

Kartu Pintar Multifungsi: Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini melalui *Finger Painting*

Wiwi Oktaviani^{1✉}, Ayu Rissa Atika²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ oktavianiewiee@gmail.com, ² ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 15/11/2024; Direvisi: 19/11/2024; Disetujui: 23/11/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kartu Pintar Multifungsi; *Finger Painting*; Kemampuan Berpikir Simbolik

Salah satu media pembelajaran kartu pintar multifungsi *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Maka, tujuan penelitian, mengetahui kelayakan media kartu pintar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B terdiri dari 5 anak TK Ulil Albab dan 10 anak TK Plus Al-Hikmah. Metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dan analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari penilaian kualitas produk berupa saran dan masukan para ahli. Data kuantitatif berupa jumlah nilai yang dihitung menggunakan teknik statistik melalui hasil penilaian angket. Validitas kelayakan dari ahli materi dan media memperoleh persentase 68% dan 88% dengan kategori layak dan sangat layak. Sedangkan validasi guru mendapat nilai persentase 72% dengan kategori Layak. Adapun peningkatan kemampuan berpikir simbolik memperoleh persentase 83% dalam kategori BSB. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media kartu pintar multifungsi *finger painting* dinyatakan layak.

ABSTRACT

KEYWORDS

Smart Card Multifunctional; *Finger Painting*; Symbolic Thinking Ability

One of the learning media for multifunctional *finger painting* smart cards can improve children's symbolic thinking abilities. So, the research aims to determine the suitability of smart card media to improve symbolic thinking abilities. The research subjects were 15 children from group B, consisting of five children from Ulil Albab Kindergarten and 10 from Plus Al-Hikmah Kindergarten. Research and Development (R&D) research method with the Borg and Gall development model. Data collection techniques use interview, observation, and questionnaire techniques. Data were analyzed using descriptive qualitative data analysis techniques and quantitative descriptive statistical data analysis. This data is obtained from product quality assessments in the form of advice and input from experts. Quantitative data is in the form of total scores calculated using statistical techniques through questionnaire assessment results. The feasibility validity from material and media experts obtained 68% and 88% in the feasible and very feasible categories. Meanwhile, teacher validation received a percentage score of 72% in the decent category. Meanwhile, increasing the ability to think symbolically obtained a percentage of 83% in the BSB category. The research results show that the development of multifunctional *finger painting* smart card media is declared feasible.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir simbolik adalah suatu aspek kognitif, dimana anak akan mengenal simbol angka, berhitung, mengidentifikasi huruf, suku kata, kosakata, gambar, dan warna. Menurut Collins dan Laski (2019) anak usia 5-6 tahun penting mempelajari lambang bilangan dan huruf agar mampu berhitung serta membaca. Pendapat serupa disampaikan Susanto (2011) bahwa pengenalan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun mampu menghitung sejumlah benda secara bertahap, menyebutkan bilangan sesuai

urutan yang benar, sedangkan tujuan mengenal lambang huruf yaitu dapat menunjang kemampuan anak dalam proses membaca. Membaca pada anak memang tidak hanya berhubungan dengan huruf dan bunyinya, tetapi pengenalan lambang huruf dan bunyi salah satu tahapan anak dapat membaca. Maka penting, merancang secara terstruktur dan sistematis tentang perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar pencapaian yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik.

Menurut Piaget objek dan peristiwa secara nyata (fisik) tidak hadir dihadapan anak, merupakan kemampuan berpikir simbolik itu sendiri (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Tahap simbolik bagian belajar mengenal suatu konsep, untuk mempelajari konsep anak mengetahui suatu objek yang tak sesuai dengan objek kenyataannya. Menurut Piaget (dalam Astuti, 2013), melalui perkembangan kemampuan berpikir simbolik, memecahkan masalah dan mengingat sesuatu. Kemampuan ini sangat diperlukan anak supaya distimulasi dengan pembelajaran yang kontinu.

Namun, berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan yaitu di sekolah TK Ulil Albab dan TK Plus Al-Hikmah. Pendidik mengalami kesulitan mengatasi kemampuan berpikir simbolik anak yang belum optimal, sehingga yang terjadi kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Pendidik relatif kurang dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Kurangnya motivasi pendidik kepada anak ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan media yang digunakan seadanya dan mudah rusak sehingga membuat anak jenuh dalam proses kegiatan belajar. Contohnya, pendidik menggunakan *flashcard* yang terbuat dari hasil print gambar, kata, angka, dan huruf yang dilaminating kemudian dihecter. Kualitas media tersebut tidak bertahan lama, mudah tercecer, serta membuat pendidik belum berinovatif membuat media yang lebih menyenangkan untuk anak.

Agar anak dapat bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dan meminimalisir kendala tersebut. Anak membutuhkan stimulasi yang lebih tepat. Guru harus mengemas kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan media inovatif, efektif dan efisien, dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Kartu pintar multifungsi *finger painting* ialah media yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Media ini alat permainan interaktif, memperkenalkan simbol angka, huruf, gambar, kosakata dan warna kepada anak. Media pun dijadikan sarana hiburan, penunjang pembelajaran, pembawa pesan bagi anak, dan dapat dijadikan pemasaran produk bagi pendidik. Dalam proses penyampaian pembelajarannya akan mampu menanamkan memori simbol angka, huruf, gambar, kosakata dan warna karena anak menyenangi permainannya. Pengembangan media yang multifungsi menggunakan *finger painting* diharapkan menjadi permainan yang terus dimainkan berulang-ulang, menyenangkan dan mempermudah anak pada saat proses pembelajaran. Media iniberupa kartu simbol angka, huruf, kosakata serta warna yang disesuaikan topik pembelajaran saat itu, dan dilengkapi kegiatan kreativitas *finger painting* yang akan digunakan anak untuk menyebutkan dan menuliskan simbol yang ada pada kartu pintar.

Kartu pintar multifungsi difungsikan sebagai sarana bermain sambil belajar, mudah dirancang dan biaya yang digunakan terjangkau. Selain itu, pengadaan bahan-bahannya relatif mudah didapat di kehidupan sehari-hari. Dengan kegunaannya yang multifungsi ini, anak akan mencocokkan antara kreativitas *finger painting* dengan kartu-kartu simbol angka, huruf, gambar, kata, dan warna (Ariestantya dalam Lestari, 2018). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan memahami kelayakan media kartu pintar multifungsi *finger painting*.

METODOLOGI

Jenis penelitian pengembangan adalah Research and Development yaitu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2009), seperti kartu pintar yang telah ada sebelumnya yaitu flashcard yang kemudian dikembangkan menjadi kartu pintar multifungsi finger painting. Inovasi media kartu pintar ini dibuat dengan kreatif dan dapat menarik minat anak untuk antusias mengikuti pembelajaran yang dibuat dengan bahan yang ramah anak yaitu bahan dari kertas spotlight yang dibentuk empat lingkaran dengan ukuran yang berbeda-beda kemudian diberi angka, gambar, kosakata, dan warna.

Media yang berdayaguna adalah media yang orientasinya dapat efektif, efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, praktis serta mudah digunakan sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran (Sugiyono, 2014). Adapun dalam proses mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media kartu pintar ini. Berikut ini keterangan kategori skor indikator penilaian pencapaian anak menggunakan media tersebut :

Tabel 1 Kategori Skor Indikator Penilaian Pencapaian Anak

| Kategori | Skor |
|---------------------------|----------|
| Belum Berkembang | 0-25% |
| Mulai Berkembang | 26%-50% |
| Berkembang Sesuai Harapan | 51%-75% |
| Berkembang Sangat Baik | 76%-100% |

Agar media dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran penelitian di lapangan dilakukan sebanyak lima kali tatap muka yang diberikan kepada anak untuk mengenal konsep bilangan 1-10, mengetahui huruf vokal dan konsonan, suku kata, kosakata, memasangkan lambang bilangan dengan angka, dan mengenal pencampuran warna menggunakan media tersebut.

Tahapan prosedur terdiri dari tahapan yaitu ; 1) Mengumpulkan referensi melalui studi pustaka, observasi atau wawancara secara langsung. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik belum optimal karena pembelajaran menggunakan media yang masih monoton dan kurang menarik. Hal ini dibutuhkan media yang dapat mempengaruhi lancarnya keberlangsungan proses pembelajaran anak didik; 2) penyusunan instrumen dan media kartu pintar multifungsi finger painting; 3) penilaian dilakukan ahli materi dan media, yang menghasilkan revisi kemudian diperbaiki serta di nilai kembali. Sehingga kartu pintar multifungsi finger painting dikategorikan layak sebagai media pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 308), teknik pengumpulan data dijadikan pijakan utama memperoleh data. Teknik wawancara dilakukan pada awal pertemuan untuk memperoleh informasi kemampuan berpikir simbolik anak terhadap dua guru. Satu guru dari TK Ulil Albab dan satu guru dari TK Plus Al-Hikmah. Data ujicoba terbatas dilakukan pada lima anak di TK Ulil Albab sedangkan ujicoba luas terdiri dari 10 anak di TK Al-Hikmah.

Peneliti melakukan observasi secara terstruktur terhadap subjek dan objek penelitian, dan melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di lapangan untuk menganalisa media yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya teknik pengumpulan data melalui angket (kuesioner) yang berisi seperangkat pengajuan pertanyaan pada responden (ahli media, materi, dan pendidik).

Setelah melakukan tahap pengumpulan data, peneliti mempelajari cara pembuatan dan tujuan dari pengembangan media. Desain produk diwujudkan dengan membuat kartu pintar multifungsi finger painting dari empat lembar kertas spotlight berbentuk lingkaran berbeda warna dan ukuran kemudian disusun dari ukuran kecil, sedang dan besar serta setiap lapisan kertas spotlight diberi keterangan simbol angka, kata, dan gambar benda. Bagan desain sebagai acuan penilaian terhadap responden. Sejumlah tenaga ahli menilai produk baru yang sudah dibuat dan dihadirkan untuk dilakukannya legalisasi atau penguatan produk (Sugiyono, 2006). Peneliti menghitung hasil validasi produk yang berisi unsur-unsur penilaian, sehingga dapat terlihat efisiensi dari desain produk kartu pintar multifungsi finger painting. Adapun kekurangan produk, diperbaharui guna menciptakan produk lebih unggul. Selanjutnya tahap validasi yang dianalisisa menggunakan skala likert, yaitu acuan mengukur sikap, pendapat, dan persepsi terhadap individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang menjadi objek penelitian (Sugiyono, 2006).

Tabel 2 Aturan Pemberian skor Validasi

| Jawaban kelayakan | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup Baik | 2 |
| Kurang Baik | 1 |

Tabel di atas referensi bagi validator dalam mengisi lembar validasi produk yang berisi beberapa indikator penilaian dari media kartu pintar multifungsi finger painting. Setelah mendapatkan penilaian, skor dijumlahkan ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus skala likert sebagai berikut (Mariana, 2020) :

$$\text{Persentase jawaban angket responden} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber : Nabila, Adha & Febriandi, 2021)

Hasil persentase mengacu pada sumber rumus (Nabila, Adha & Febriandi, 2021) yang selanjutnya disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan seperti berikut ini :

Tabel 3 Kelayakan Validasi

| Persentase | Interpretasi |
|------------|---------------------|
| 81% - 100% | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Kurang Layak |
| 0 - 20% | Sangat Kurang Layak |

Desain produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh para ahli kemudian diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Ada dua tahap ujicoba yang dilakukan yaitu ujicoba terbatas di TK Ulil Albab melibatkan lima anak dan ujicoba luas di TK Plus Al-Hikmah melibatkan 10 anak kelompok B.

Teknik analisis data dilakukan dengan data kualitatif deskriptif dan statistik deskriptif kuantitatif, data kualitatif dihasilkan dari penilaian kualitas produk, saran dan masukan para ahli. Data kuantitatif adalah jumlah nilai yang dihitung melalui cara teknik statistik dari hasil penilaian angket, validasi ahli dari ujicoba terbatas dan ujicoba luas,

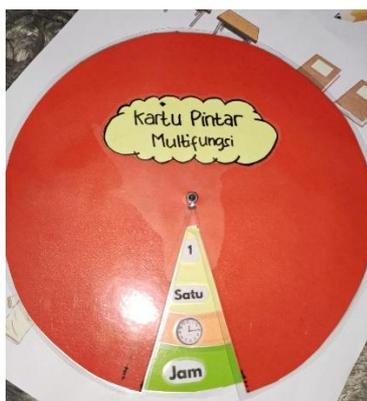
adanya hasil ujicoba memperoleh kelayakan validasi yang dapat dilihat pada Tabel.3 Kelayakan Validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis ini fokus ke anak kelompok B daerah kota Bandung, dan melalui 4 tahap pengembangan metode R&D (*research and development*). Media bernama media kartu pintar dibuat menyerupai *spin* yang terbuat dari kertas *spotlight* yang disetiapi permukaannya berisi angka, huruf, suku kata, kosakata, gambar, dan warna. Karena media sebelumnya dalam penggunaan sebagai sarana belajar belum optimal, sedangkan dalam pembelajaran menstimulasi kemampuan berpikir simbolik diperlukan media belajar yang optimal, menarik, dan inovatif agar menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak.

Adanya proses pengembangan media pembelajaran ini terbuat dari kertas *spotlight*, mika, lambang angka, huruf, gambar, dan warna, berbentuk lingkaran atau *spin*. Media diperkenalkan dan dipelajari oleh anak dengan cara bermain. Proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik salah satunya adanya upaya penerapan media kartu atau *flashcard* yang terfokus pada kegiatan mengenal simbol angka, huruf dan membilang benda yang terbuat dari kertas berbentuk persegi dengan aktivitas belajar sambil bermain yang merupakan bagian dari kebutuhan anak. Kegiatan dilakukan secara spontan, berulang-ulang dan situasi menyenangkan. Hal ini senada dengan penjelasan dalam *Oxford Learner's Dictionary Pocket* "*play is things that people especially children, do for pleasure*" (Oxford Dictionary, 2008, hlm. 336) bahwa bermain kegiatan yang dilakukan anak, demi kesenangan untuk dirinya, tanpa paksaan karena saat bermain anak dapat mengeksplor kemampuan yang dimilikinya. Untuk itu, sebelum media digunakan, dan dijadikan media pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain berikut tahapan pembuatan media pada gambar 1-7.



Gambar 1 Lingkaran Spin Kartu Pintar Multifungsi Finger Painting

Kertas *spotlight* berbentuk lingkaran (*spin*) dibuat beberapa ukuran dilapisi mika dan disusun dari yang terbesar sampai yang terkecil.



Gambar 2 Gambar Perlengkap Media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting*

Tentukan gambar yang akan dijadikan simbol kartu. Media ini berupa simbol lambang angka, huruf, suku kata, kosa kata, gambar dan warna yang gambarnya diambil melalui platform google kemudian diprint sesuai kebutuhan atau tema.



Gambar 3 Panah Pemutar Spin Media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting*

Buatlah bentuk dua sisi segitiga yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan untuk dijadikan panah sebagai alat pemindah atau pemutar *spin* ketika media digunakan.



Gambar 4 Media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting* Siap Digunakan

Ketika tahapan satu sampai tiga sudah dilalui maka media siap digunakan.

Gambar 5 Papan *Finger Painting*

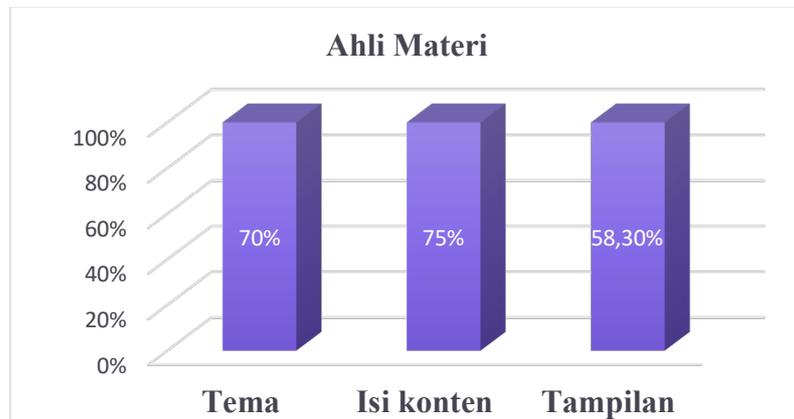
Buatlah papan triplek ukuran panjang 19 cm dan lebar 16,3 cm sebagai media bermain *finger painting* untuk anak.

Gambar 6 Pewarna Media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting*

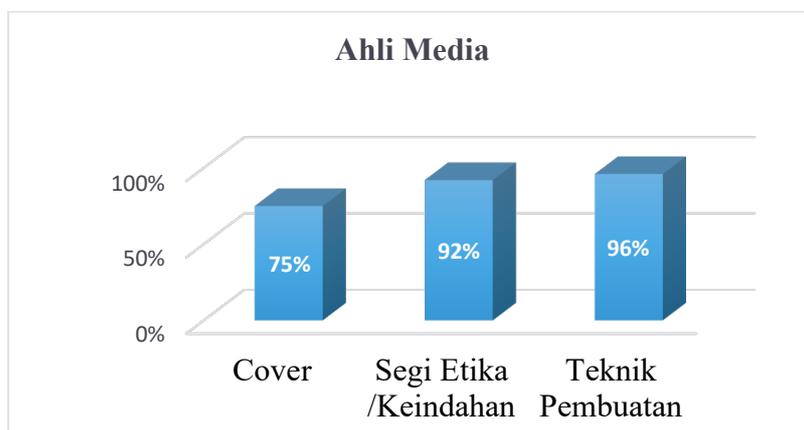
Sediakan pewarna dengan berbagai jenis warna sebagai pelengkap papan *finger painting* agar anak berkreasi membuat lambang angka, huruf, suku kata, kosa kata, gambar dan warna.

Gambar 7 Suasana Kegiatan Memperkenalkan Media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting*

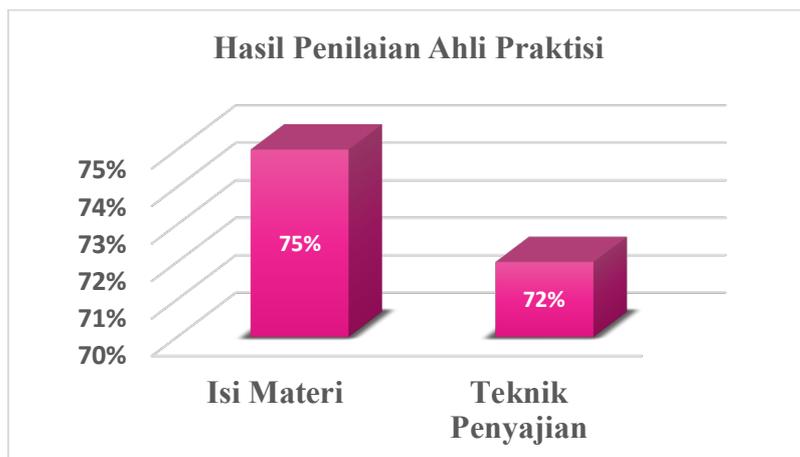
Setelah media dibuat, dilakukan validasi. Validasi melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, untuk mengetahui kelayakan media tersebut sehingga dapat dijadikan media pembelajaran. Penilaian media yang dilakukan oleh ahli media meliputi tema, isi konten, dan tampilan. Ahli media penilaian meliputi cover, segi estetika/segi keindahan, dan teknik pembuatan. Sedangkan ahli praktisi penilaian meliputi segi isi materi dan teknik penyajian. Penilaian tersebut dilakukan menggunakan rumus skala *likert*. Dapat dilihat melalui grafik dibawah ini :



Gambar 8 Grafik Penilaian Ahli Materi



Gambar 9 Grafik Penilaian Ahli Media



Gambar 10 Grafik Penilaian Ahli Praktisi

Dari gambar 8 sampai gambar 10 dapat dilihat kelayakan media kartu pintar multifungsi *finger painting*. Hasil persentase ahli materi dan ahli media sebesar 78%. Sedangkan hasil rata-rata penilaian oleh tenaga pendidik memperoleh nilai sebesar 72% dari segi isi materi dan teknik. Berdasarkan validasi tersebut penggunaan media kartu pintar multifungsi *finger painting* ini sangat layak dipakai untuk media belajar di sekolah

melalui validasi dari para ahli dan praktisi dengan memperoleh persentase 68%. Sedangkan dari guru terhadap media kartu pintar memperoleh nilai persentase 72%.

Media dimuat untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B, melalui ujicoba lapangan yang mengacu pada Standar Pencapaian (Indikator Berpikir Simbolik) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 meliputi; mengetahui konsep mengenal lambang angka 1-10, membilang benda 1-10, mencocokkan bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar atau tulisan, mengetahui benda berdasarkan warna dasar atau campuran. Ujicoba lapangan pertama yaitu ujicoba terbatas kelompok B di TK Ulil Albab sebanyak lima orang memperoleh nilai rata-rata persentase 72% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan ujicoba kedua dilakukan ujicoba luas di TK Plus Al-Hikmah sebanyak 10 orang memperoleh nilai rata-rata persentase 76% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka, rata-rata penilaian terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada ujicoba terbatas dan luas memperoleh nilai rata-rata persentase 83% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dilihat melalui grafik sebagai berikut :



Gambar 11. Grafik Peningkatan Berpikir Simbolik Uji Coba Terbatas

Hasil grafik di atas menunjukkan peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan media Kartu Pintar Multifungsi *Finger Painting* pada ujicoba terbatas dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-5. Pada pertemuan ke 1 nilai rata-rata 60% sampai pada pertemuan ke-5 nilai rata-rata anak berada pada persentase 85%.



Gambar 12. Grafik Peningkatan Berpikir Simbolik Ujicoba Luas

Hasil grafik di atas menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak yang meningkat melalui ujicoba luas dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-5. Pada pertemuan ke-1 nilai rata-rata 66,4% sampai pada pertemuan ke-5 nilai rata-rata anak berada pada persentase 80,6%.

Berdasarkan ujicoba terbatas dan luas dengan menggunakan media kartu pintar dapat disimpulkan, media ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Maka, pengembangan media kartu pintar multifungsi *finger painting* dikatakan sangat layak dengan adanya validasi dari ahli materi 68%, ahli media 88%, dan praktisi 72% serta rata-rata persentase ujicoba terbatas dan luas di lapangan memperoleh hasil 83% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Alhasil, penggunaan media kartu pintar multifungsi sebagai media belajar dinyatakan sangat layak.

Demikianlah, validasi yang telah dilakukan para ahli dan praktisi serta ujicoba terbatas dan luas, media kartu pintar dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak. Agar dapat dengan mudah mengenal simbol angka, huruf, suku kata, kosa kata, gambar dan warna. Sehingga media kartu pintar multifungsi *finger painting* dijadikan media yang efektif diterapkan sehingga mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik pada anak dengan tepat.

Pembahasan

Dari beberapa penemuan peneliti, membahas penyelesaian kesulitan yang dihadapi dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Peneliti pun melakukan pencarian referensi bagaimana solusi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Ditemukan, inovasi media belajar yang dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, diantaranya ditemukan karya ilmiah mengenai media kartu pintar yang dilakukan Renna (2021). Dalam penelitiannya Renna (2021) analisis data untuk ahli validasi media, materi, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan (1) Media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 92,35% dan 2 validator ahli materi dengan persentase 92,04% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh dari respon siswa uji lapangan di kelas II SDN 2 Buwun Sejati, dengan persentase 83,5% pada kategori sangat praktis. Selain itu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh data yaitu 91,66% pada kategori sangat terlaksana. Demikian media kartu pintar yang dikembangkan sangat praktis (3) Keefektifan media kartu pintar dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes, meningkatnya kemampuan calistung dan diperoleh data dengan persentase rata-rata nilai siswa 76% pada kategori Efektif. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Nikmah, (2019). Hasil pada pra-tindakan sebesar 31,2% kemudian pada siklus I meningkat menjadi 56,2% dan siklus II menjadi 87,5%. Kesimpulan dari penelitian bahwa media jepit kartu pintar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik tentang konsep lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Al-Ghoniyyu Malang. Berdasarkan penelitian yang sudah ada, media kartu pintar mampu meningkatkan aspek kognitif yang berkaitan dengan berpikir simbolik pada anak usia dini sehingga peneliti tertarik melakukan inovasi mengembangkan media kartu pintar dengan menambahkan *finger painting* sehingga menjadi media kartu pintar multifungsi. Media ini dapat dioptimalkan untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh pendidik berada di TK kota Bandung tentang meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Media pun dijadikan media belajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan begitu media tersebut dalam dunia pendidikan akan terasa manfaatnya.

Berdasarkan penelitian, kartu pintar multifungsi *finger painting* dijadikan media belajar inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, karena media mudah digunakan, menarik, tahan lama dan material simbol yang tertera pada kartu *spin* dapat diganti sesuai dengan kebutuhan dan tema di sekolah yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Risaldy (2014, hlm. 29), bermain adalah aktivitas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal yang diketahui dan menemukan hal baru. Melalui permainan, anak mengembangkan potensi fisik, mental, intelektual dan spiritual

secara optimal. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan perkembangan semua aspek.

Didukung dengan aktivitas bermain sambil belajar yang dilakukan di lapangan pada ujicoba terbatas dan ujicoba luas, sebagai permulaan kegiatan, anak ditunjukkan media, jenis kartu yang merupakan pelengkap media kartu pintar multifungsi *finger painting* dan guru menstimulasi anak untuk berani mengamati, meraba, dan melakukan tanya jawab sederhana terkait media tersebut. Guru memberikan pengarahan, tata cara penggunaan media kartu pintar multifungsi *finger painting*. Kemudian anak diarahkan mencoba sendiri media tersebut. Anak terlihat antusias dan senang setelah bergantian menggunakan media ini. Pengaruh penggunaan media kartu pintar, anak dapat memperlihatkan angka, simbol yang sesuai dengan kebutuhan kemampuan berpikir simboliknya. Sejalan dengan pendapat Misyati (2013) bermain kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Sehingga media ini dinyatakan, terjadi peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu pintar multifungsi *finger painting*.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Ulil Albab dan TK Plus Al-Hikmah mengenai pengembangan media kartu pintar multifungsi *finger painting* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mendapat peningkatan. Hal tersebut terlihat dari hasil pengembangan kartu pintar multifungsi *finger painting* yang dikembangkan peneliti dan memperoleh peningkatan kemampuan berpikir simbolik yang dilakukan pada anak melalui ujicoba terbatas dengan persentase 85% dan ujicoba luas 80,6%, sehingga memperoleh rata-rata persentase 83%. Persentase tersebut dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka, berdasarkan kelayakan validasi oleh para ahli dan praktisi pengembangan kartu pintar multifungsi *finger painting* sangat layak diaplikasikan pada kelompok B dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik.

REFERENSI

- Astuti, D., & Trisnawati, T. (2010). Pengembangan bahan ajar matematika untuk SMPLB/B kelas IX berdasarkan Standar Isi. *Yogyakarta: UNY*. <https://core.ac.uk/download/pdf/11060009.pdf>
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Collins, M. A., & Laski, E. V. (2019). Digging deeper: Shared deep structures of early literacy and mathematics involve symbolic mapping and relational reasoning. *Early Childhood Research Quarterly*, 46, 201-212. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.02.008>
- Lestari, R. P. (2018). *Pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam materi wali songo di mts bahrul 'ULUM SUDIMORO KECAMATAN SEMAKA KABUPATEN TANGGAMUS* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <https://repository.radenintan.ac.id/4061/>
- Mariana, M. (2020). *Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Ananda Putri Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). <http://repository.uinsu.ac.id/11702/>
- Misyati, E. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta. *Skripsi, (November)*, <https://eprints.uny.ac.id/15229/1/Skripsi.pdf>

- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nikmah, D. L. (2019). Penggunaan media jepit kartu pintar untuk meningkatkan pemahaman berpikir simbolik tentang konsep lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Al-Ghoniyyu Malang.
- Oxford Learners Pocket Dictionary (2000), New York: Oxford University Press
- Renna, C. (2021). *Pengembangan media kartu pintar meningkatkan kemampuan baca tulis menghitung "CALISTUNG" pada tema 5 subtema 4 pembelajaran 1 di siswa kelas II sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataran). <https://repository.ummat.ac.id/3862/>
- Risaldy, S. (2014). *Manajemen pengelolaan sekolah usia dini*. Jakarta: Luxima.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada.