

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
DENGAN KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
USIA DINI KELOMPOK 4-5 TAHUN**

Ojah Faojah¹, Siska Yulianti², Ema Apriati³

¹ PP Karya Budi Asih Rt 03 Rw Rw 02 Cibeber. Cimahi

² TK Al Marhamah Jl. Cihanjuang, Rt 02 Rw 10. Cibabat, Cimahi

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi

¹ofaojah@gmail.com, ²yuliantisiska45@gmail.com, ²emaaprianti88@gmail.com

ABSTRACT

This research is important in the teacher's effort to improve the ability to think symbolically in terms of recognizing the age group of 4-5 years. Early childhood is a period in which all aspects of development experienced by children occur in many aspects of development and all life skills that must be developed. Therefore, early childhood is said to be a golden age and is called a sensitive period for children. and after this development has passed, then any intelligence that is used, it is quite difficult to develop intelligence again in an effort to stimulate the development of children's abilities, it is necessary to use appropriate methods. This research develops aspects of the development of symbolic thinking of children aged 4-5 years at our institution, namely the ability to recognize symbols or numbers. The purpose of the researchers conducted this study was to see how much change in the increase in the ability to think symbolically children aged 4-5 years at our institution by playing a flashcard that is equipped with numbers and images. In the research the researchers conducted was to use a Quasi Experiment with the type of design none equivalent to Group Pretst posttest Design. The results of the study showed the results of the SPSS test version version 20. Then from the implementation of the study it was concluded that the conclusions of this study were quite significant in improving the ability to recognize the numbers of children aged 4-5 years.

Keywords: Symbolic Thinking Ability, Number Card

ABSTRAK

Penelitian ini penting dalam upaya guru untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik dalam hal mengenal angka kelompok usia 4-5 tahun. Anak usia dini merupakan masa di mana seluruh aspek perkembangan yang dialami anak terjadi dalam banyak aspek perkembangan dan segenap kecakapan hidup yang harus dikembangkan. Maka dari itu, anak usia dini di katakan usia keemasan dan di sebut masa peka bagi anak. dan setelah perkembangan ini lewat, maka kecerdasan apapun yang di pakai, cukup sulit untuk mengembangkan kecerdasan lagi dalam upaya menstimulasi perkembangan kemampuan anak diperlukan adanya penggunaan cara yang tepat. Penelitian ini mengembangkan aspek perkembangan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di lembaga kami yaitu kemampuan untuk mengenal simbol atau angka-angka. Maksud peneliti mengadakan penelitian ini untuk melihat seberapa besar perubahan dalam peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di lembaga kami dengan melakukan permainan *flashcard* yang dilengkapi dengan angka dan gambar. Di dalam penelitian yang peneliti laksanakan adalah menggunakan *Quasi Eksperimen* dengan jenis desain *none equivalent Group Pretst posttest Design*. Hasil dari penelitian menunjukkan hasil perhitungan uji SPSS versi 20. Maka dari pelaksanaan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan penelitian ini cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Simbolik, Kartu Angka

PENDAHULUAN

Anak dari 0-6 tahun merupakan periode perkembangan yang cepat yang terjadi dalam banyak aspek dalam kehidupannya yang harus dikembangkan. Upaya menggali kemampuan yang dimiliki anak, kita sebagai pendidik harus memberikan pelatihan dan pembiasaan yang akan memudahkan anak untuk menerima pengetahuan dengan cara yang sesuai dengan apa yang anak butuhkan. Oleh karena itu, anak usia dini di katakan usia keemasan (Isjoni 2014). dan setelah perkembangan ini lewat tidak akan mengalami peningkatan kecerdasan lagi. Perlunya memilih alat dan cara yang tepat dalam memahami angka-angka sehingga AUD mengerti apa itu lambang bilangan. Oleh karena itu sebagai pendidik kita harus berusaha menemukan cara bagaimana anak menyelesaikan berbagai kesulitan yang dihadapi AUD. Menurut Aprianti (2017. Hal: 6). “Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan”. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan permainan *flashcard* atau kartu yang berisi angka-angka

Kemampuan berfikir simbolik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal ini anak usia 4-5 tahun diperoleh dari kemampuan yang dimilikinya berkat adanya stimulasi dan pembiasaan yang dilakukan.

Menurut Sujiono (2007), bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Tanpa bermain berarti anak tidak belajar karena anak akan memperoleh pengetahuannya salah satunya didapatkan dari bermain. Dalam

hal ini kita sebagai pendidik anak usia dini harus mengarahkan bermain seperti apa yang akan menambah pengetahuan sebagai bagian dari proses pembelajaran kepada peserta didik kita.

Kognisi atau kognitif menurut para ahli mempunyai pengertian luas seputar aktifitas berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan kognitif merupakan cara berfikir yang membuat seseorang menjadi bertambah pengetahuannya. Selain itu kognitif dartikan sebagai kegiatan mental yang di dalamnya mengandung unsur perolehan, pengolahan, pengorganisasian, dan pemanfaatan ilmu pengetahuan.

Pada pemahaman dan pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung anak pada kelompok A di Pos Paud Karya Budi Asih, kami mencoba dengan kegiatan permainan kartu angka, karena masih banyak didapatkan beberapa masalah di antaranya guru mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran menghitung jumlah benda, sebagian anak ada yang belum bisa menyebutkan lambang bilangannya, belum bisa mengerti konsep bilangan, bentuk, warna dan ukuran. pendekatan dan strategi yang tepat, sehingga anak didik belum mampu menerima pengetahuan dengan baik. Guru masih cenderung mengajar dengan pendekatan yang monoton, sehingga anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan dan merasa bosan. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun dalam pengetahuan mengenai angka-angka, jumlah benda dan pasangan jumlah benda.

Pada pemahaman dan pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui

dasar-dasar pembelajaran berhitung anak pada kelompok A di Pos Paud Karya Budi Asih, kami mencoba dengan kegiatan permainan *flashcard*, karena masih banyak ditemukan beberapa permasalahan di antaranya guru menemukan masalah dalam menerapkan pembelajaran di antaranya :

- 1) Dalam menghitung banyak benda,
- 2) Sebagian anak ada yang belum bisa menyebutkan lambang bilangannya,
- 3) Belum memahami konsep bilangan.
- 4) Pendekatan dan strategi yang tepat, sehingga anak didik belum mampu menerima pengetahuan dengan baik.

Berdasarkan pemikiran tersebut dan masalah yang terjadi pada anak usia dini, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah permainan *flash card* (kartu angka) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode biasa dalam meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak?

Bagaimana analisis permainan *flash card* dalam meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak?

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan meninjau sebesar apa perubahan pemahaman dalam mengenal angka pada kelompok A Pos Paud Karya Budi Asih melalui permainan berhitung dengan permainan *flash card*.

Berdasarkan permasalahan tersebut yang telah ditentukan, penulis mempunyai beberapa tujuan penelitian yaitu: Mengetahui apakah dengan permainan *flashcard* kemampuan berfikir simbolik AUD di Kelompok A POS PAUD Karya Budi Asih ada peningkatan? Menelaah bagaimana implementasi untuk meningkatkan

kemampuan berfikir simbolik pada pembelajaran

METODOLOGI

Sukardi (dalam Jakni, 2016), mengatakan bahwa *Quasi Eksperimen* adalah penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas pembanding desain *nonequivalent group pretest posttest design*. Menurut Jakni (2016). Desain ini hampir sama dengan *Two Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat sebesar apa pengaruh dari tindakan yang diberikan. Menurut Jakni (2016) perlakuan atau cara seperti ini kurang lebih sama dengan *two group pretest-posttest design*.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat sebesar apa pengaruh dari pemberian stimulasi penggunaan kartu angka bergambar (*flashcard*) terhadap kemampuan berfikir simbolik (kognitif) bagi anak usia 4-5 tahun. Alasan peneliti memilih metode ini karena peneliti ingin mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan berhitung antara anak yang menggunakan permainan kartu angka (*flashcard*) dengan yang tidak, sehingga atas dasar itulah peneliti menggunakan metode quasi eksperimen.

Menurut Jakni populasi adalah keseluruhan orang atau apapun di suatu wilayah. Di mana dalam penelitian ini penulis mengadakan penelitian di PP Karya Budi Asih pada kelompok A yang terdiri dari 20 anak.

Sedangkan sampel menurut jakni merupakan bagian dari populasi, di mana pada kesempatan ini peneliti mengambil sampel pada kelompok A PP Karya Budi Asih yang terdiri dari 20 orang anak kelompok A, dengan jumlah 10 Nanak

untuk kelompok eksperimen dan 10 anak untuk kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum peneliti mengetahui seberapa jauh pengaruh dari pelaksanaan proses pembelajaran terhadap kemampuan berfikir simbolik anak dalam hal mengenal angka, di PP Karya Budi Asih kelompok A, terlebih dahulu peneliti mencoba mengadakan pretest, untuk melihat kemampuan awal anak, sehingga peneliti dapat menganalisa sejauh mana perkembangan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil peretest pada kedua kelompok maka diperoleh hasil kemampuan anak belum sesuai apa yang diharapkan.

Setelah dilakukan pretest untuk melihat sampai di mana kemampuan anak di PP Karya Budi Asih kelompok A, kemudian guru menyiapkan cara dengan permainan kartu. Terlebih dahulu peneliti menyiapkan kartu dari kertas karton yang dibuat semenarik mungkin untuk anak, yang di tambahkan lambang angka dan dilengkapi dengan gambar sesuai jumlah bilangan pada kartu tersebut.

Untuk melihat sebesar apa peningkatan dari permainan kartu angka terhadap kemampuan berfikir simbolik anak 4-5 tahun di lembaga kami, kemudian peneliti melakukan posttest. Sehingga diperoleh hasil yaitu pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari posisi rendah menjadi sedang.

Permainan *flash card* atau kartu angka bergambar berdampak positif

terhadap peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan menggunakan pembelajaran permainan *flashcard*.

Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak terutama dalam merangsang perkembangan kognitif anak.

Dari paparan sebelumnya menunjukkan kemampuan dalam berfikir simbolik khususnya pada pemahaman mengenai angka, pengenalan simbol-simbol angka serta gambar yang di desain di dalam kartu sehingga memudahkan anak dalam menyebutkan bilangan 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta memasang lambang bilangan dengan benda 1-10.

Dengan kegiatan bermain *flashcard* (kartu angka bergambar) merupakan permainan yang bisa menunjukkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berfikir simbolik, terutama dalam memperkenalkan konsep bilangan.

Dari penelitian maka diketahui keadaan kemampuan berfikir simbolik anak di Pos Paud Karya Budi Asih sebelum perlakuan terdapat dua kategori kemampuan anak dalam hal mengenal angka yaitu kategori sedang dan rendah. Di mana ada delapan orang anak berada pada kategori sedang dan dua orang anak berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol, kondisi kemampuan berfikir simbolik dalam

mengenal angka sebelum perlakuan berada dalam dua kategori yang sama yaitu kategori sedang dan rendah. Pada kelompok kontrol ada sembilan orang anak berada pada kategori sedang dan satu anak berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap rendahnya kemampuan berfikir simbolik anak ini, dikarenakan faktor belum optimal dalam memanfaatkan alat belajar dan cara menyampaikan materi pembelajaran yang masih monoton dan membosankan anak sehingga apayang diharapkan guru kepada anak kurang optimal.

Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak di PP Karya Budi Asih, peneliti melakukan peretest pada kedua kelompok tersebut, untuk melihat kemampuan awal anak. Sehingga diperoleh hasil dari kedua kelompok tersebut, kemampuan kedua kelompok tersebut hampir sama, yaitu berada pada kondisi sedang dan rendah. Untuk itu peneliti mencoba memberikan perlakuan menggunakan alat main berupa kartu dan pembelajaran konvensional atau biasa pada kelompok kontrol. Sehingga dapat diperoleh hasil perbandingan antara kelompok satu dan kelompok dua tersebut pada saat diberikannya posttest.

Kondisi tersebut dapat di lihat kemampuan berfikir simbolik anak atau kemampuan dalam mengenal angka-angka di Pos Paud Karya Budi Asih pada saat pretest masih berada dalam kategori sedang dan rendah. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa stimulasi yang selama ini diberikan masih kurang efektif untuk mendorong kemampuan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dengan digunakannya kegiatan

bermain kartu yang berisi angka-angka terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan berfikir simbolik anak. Selain itu, terjadi pula dalam peningkatan kemampuan kognitifnya, karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mempelajari apa yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.

KESIMPULAN

Langkah-langkah kegiatan bermain kartu angka yang dilaksanakan pada penelitian ini berkaitan dengan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir simbolik yaitu menyebutkan bilangan, berhitung dan mencocokkan. Dengan terus menerus anak distimulasi melalui permainan kartu angka ini sehingga diharapkan ada peningkatan dalam kemampuan mengenal angka. Hasil dari penelitian ini perubahan mulai terlihat setelah beberapa kali diberikan stimulasi.

Anak-anak pada kelompok eksperimen sudah mulai mengenal lambang bilangan, menyebutkannya, sudah mulai mampu menghitung jumlah benda walaupun ada sebagian anak yang masih perlu bantuan guru dalam menyebutkan lambang bilangannya.

Berdasarkan observasi diperoleh kesimpulan bahwa kondisi kemampuan berfikir simbolik anak di Pos Paud Karya Budi Asih setelah diterapkannya permainan *flash card* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Kondisi ini berdasarkan data hasil posttest bahwa terdapat sembilan orang anak berada dalam kategori tinggi,

dan satu orang anak di posisi sedang. Sedangkan kondisi kemampuan anak setelah pembelajaran konvensional terdapat empat orang anak berada pada kategori tinggi dan enam orang anak berada pada kategori sedang.

Perbedaan yang cukup signifikan ini, dikarenakan adanya perbedaan dalam pemberian stimulasi yang diberikan. Yang satu diberikan stimulasi dengan metode pembelajaran biasa, sedangkan yang lain diberikan stimulasi dengan menggunakan alat main berupa kartu angka.

Dari uraian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan kegiatan bermain *flashcard* (kartu angka bergambar) merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun, terutama dalam memperkenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, E. (2017). Penerapan Pembelajaran Bcm (Bermain, Cerita, Menyanyi) Dalam Konteks Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Kober Baiturrohim Kabupaten Bandung Barat. *Ceria*. <https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p195-211.651>
- Isjoni, (2014). Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta.
- Jakni. (2016). Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014

Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

- Sujiono, Y.N., dkk, (2007). Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka