam proses Menyusun RPPM dilakukan setiap seminggu sekali dan dikumpulkan dihari Jum'at. Guru berdiskusi untuk menentukan tema dalam satu minggu, kemudian dituangkan dalam format RPPM lalu di periksa oleh kepala sekolah. Seperti wawancara yang telah dilakukan “...*Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan yang dikerjakan setiap hari jumat dan disetorkan untuk ditandatangani oleh Kepala Sekolah...*” (kutipan wawancara BT). 2) Membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH). Proses pembuatan RPPH dilakukan dan dikumpulkan dihari jum'at oleh guru kelas. Prosesnya hampir sama dengan penyusunan RPPM, akan tetapi RPPH ini merupakan turunan dari RPPM yang mana lebih mengarah pada perencanaan kegiatan perhari yang akan anak lakukan. 3) Membuat penilaian harian yang sesuai dengan indikator dan Strategi pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh guru setiap hari, pedoman yang digunakan guru untuk penilaian adalah berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta indikator penunjang lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru berikut “...*membuat penilaian harian yang sesuai dengan indikator dan strategi pembelajaran...*” (kutipan wawancara BT). 4) Menyiapkan media pembelajaran seperti Laptop, Infokus, Sound system/ pengeras suara untuk proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran perlu disiapkan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, guru menyiapkan segala media yang di perlukan seperti *power poin*, laptop, infocus, sound system, dan media-media lain yang menunjang. Seperti dalam wawancara beriku seperti yang diungkapkan salahsatu

guru dalam wawancara berikut “...menyiapkan media pembelajaran dan setting kelas agar nyaman dan menarik untuk pembelajaran anak-anak karena pertama kali dilaksanakan game powerpoint...” (kutipan wawancara BT). 5) Menyiapkan setting kelas supaya bersih, nyaman dan betah saat pembelajaran. Setting kelas sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Guru melakukan display kelas atau setting kelas setiap minggu disesuaikan dengan tema yang akan diusung.

### **B. Pelaksanaan**

Penelitian ini dilakukan pada bulan januari tahun 2022, awal semester II yang dilakukan pada anak kelompok B usia lima tahun. Kegiatan penelitian dilakukan sebanyak 5 kali, dalam satu minggu. Kegiatan pertama yang dilakukan pada hari senin tanggal 7 Februari 2022, adalah pengenalan lambang bilangan, membilang dengan benda, konsep bilangan serta menyebut urutan bilangan. Kegiatan awal pembelajaran yaitu berbaris, berdoa, dan pembukaan awal. Anak-anak membaca surat-surat pendek dan doa harian, untuk pembukaan awal, guru bertanya tentang kabar anak-anak serta mengabsen kehadiran anak. Dilanjutkan bernyanyi dan bertepuk. Pada pertemuan awal guru memberikan pengarahan penggunaan media *powerpoint* sebelum anak menggunakannya. Dengan kegiatan games *powerpoint* sebanyak tujuh orang anak menunjukkan tahap perkembangan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-20, membilang dengan benda 1-20, mengenal konsep bilangan 1-20 dan menyebut urutan bilangan 1-20 yaitu anak mulai Berkembang (MB).

Kegiatan ke-2 yaitu pada hari selasa tanggal 8 Februari 2022, yaitu mengaplikasikan game *powerpoint* hasilnya meningkat diantaranya anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20, membilang dengan benda, menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan serta menyebut urutan bilangan 1-20 menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kegiatan ke-3 yaitu pada hari rabu tanggal 9 Februari 2022, yaitu mengaplikasikan game *powerpoint* hasilnya ada yang meningkat sedikit diantaranya anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20, membilang dengan benda, menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan serta menyebut urutan bilangan 1-20 menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Kegiatan ke-4 yaitu pada hari kamis tanggal 10 Februari 2022, yaitu mengaplikasikan game *powerpoint* hasilnya meningkat diantaranya anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20, membilang dengan benda, menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan serta menyebut urutan bilangan 1-20 menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kegiatan terakhir pertemuan kelima pada hari jum'at tanggal 11 Februari, anak-anak langsung memainkan game yang ada di *powerpoint* dengan dipandu terlebih dahulu oleh peneliti sesuai dengan RPPH pada hari tersebut. Yaitu mulai dari kegiatan awal, inti dengan pembelajaran kognitif berpikir simbolik yaitu mengenal lambang bilangan 1-20, membilang dengan benda, menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan, dan menyebut urutan bilangan melalui permainan yang ada di *powerpoint*.

Media ini sudah tersusun menjadi game *powerpoint* anak-anak sebelumnya harus berlatih terlebih dahulu, anak-anak sangat antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan *powerpoint* karena media yang baru dan menarik disertai dengan musik membuat semangat untuk melakukan kegiatan tersebut. Teman-teman yang lain yang tidak memainkan mereka melihat dilayar infokus jadi mengetahui benar atau salah yang dikerjakan oleh temannya.

Setelah kegiatan ini tersebut selesai, anak-anak ingin melakukan kembali tetapi bu guru bilang insyaAllah dihari lain ada game seru lagi dan anak-anak bilang “asyik, hore karena pembelajaran melalui game *powerpoint* pertama kali dilakukan di TK Islam Al

Azhar 30, setelah itu melakukan ice breaking, bernyanyi dan diskusi apa yang telah dikerjakan pada hari ini. Setelah itu siap-siap untuk pulang.

### **C. Evaluasi**

Evaluasi yang dilakukan di TK Islam Al Azhar 30 yaitu melalui penilaian harian ceklis. guru menyiapkan format penilaian dengan tabel berupa no, indikator penilaian dan strategi penilaian, kemudian guru menilai proses belajar anak sampai kepada hasil yang didapat dengan menggunakan kode BT (belum terlihat), MB (Mulai Berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik). Selain dengan penilaian harian ceklis di TK Islam Al Azhar 30 guru juga melakukan evaluasi melalui penilaian catatan anekdot yaitu penilaian yang dilakukan secara objektif berdasarkan peristiwa yang terjadi.

## **Pembahasan**

### **A. Perencanaan Pembelajaran**

Sebelum masuk kepada pembelajaran, guru di TK Islam Al Azhar 30 melakukan perencanaan pembelajaran dengan menyusun RPPM dan RPPH terlebih dahulu dengan cara mencari kegiatan yang dilakukan sesuai tema, kemudian disinkronkan dengan KI, KD dan indikator yang ada di STPPA. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ananda dan Amiruddin (2019, hlm. 67) yang menyatakan bahwa pada tahap ini menjadi penting karena perencanaan ini diperlukan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sejalan dengan Fitri, Saparahayuningsih & Agustriana (2017, hlm 6) menyatakan bahwa perencanaan kurikulum merupakan seperangkat rencana yang disusun oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran, tujuannya adalah sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran hingga mencapai tujuan. Lebih lanjut Fitri, Saparahayuningsih & Agustriana, (2017, hlm 10) menyatakan bahwa yang termasuk kedalam proses perencanaan pembelajaran diantaranya adalah RPPM dan RPPH.

Selain RPPM dan RPPH, dalam perencanaan terdapat perencanaan penilaian, perencanaan media pembelajaran serta setting kelas. Hal ini dilakukan oleh guru di TK Islam Al-Azhar 30 Bandung, tujuannya adalah untuk menilai perkembangan anak yang sesuai dengan indikator STPPA dan indikator penunjang lainnya. Sejalan dengan pendapat Imamuddin dan Isnaniah (2022, hlm. 14) menyatakan bahwa penilaian dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi yang akurat tentang perkembangan anak, untuk memperoleh informasi yang akurat diperlukan perencanaan dalam menilai. Selain itu perencanaan dalam setting kelas juga diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut dilakukan oleh guru di TK Islam Al-Azhar 30 Bandung, dimana guru melakukan display kelas atau setting kelas setiap minggu disesuaikan dengan tema yang akan diusung. Hal tersebut dilakukan guru agar kelas yang digunakan sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Seperti yang diungkapkan dalam penelitian Rozalena dan Kristiawan (2017, hlm. 78) bahwa setting kelas yang menarik dapat memotivasi anak dalam belajar. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan setting kelas yang disesuaikan berdasarkan tema dapat memotivasi anak dalam mempelajari tema tersebut.

### **B. Pelaksanaan**

Dengan adanya media yang tepat guna dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Macam-macam media yang bisa digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan muridnya salah satunya dengan media IT *powerpoint* dalam meningkatkan berpikir simbolik anak (Arsyad, 2011) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Terbukti dengan pembelajaran yang menarik, anak akan secara aktif mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh gurunya.

Media yang digunakan dapat membantu proses belajar mengajar sehingga melalui media, dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan. Penggunaan media dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik pada anak, hal ini terlihat bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak meningkat dengan penggunaan media. Pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini antara lain faktor hereditas (keturunan), faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor minat dan bakat, dan kebebasan. Kematangan usia anak berkaitan dengan kemampuan dalam kesiapan untuk memahami segala sesuatu, semakin matang usia anak, maka semakin bertambah pula pengetahuan yang ia dapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013, hlm. 51) yang mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yakni faktor hereditas, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, dan kebebasan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dari itu kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak (Mutiah, 2010, hlm. 60). Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori konstruktivisme, dimana menurut teori konstruktivisme anak belajar melalui proses mengasimilasi dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Teori ini dipandang sebagai teori yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2013, hlm. 20) yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa, dengan demikian siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang telah didapatkan. Berdasarkan teori dan hasil penelitian diperoleh bahwa dengan media *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, terbukti dari pencapaian tingkat perkembangan anak yang terus meningkat setiap setelah dilakukan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori konstruktivisme berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media. Media digunakan sebagai alat penyampaian informasi untuk anak, kemudian anak membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan mengaitkan pengalaman-pengalaman yang sudah ia dapat. Stimulasi sangat diperlukan dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya yakni aspek perkembangan kognitif berupa berpikir simbolik. Guru dapat menggunakan media sebagai stimulasi untuk perkembangan kognitif anak. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berpikir konkrit. Selaras dengan hasil penelitian ini bahwa kemampuan simbolik anak dapat meningkat dengan penggunaan media audio visual Melalui media *powerpoint*, selain itu motorik halus anak terlatih dengan mengetik atau memindahkan kursor.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memiliki ketertarikan lebih Ketika belajar dengan menggunakan media *powerpoint*. Penggunaan media selain berpengaruh terhadap

perkembangan berpikir simbolik anak usia kelompok B, juga dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses belajar. Pembelajaran disekolah sehingga anak tidak hanya duduk dan mendengarkan saja materi yang guru berikan, melainkan ada keterlibatan yang dilakukan oleh anak.

### C. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan di TK Islam Al Azhar 30 yaitu melalui penilaian harian ceklis dengan indikator penilaian Belum Terlihat (BT) Mulai Berkembang (MB) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain dengan penilaian harian ceklis di TK Islam Al Azhar 30 guru juga melakukan evaluasi melalui penilaian catatan anekdot record yaitu penilaian terhadap apa yang terjadi secara fakta dan objektif atau apa adanya tidak dilebih-lebihkan pada perkembangan anak maupun kejadian secara spontan. Penilaian catatan anekdot merupakan penilaian yang digunakan guru dalam melakukan penilaian sehari-hari yang bertujuan untuk melihat perilaku anak atau kejadian anak yang positif, penilaian ini juga masuk kedalam rekapan penilaian STPPA (Purwasih, 2018, hlm. 24)

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia kelompok B dapat meningkat melalui media game *Powerpoint* mulai dari perencanaan berupa membuat RPPM, RPPH, menyediakan media dan menyiapkan setting kelas agar lebih nyaman, kemudian melalui pelaksanaan melalui kegiatan awal, inti dan penutup, dan evaluasi melalui penilaian ceklis dan penilaian catatan anekdot record. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan peningkatan perkembangan berpikir simbolik. Penelitian dilakukan selama 5 kali pertemuan dan dengan capaian perkembangan pada pertemuan pertama adalah mulai berkembang (MB) dan pada pertemuan terakhir adalah berkembang sesuai harapan (BSH). Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media game *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada Anak kelompok B di TK Islam Al-Azhar 30 Bandung.

### REFERENSI

- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. [2017]. Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>
- Hardiyanti, L., Sasmia, S., & Sabdaningtyas. (2018). Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. In *Jurnal PG-PAUD* 4(1),1
- Hasnida. (2015). *Media pembelajaran kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Imamuddin, M., & Isnaniah, I. (2022). Perencanaan, Pelaksanaan, dan Pelaporan Penilaian Autentik oleh Guru Matematika Madrasah. *KARIWARI SMART: Journal of Education Based on Local Wisdom*, 2(1), 9-19. <https://doi.org/10.53491/kariwarismart.v2i1.154>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Mulyasa. (2017). *Manajemen paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- 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. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020, October). Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun. In *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"* (Vol. 1, No. 1). <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/3141/0>
- Purwasih, W. (2018). Teknik penilaian unjuk kerja dan catatan anekdot sebagai upaya pemantauan perkembangan anak di PAUD Aisyiyah Cabang Kartasura Sukoharjo Jawa Tengah. *Jurnal Warna*, 2(2). 76-86. <https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/92>
- Rozalena, R., & Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan pembelajaran paud dalam mengembangkan potensi anak usia dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(1), 76-86. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v2i1.1155>
- Sanjaya, W. (2013). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pustaka Setia
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana: Jakarta
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: PT Kharrisma Putra Utama