**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL GUNA MENAMBAH KECAKAPAN BERPENDAPAT SIMBOLIS PADA ANAK KELOMPOK B**

**Robbiyah1, Lenny Nuraeni2**

1Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Bandung

2Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Bandung

1robbiyahnasthea75@gmail.com, 2lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

**Abstract (tolong abstrak yang berbahasa Indonesia ditranslate ke dalam bahasa Inggris)**

**Abstrak**

Dalam proses bermain anak di lembaga pendidikan anak usia dini tentu memerlukan berbagai media untuk menunjang proses kegiatan tersebut. Salah satunya adalah mengembangkan perkembangan berpikir simbolis memiliki pengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak, dimana anak dapat mengenal, menyebutkan, mempresentasikan dan membedakan lambang-lambang huruf, angka dan gambar. Tujuan penelitian dalam ini adalah untuk bisa mengetahui dampak penggunanan media visual dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolis pada anak usia dini. Kartu huruf, gambar dan angka adalah media pembelajaran yang pemakaiannya menggunakan visual atau panca indera penglihatan. Perkembangan simbolik pada anak tentu sangat dipengaruhi oleh pola kegiatan belajar seraya bermain pada anak, sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang diberikan mendapat dorongan dari orang dewasa, baik guru dan orang tua di rumah. Setiap guru mempunyai teknik pendekatan mengajar tersendiri agar anak mau dan semangat untuk belajar. Metode yang dipakai adalah metode penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan analisis uji statistik. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil sebelum treatmen adalah 20,76923, sedangkan setelah dilakukan treatmen pada kelompok eksperimen hasilnya adalah 33,30769. Data yang didapat dari penelitian adalah bahwa proses bermain dengan media visual berupa kartu huruf,angka dan gambar yang diberikan guru untuk proses pembelajaran merupakan pola pembelajaran visual dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis anak usia dini di Kelurahan Padasuka Cimahi.

Kata Kunci: media pembelajaran visual, berpikir simbolik, anak usia dini

**Abstrac**

In the process of playing children in early childhood education institutions certainly need a variety of media to support the activity process. One of them is developing the development of symbolic thinking has an influence on children's cognitive intelligence, where children can recognize, mention, present and distinguish symbols of letters, numbers and images.The purpose of this research is to be able to know the impact of the use of visual media in improving the ability to think symbolically in early childhood. Letter, picture and number cards are learning media that use visual or the five senses of vision. Symbolic development in children is of course very influenced by the pattern of learning activities while playing in children, the extent to which the success of learning given gets encouragement from adults, both teachers and parents at home. Each teacher has his own teaching approach technique so that children want and enthusiasm for learning. Metode yang dipakai adalah metode penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan analisis uji statistik. Based on the results of the study, the results before treatment were 20,76923, whereas after treatment in the experimental group the results were 33,30769. The data obtained from the study is that the process of playing with visual media in the form of letter cards, numbers and images given by the teacher for the learning process is a visual learning pattern in developing the symbolic thinking ability of early childhood in Padasuka Cimahi Village.

Keywords: visual learning media, symbolic thinking, early childhood

**PENDAHULUAN**

|  |
| --- |
| Anak usia dini adalah masa terjadinya beberapa peralihan dari tidak bisa menjadi bisa, dari kecil menjadi besar, dan lainnya dan ini termasuk juga dalam segi perubahan pematangan, perkembangan, pertumbuhan, dan penyempurnaan, baik dari aspek fisik maupun psikisnya anak dan bisa juga jiwa dan raganya yang terjadi selalu kontinyu, bertahap dan berkelanjutan menurut Isjoni (2014: 23-24). PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Nuraeni & Santana, 2015). Anak usia pra sekolah / kelompok bermain ini, adalah masa dimana anak secara batin, pemikiran, kejiwaan dan moral yang belum masuk akal atau rasional. Orang yang condong untuk berpendapat atau berasumsi tinggi dan condong memahami sesuatu lewat tayangan, *slide* adalah ciri orang yang menurut Howard Gardner mempunyai kecerdasan *Spacial* (ruang dan gambar). Kartu huruf, gambar dan angka adalah media pembelajaran yang pemakaiannya atau cara penggunaannya banyak menggunakan visual atau panca indera penglihatan (mata), karena media ini hanya bisa dilihat tanpa didengar dalam proses pembelajarannya. Adapun cara penerapan media pembelajaran visual (Kartu Huruf / gambar / angka) yaitu sebagai berikut: a). Kartu berisi huruf dan gambar disiapkan sesuai dengan tema pembelajaran. b). Anak dipersilahkan untuk memilih kartu dan memasang huruf yang hilang. c). Lalu anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan huruf dan gambar yang ada. d). Anak menjawab pertanyaan sesuai dengan persepsi atau konsep yang dipahami oleh anak. e). Anak meniru bentuk / simbol huruf dari kata sesuai gambar. |

**METODE**

Metode yang digunakan pada studi disini yaitu dengan cara uraian atau cerita dengan pertimbangan bahwa metode ini merupakan cara penelitian dengan menggambarkan peristiwa yang ada pada masa sekarang atau yang sedang terjadi. Sedangkan pola studi yang dipakai pada telaah eksperimen yaitu quasi eksperimen. Hal ini didasarkan tujuan penelitian quasi eksperimen yaitu mendiagnosis adanya keterkaitan antara akar dan buah melalui adanya campur tangan / melaksanakan penugasan pada beberapa orang, dan dampak dari campur tangan / penugasan tersebut dipadankan pada beberapa orang yang tidak mendapat penugasan. Metode studi percobaan semu melalui pola *non-equivalent* pola kelompok kontrol dipakai pengkaji dimaksud agar memahami satu pengaruh dari suatu metode pembelajaran yang penerapannya menggunakan media visual berupa kartu huruf/angka/gambar sebagai sumber belajar pada pendidikan anak usia dini. Metode kuasi atau percobaan semu menunjang pengkaji agar memperoleh dampak jelas pada wujud nilai jadi semacam prediksi pada penerapan menggunakan media visual demi memajukan keterampilan berpendapat melalui simbolik pada anak.

 Untuk memudahkan penelitian maka ditentukan instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: 1. Kisi-kisi instrumen. 2. Observasi. 3. Wawancara (Interview). 4. Studi Dokumentasi / Studi Literatur. 5. Studi Kepustakaan / Studi Literatur. Dan alat pengumpul data yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket dan pedoman observasi, dengan langkah-langkah penyusunannya sebagai berikut: 1. Tahap Persiapan. 2. Tahap Pelaksanaan. 3. Tahap Evaluasi.

 Analisis data adalah pengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi serta menyingkatkan data sehingga mudah untuk dibaca. Data yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berasal dari tes awal, tes akhir serta kuisioner atau angket skala sikap yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang sudah diperoleh untuk selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik, adapun dalam teknik analisis data meliputi: 1. Uji Normalitas. 2. Uji Homogenitas Varians. 3. Uji Perbedaan Rata-Rata. 4. Analisis Data N-Gain. Klasifikasi gain ternormalisasi menurut Hake (herdiman, 2017: 200) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**

**Klasifikasi Gain (g)**

|  |  |
| --- | --- |
| Besarnya Gain (g) | Interpretasi |
| (g) > 0,30 | Rendah  |
| 0,30 < (g) < 0,70 | Sedang  |
| (g) > 0,70 | Tinggi  |

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan dasar penerapan pendidikan dimanatelah dibuat dan dikonsultasikan kepada guru pendamping kelas. Peneliti melakukan pembelajaran beberapa waktu perjumpaan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes diberikan pada pertemuan ke delapan.

Pertemuan pertama peneliti memulai langkah pembelajaran dengan aktivitas pembukaan, pokok, dan pamungkas. Kegiatan inti dimulai dengan peneliti melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya yaitu materi yang sesuai tema untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi selanjutnya dengan media kartu gambar/angka. Peneliti meminta siswa untuk meniru huruf-huruf sesuai kata dan gambar di *white board* kecil dan spidol sesuai dengan cara-cara dan aturan main yang disepakati, dalam hal ini peneliti juga memberikan contoh-contoh gambar bermakna, memberikan spidol besar, penghapus, *white board*, dan magnet pada kelompok eksperimen sebagai media pembelajaran. setelah selesai satu anak maka akan dilanjutkan oleh anak lain.

Pertemuan kedua, ketiga sampai ketujuh peneliti melanjutkan materi berikutnya sesuai tema mingguan dengan melakukan tanya jawab mengenai materi sebelumnya untuk dihubungkan dengan materi tema baru, peneliti juga memberikan rangsangan materi menghitung banyaknya huruf yang terdapat dalam sebuah kata. Siswa dipersilakan untuk masuk disentra persiapan dan memilih gambar berkata untuk melakukan proses pembelajaran. Peneliti melakukan kegiatan ini berulang-ulang sebanyak delapan kali dengan tema yang berbeda-beda.

Pertemuan kedelapan, peneliti melakukan tes pada siswa dengan lembar kerja dan hasil karya. Tes yang diberikan pada siswa bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mempelajari materi berpikir simbolis menggunakan media visual APE dalam berupa *white board*, kartu bermakna, dan spidol pada siswa eksperimen dan metode konvensional atau metode tanya jawab serta media komputer untuk kelas kontrol. Dalam penelitian ini banyak anak didik berperan serta pada penelitian yaitu berjumlah 25 orang. Beberapa diantaranya adalah 16 (enam belas) anak perempuan kelas B1 (4-5 tahun) dan 9 (sembilan) anak laki-laki kelas B1 (4-5 tahun). dan sejumlah 24 orang dari kelas B umur 5-6 tahun sebagai kelas validitas terdiri dari 14 (empat belas) anak perempuan dan 10 (sepuluh) anak laki-laki.

Analisis tahap awal penelitian merupakan analisis terhadap data awal yang diperoleh peneliti sebagai syarat maka sasaran yang hendak diamati iyalah sasaran yang menurut data akurat untuk siap jadi sasaran studi. Informasi yang dipakai demi telaah langkah pertama studi yaitu informasi angka pretest kelas B1 perempuan dan kelas B1 laki-laki. Berdasarkan informasi itu demi menelaah informasi pertama studi, pengamat melaksanakan dobel tes data adalah perhitungan data hasil *pre-test* yang diberlakukan pada kelompok eksperimen B1 (4-5 tahun) perempuan dan laki-laki serta kelompok kontrol B1 (4-5 tahun) perempuan dan laki-laki. Dan perhitungan data hasil *pos-test* yang diberlakukan pada kelompok eksperimen B1 (4-5 tahun) perempuan dan laki-laki serta kelompok kontrol B1 (4-5 tahun) perempuan dan laki-laki.

Secara keseluruhan atau umum nilai pada kelompok eksperimen saat sebelum treatmen adalah 48,923077. Sedangkan setelah dilakukan treatmen pada kelompok eksperimen adalah 67,76923.

Dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan, bahwa ada perubahan yang terjadi pada keterampilan akhir dari keterampilan berpikir simbolik pada anak dalam pembelajaran menggunakan media visual pada anak usia 4-5 tahun, dimana skor rata-rata hasil post test adalah 67,769. Kondisi akhir menunjukkan hasil yang cukup bagus, dilihat dari hasil post test yang semuanya di kategori yang sedang, ini menunjukkan adanya pengaruh yang baik dari pembelajaran tersebut.

Sedangkan pada kemampuan visualsiswa paud secara keseluruhan atau umum nilai pada kelompok eksperimen saat sebelum treatmen adalah 20,76923. Sedangkan setelah dilakukan treatmen pada kelompok eksperimen hasilnya adalah 33,30769.

**Diskusi**

Perkembangan kognitif (berpikir simbolik) pada anak perempuan dan laki-laki yang mendapat perlakuan menggunakan media visual (*white board*, kartu bermakna: bergambar, huruf, angka, penghapus dan spidol) atau dengan kata lain kelompok eksperimen lebih besar atau lebih telihat perkembangan kognitifnya dibandingkan dengan anak perempuan dan laki-laki pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan atau jarang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media visual (*white board*, kartu bermakna, penghapus dan spidol).

Pengalaman belajar melalui praktek langsung menggunakan berbagai media visual untuk meningkatkan daya pikir simbolik pada anak usia 4-5 dengan tujuan meningkatkan berbagai potensi perubahan kecerdasan intelektual atas warga belajar khususnya pada berpikir simbolik. Dihipotesiskan bahwa pembelajaran langsung menggunakan media alat pembelajaran berupa whiteboard, spidol, kartu bergambar, berhuruf, dan berangka yang diusulkan akan sangat efektif dipergunakan atas prosedur pendidikan di sekolah taman kanak-kanak atau sejenis.

Sebuah eksperimen yang melibatkan anak secara langsung saat prosedur menuntut ilmu dan terbimbing secara berkala, yang dikemas pada suatu permainan yang menyenangkan hingga anak tidak merasa bahwa dia sedang belajar. Permainan yang dilakukan merupakan permainan meniru kata/huruf, meniru bunyi atau pelafalan dan mencari jumlah huruf, angka atau pun gambar yang terdapat dalam media visual berupa kartu.

Penerapan pembelajaran media visual akan membantu siswa untuk memahami konsep. Pemahaman persepsi bisa terbongkar jikalau peserta didik bisa menyampaikan melalui perkataan, coretan, atau pelaksanaan di kesehariannya. Oleh karena itu peserta didik mempunyai kecakapan dalam mempresentasikan materi yang berbeda melalui lambangberupa kata-kata, *gesture*, dan benda (Yusuf, 2000: 56). Kata-kata yang disebutkan oleh anak merupakan ciri yang sangat menonjol dari cara berpikir simbolik Beaty (1998: 123). Bahasa adalah menunjukkan benda-benda atau tindakan dengan menggunakan kata-kata. Bisa menggunakan bahasa dengana lancar merupakan ciri-ciri dari kemampuan anak untuk mencerna informasi yang diterima oleh anak tersebut (Mursid, M.Ag, 2015: 98-10

**KESIMPULAN**

Setelah peneliti melakukan perlakuan yang berbeda pada kelompok percobaan dan kelompok lain maka terlihat hasilnya bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan media visual berupa kartu huruf/angka/gambar lebih dominan berpikir simbolisnya dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan atau jarang mendapat perlakuan atau tidak mendapat perlakuan sama sekali. Mengapa? Karena kelas kontrol merupakan kelasyang memakai alat lain yang jarang diberikan perlakuan

**DAFTAR PUSTAKA**

Beaty (WAHYUDIN, UYU dan H. MUBIAR AGUSTIN, M.Pd. : 2011) *Penilaian Perkembangan AUD*. Bandung: Refika Aditama

Isjoni (2014).*Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. ALPHABETA.

Mursid, M.Ag (2015: 99-102)*Belajar dan Pembelajaran PAUD*. PT REMAJA ROSDAKARYA.

Nuraeni, L., & Santana, F. D. T. (2015). Persepsi, pola pengasuhan, dan peran serta keluarga pemulung tentang pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, *2/2*(2), 160–168.