

IMPLEMENTASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK MELALUI PENGUNAAN MEDIA *FLANNEL BOARD* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Rista Dwi Permata¹, Risma Nugrahani²

Afiliasi Penulis: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Email: rista.permata@unirow.ac.id nugrahanirisma@gmail.com

ABSTRAK

PAUD merupakan titik awal pendidikan seorang anak dalam mengembangkan kemampuan yang terdapat pada diri individu dan awal anak mempersiapkan diri untuk pendidikan selanjutnya. Terdapat beberapa kemampuan yang harus dikembangkan pada diri anak, salah satunya yaitu kemampuan berpikir simbolik yang masuk dalam ranah kognitif. Seperti permasalahan yang ada di TK Cahaya Mandiri, kemampuan berpikir simbolik anak dalam hal lambang bilangan masih rendah. Karena anak masih berada pada tahap mengenal simbol, dengan memanfaatkan media *flannel board* anak dapat dilatih kemampuan berpikir simbolik yang dilakukan dengan kegiatan bermain. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan penggunaan media *flannel board*. Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu anak kelompok B TK Cahaya Mandiri yang berjumlah 20 anak (7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan). Metode pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi. Teknik analisis datanya ialah teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak meningkat, yaitu pada siklus 1 sebesar 52,5%, sedangkan siklus 2 sebesar 87,5% sehingga mengalami peningkatan yaitu 35%. Maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media *flannel board* pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci : Kemampuan Berpikir Simbolik, *Flannel Board*

ABSTRACT

Early childhood education is the starting point of a child's education in developing the abilities contained in the individual and the child prepares himself for further education. There are several abilities that must be developed in children, one of which is the ability to think symbolically that enters the cognitive realm. Like the problems in Cahaya Mandiri Kindergarten, the children's ability to think symbolically in terms of symbol numbers is still low. Because children are still at the stage of recognizing symbols, by utilizing flannel board media, children can be trained in the ability to think symbolically through play activities. The purpose of this study is to improve the ability to think symbolically through the use of flannel board media. This research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles. The subjects of the study were children of group B of Cahaya Mandiri Kindergarten, totaling 20 children consisting of 7 boys and 13 girls. Data collection methods include observation and documentation. Data analysis techniques using qualitative and quantitative techniques. The results of this study indicate an increase in children's symbolic thinking skills increased significantly, namely in cycle 1 by 52.5%, while the second cycle by 87.5% so that it experienced an increase of 35%. So that conclusions can be drawn namely there is an increase in the ability to think symbolically through the use of flannel board media in children aged 5-6 years.

Keyword: Think symbolically, *Flannel Board*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang menjadi titik awal bagi seorang anak dalam mengembangkan kemampuan yang terdapat pada diri individu dan awal anak mempersiapkan diri untuk pendidikan selanjutnya terdapat pada usia dini. Kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi akan mempengaruhi tingkat keberhasilan pendidikannya. Dalam dunia pendidikan usia dini terdapat beberapa ranah perkembangan yang harus distimulasi perkembangannya agar mampu membantu kehidupan anak nanti. Hal tersebut berlandaskan pada UU No. 20 Thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28.

Mengingat masa *golden age* merupakan masa potensi anak berkembang dengan pesat sepanjang rentang hidupnya, maka sangat tepat jika saat ini kita membantu dalam menstimulasi perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa dalam [1] bahwa AUD merupakan sosok individu yang dalam tahap proses tumbuh dan berkembang dengan sangat signifikan, bahkan dapat dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Lompatan perkembangan tidak lepas dari peran orang dewasa di sekitar anak untuk memberikan stimulasi yang tepat. Usia dini merupakan usia yang tepat untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak [8].

Pada diri anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan, yaitu bahasa, kognitif, nilai agama moral, fisik motorik, sosial emosional [2]. Salah satu aspek kognitif terdapat kemampuan berpikir simbolik di dalamnya. Berpikir simbolik menurut [3] yaitu dimana anak mulai mempergunakan simbol atau lambang saat mereka mempergunakan sebuah benda atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang sedang tidak ada di hadapannya. Hal serupa juga dipaparkan oleh [4] yang mengatakan bahwa salah satu yang termasuk dari perkembangan kognitif adalah keterampilan berpikir simbolik. Fungsi simbolik adalah tahap awal dalam proses berpikir pra operasional AUD, yang dimana anak mulai mengembangkan kemampuan dalam mengimajinasikan objek yang tidak berada di hadapannya.

Tahap simbolik masuk ke dalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang. Hal tersebut memerlukan kemampuan merumuskan simbol dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat. Belajar simbol agar anak mengenal suatu objek tapi tidak bergantung pada objek riil [5]. Kemampuan ini perlu dikembangkan agar anak dapat memahami simbol yang banyak ditemui di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan seseorang atau individu dalam menggambarkan dan merepresentasikan suatu objek yang sedang tidak ada dihadapannya. Dengan kemampuan tersebut, anak dapat bereksplorasi dengan dirinya sendiri, orang-orang disekitarnya, maupun berbagai hal yang ada disekitar lingkungan anak.

Seiring dengan pernyataan di atas, berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Permendikbud 137 Tahun 2014 yakni mencakup menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian hanya memfokuskan pada mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Usia dini merupakan saat di mana dunia anak adalah dunia bermain. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan pembelajaran yang paling bisa menarik anak adalah belajar melalui bermain, yaitu dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga seolah-olah anak tidak sedang belajar melainkan sedang bermain.

Sesuai dengan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dan terlihat bingung dan dalam memahami konsep simbolik. Anak-anak cenderung belum benar dalam menyebutkan lambang bilangan ketika diminta menunjukkan salah satu angka yang disebutkan oleh guru walaupun pada saat mengucapkan angka mereka bisa. Beberapa anak bahkan lebih memilih diam ketika ditanya. Menurut pengamatan peneliti, hal ini dikarenakan kurangnya guru dalam

memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan papan tulis dan memberikan beberapa soal secara tulis saat mengajar dalam kelas. Hal tersebut sangat mempengaruhi kondisi belajar dan akan berakibat pada kemampuan anak, khususnya dalam kemampuan pemahaman simbolik, sehingga dibutuhkan suatu cara untuk meningkatkan kemampuan simbolik anak tersebut.

Dari temuan masalah tersebut, agar kemampuan simbolik anak bisa berkembang dengan bagus, maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang membuat anak tertarik serta memudahkan anak dalam memahami simbol. Penelitian ini menggunakan media *flannel board* pada kegiatan pembelajaran.

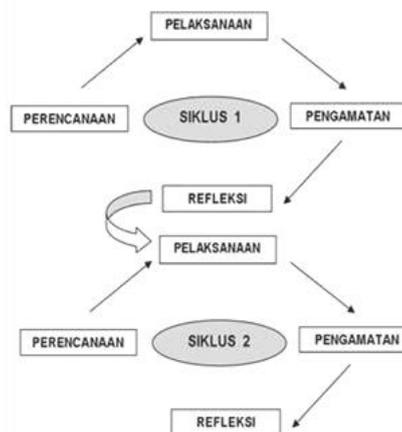
Menurut [1] media *flannel board* merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengirimkan informasi-informasi yang terbuat dari triplek/duplek yang dilapisi kain flannel. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan [6] yang menyebutkan bahwa *flannel board* merupakan sebuah papan yang berlapis kain flannel yang berfungsi untuk merekatkan huruf dan angka-angka, media *flannel board* ini digunakan sebagai alat dalam menyampaikan materi dalam kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif anak, untuk mengembangkan motivasi anak dan berorientasi sesuai dengan usia anak dan pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

METODE

Peneliti menggunakan metode *Classroom Action Research* (CAR) sebagai metode penelitiannya. Peneliti menggunakan metode ini karena permasalahan rendahnya kemampuan berpikir simbolik yang terjadi dalam proses pembelajaran dalam kelas, dan masalah tersebut dapat diperbaiki melalui berbagai upaya agar anak mencapai titik pemahaman. Selain itu, proses memahami pada anak usai dini tidak bisa dilakukan hanya sekali, melainkan harus bertahap, dan ini sesuai dengan karakteristik *Classroom Action Research* (CAR) yang memiliki beberapa tahapan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan [7] menyatakan bahwa proses penelitian ini melewati tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Berikut adalah gambar siklus *Classroom Action Research* (CAR) model John Elliot.

Gambar 1. Siklus CAR



Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitiannya 20 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan dari kelompok B TK Cahaya Mandiri. Pelaksanaan dilakukan pada bulan November-Desember 2019. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, kualitatif, dan triangulasi. Teknik kuantitatif digunakan untuk menghitung mengolah data berupa angka yang didapat dari penilaian performance anak. Teknik kualitatif digunakan dalam mengolah data berupa deskripsi yang diperoleh dari hasil observasi. Kemudian teknik triangulasi yang merupakan teknik pengumpulan data dengan menggabungkan antara kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang selanjutnya dibandingkan, diolah, dan kemudian dibuat kesimpulan berdasarkan pada temuan dari penelitian yang dilakukan.

Sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti sebelumnya melakukan tindakan pra siklus guna mengetahui kondisi awal anak mengenai kemampuan berpikir simboliknya. Setelah dilakukan tindakan pra siklus kemudian peneliti melakukan kegiatan siklus I, dan kemudian dilanjutkan ke siklus II. Kemudian peneliti mengolahnya untuk

menemukan apakah ada peningkatan hasil pembelajaran pada anak.

Pada penelitian ini, analisis ketuntasan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan (\%)} = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak keseluruhan}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian melalui beberapa tahapan, yaitu dimulai dari pra siklus yang bersumber dari permasalahan yang ditemukan di lapangan. Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan indikator yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Pada siklus I, peneliti menggunakan media *flannel board* yang berbentuk persegi panjang yang diberi kantung untuk menggantungkan benda-benda dengan menggunakan benda konkrit berupa peralatan tulis seperti pensil, penghapus, dan lain sebagainya. Kegiatan yang dilakukan adalah mengelompokkan benda yang sejenis, menghitung jumlah benda yang sejenis, menunjukkan lambang bilangan 1-10 secara urut, mencocokkan angka dengan lambang bilangannya. Pada kegiatannya anak menggantungkan benda tersebut pada papan flannel.

Saat siklus 2, *flannel board* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan benda konkrit berupa kancing warna-warni. Kegiatan yang dilakukan adalah mengelompokkan benda yang sejenis, menghitung jumlah benda yang sejenis, menunjukkan lambang bilangan 1-10 secara urut, mencocokkan angka dengan lambang bilangannya. Pada kegiatannya anak menggantungkan benda tersebut pada papan flannel.

Untuk siklus I, pada indikator A, yaitu mengelompokkan benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 sebesar 55% atau sebanyak 11 anak. Pada indikator B, yaitu menghitung jumlah benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 sebesar 60% (12 anak). Pada indikator C, yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-10 secara urut yang memperoleh bintang 4 sebesar 50% (10 anak). Dan indikator D, yakni mencocokkan

angka dengan lambang bilangannya yang memperoleh bintang 4 sebesar 45% (9 anak). Dari persentase siklus I, rata-rata kemampuan anak yang didapat selama siklus dari keempat indikator tersebut mencapai 52,5% jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak masih kurang dan perlu ditingkatkan.

Dalam pelaksanaan siklus II, pada indikator A, yaitu mengelompokkan benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 sebesar 100% (20 anak). Pada indikator B, yaitu menghitung jumlah benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 sebesar 85% (17 anak). Pada indikator C, yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-10 secara urut yang memperoleh bintang 4 sebesar 85% (17 anak). Dan di indikator D, yakni mencocokkan angka dengan lambang bilangannya yang memperoleh bintang 4 sebesar 80% (16 anak). Dari persentase siklus II ini, rata-rata kemampuan anak yang diperoleh dari keempat indikator di atas mencapai 87,5% dan terdapat peningkatan sebesar 35% dari siklus sebelumnya.

SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak ternyata mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari tiap siklusnya. Siklus 2 didapat rata-rata kemampuan anak sebesar 52,5%, sedangkan siklus 2 sebesar 87,5% sehingga terjadi peningkatan sebesar 35% antara siklus 1 dan siklus 2.

Sedangkan untuk tiap indikatornya juga terjadi peningkatan. Hal itu dilihat dari indikator A, yaitu mengelompokkan benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 pada siklus 1 yaitu 55% dan di siklus 2 sebesar 100%. Untuk indikator B, yakni menghitung jumlah benda yang sejenis yang memperoleh bintang 4 di siklus 1 yaitu 60% dan pada siklus 2 sejumlah 85%. Untuk indikator C, yaitu menunjukkan lambang bilangan 1-10 secara urut yang memperoleh bintang 4 di siklus I sebesar 50% dan di siklus II sebesar 85%. Sedangkan untuk indikator D, yakni mencocokkan angka dengan lambang bilangannya memperoleh bintang 4 di siklus 1 yaitu 45% dan di siklus 2 sebesar 80%.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Nopayana, R. Deti, and M. H. Ismail, "UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BILANGAN BESERTA LAMBANG BILANGAN PADA ANAK MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL MODIFIKASI," *PPJ PAUD*, Vol. Vol 7, No., 2016.

[2] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, Pp. 1–10, 2020.

[3] R. C. Pionika, Sasmia, And A. Sofia, "Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, Vol. Vol. 5, No, 2019.

[4] D. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana, 2015.

[5] W. Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Renalda Media Group, 2012.

[6] M. Fristoni, "Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, Vol. Vol 1, No, 2013.

[7] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

[8] Nugrahani, Risma. 2017. Efektivitas Penerapan Bermain Balok Atribut untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak. Prosiding SNasPPM, 22-27. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban,

