



MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA BILIK PINTAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Putri Nabilah Almas Bazighoh^{*}, Vera Sholeha, Upik Elok Endang Rasmani
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: pnabilabz@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan berpikir simbolik penting bagi anak usia dini karena berkaitan dengan pemahaman terhadap lambang, seperti huruf dan angka. Namun, kemampuan ini masih belum berkembang optimal pada sebagian anak, ditunjukkan dengan kesulitan memahami dan menggunakan simbol dalam kegiatan bermain. Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media bilik pintar sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di salah satu PAUD Kota Surakarta. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di salah satu PAUD Kota Surakarta yang berjumlah 21 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari Kurt Lewin. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan. Wawancara, observasi, tes dan dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap indikator kemampuan berpikir simbolik anak, meliputi penggunaan benda sebagai simbol, pengenalan huruf dan angka, pemahaman makna simbol, serta ekspresi ide melalui simbol. Media bilik pintar terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini; kemampuan berpikir simbolik; media bilik pintar

ABSTRACT

Symbolic thinking ability is crucial for early childhood development as it relates to the understanding of symbols, such as letters and numbers. However, this ability has not been optimally developed in some children, as indicated by their difficulties in understanding and using symbols during play activities. This study aims to examine the use of bilik pintar (smart booth) media as an alternative to develop symbolic thinking skills in children aged 5–6 years at an early childhood education institution (PAUD) in Surakarta City. The subjects of this study were 21 children aged 5–6 years from the selected PAUD. This research employed a qualitative approach with the type of classroom action research using the Kemmis and McTaggart model, which is a development of Kurt Lewin's model. The study was conducted in two cycles, each consisting of three sessions. Data collection techniques included interviews, observation, tests, and documentation. The validity of the data was tested using source triangulation and technique triangulation. Data were analyzed qualitatively using Miles and Huberman's interactive model, which consists of three steps: data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study showed a significant improvement in each indicator of children's symbolic thinking ability, including the use of objects as symbols, recognition of letters and numbers, understanding of symbol meanings, and expression of ideas through symbols. Bilik pintar media proved to be effective in developing symbolic thinking skills in children aged 5–6 years.

Keywords: early childhood; symbolic thinking skills; smart cubicle media

PENDAHULUAN

Berpikir simbolik, yang menandai awal tahap pra-operasional, adalah kemampuan untuk menciptakan representasi mental dari objek atau konsep yang tidak ada di hadapannya. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk menggunakan imajinasi dan berpikir secara

abstrak (Priyono et al., 2021). Pendapat lain dari Mutiah (2015) menyatakan berpikir simbolik merupakan tahap awal dalam periode pra- operasional saat anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek atau konsep. Kemampuan untuk memvisualisasikan simbol-simbol ini secara verbal menunjukkan pemahaman konseptual yang berkembang.

Nursyamsyah (Maryati et al., 2022) memaparkan kemampuan berpikir simbolik menjadi hal penting yang harus dikuasai anak karena dikenalkan dengan konsep bagian dari tahapan simbolik yang digunakan sebagai bekal untuk pendidikan selanjutnya. Sejalan dengan itu Bodedarsyah & Yulianti (2019) menjumpai kemampuan berpikir simbolik tentang mengenal lambang bilangan dan lambang huruf adalah peranan penting simbol keberhasilan belajar anak, dikarenakan memiliki hubungan dengan persiapan masuk Sekolah Dasar (SD) yang mempelajari mengenai baca, tulis, dan hitung. Tahap simbolik masuk ke dalam tahapan belajar mengenai simbol atau lambang. Sehingga mempelajari simbol-simbol penting untuk membantu anak mengenali benda tanpa bergantung pada benda sebenarnya. Keterampilan ini perlu dikembangkan agar anak dapat memahami simbol-simbol yang lazim ditemui di masyarakat (Permata & Nugrahani, 2020).

Collins & Laski (2019) menyatakan indikator berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, yaitu mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya, kemampuan mengenali rima dengan anak-anak dapat mencocokkan dari dua kata bergambar yang memiliki rima sama, mengidentifikasi lambang bilangan, mengetahui kuantitas bilangan, membandingkan jumlah bilangan dan menyelesaikan masalah menjumlahkan dan mengurangi. Vanbinst et al., (2020) juga menyampaikan pendapatnya mengenai indikator berpikir simbolik usia 5-6 tahun, antara lain: (1) Membaca awal, (2) Aritmatika awal, (3) Kesadaran rima, dan (4) Pengenalan lambang bilangan. Berdasarkan pendapat dari para ahli, penelitian ini mengadaptasi dari dua indikator tersebut dengan hasil (1) Mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya, (2) Kesadaran rima, (3) Mengidentifikasi lambang bilangan, dan (4) Aritmatika awal.

Hasil observasi yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa sebagian besar dari 21 anak yang diteliti belum mencapai perkembangan optimal dalam kemampuan berpikir simbolik. Hal ini terlihat dari kesulitan mereka dalam memahami konsep bilangan, seperti menyebutkan, menuliskan, dan membandingkan angka, serta kesulitan dalam mengenali dan membandingkan huruf. Selain itu, anak-anak juga mengalami kesulitan dalam mencocokkan simbol dengan jumlah benda atau gambar.

Berdasarkan masalah serta persoalan yang dialami tersebut, penelitian terdahulu Nuransa et al., (2020) menyatakan hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari luar individu seperti lingkungan dan keluarga. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah, meliputi cara dan metode yang diterapkan oleh guru di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan secara terus menerus atau tidak bervariasi membuat beberapa anak tidak tertarik pada pembelajaran. Faktor eksternal yang memengaruhi adalah egosentrisme dan konservasi. Egosentrisme adalah ketidakmampuan seseorang untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain, sedangkan konservasi adalah proses ketidakmampuan anak untuk membedakan objek yang sama selama tidak ada suatu penambahan atau pengambilan objek tersebut.

Berdasarkan masalah di atas, maka diperlukan suatu upaya penyelesaian untuk mencapai indikator berpikir simbolik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Nazja & Rezania (2021) menyatakan media bilik pintar merupakan alat peraga yang dikombinasikan dengan materi belajar yang digunakan anak dalam proses pembelajaran agar suasana yang menyenangkan tercipta dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media bilik pintar yaitu, dalam proses pembelajaran dapat memupuk semangat dan minat belajar anak yang diharapkan dengan adanya media ini anak mempunyai minat belajar yang tinggi didalam proses belajar mengajar. Pendapat lain menyatakan media bilik pintar adalah jenis media pembelajaran 3D yang menggambarkan objek nyata dalam skala yang lebih kecil dengan tampilan yang sesuai dengan dunia nyata (Pebrianti, 2022). Dari pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan media bilik pintar adalah sebuah alat peraga atau media 3D yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Media bilik pintar merupakan salah satu terobosan media visual ajar yang masih jarang dijumpai baik dalam penelitian atau pembelajaran dan dikembangkan dalam bentuk bilik yang didalamnya terdapat beberapa permainan. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu, media bilik pintar memiliki 4 bilik yang mana di setiap biliknya memberikan kombinasi dari beberapa permainan yang dijadikan satu dan menyediakan kegiatan yang menyenangkan dalam meningkatkan minat anak untuk belajar serta menstimulasi kemampuan kognitif anak terutama pada berpikir simbolik. Media bilik pintar memiliki kombinasi warna yang beragam dan bentuk yang jarang dijumpai sehingga anak akan tertarik dan rasa ingin tahunya tinggi dalam mencoba media ini.

Usia dini adalah periode sensitif di mana fondasi perkembangan anak terbentuk. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa semua aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, sosial-emosional, dan fisik motorik mendapat stimulasi yang tepat (Nuransa et al., 2020). Salah satu aspek perkembangan yang krusial pada anak adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merujuk pada kemampuan mental anak untuk berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah. Aspek ini merupakan indikator penting dalam perkembangan anak dan merupakan kunci dalam seluruh perkembangan anak (Handaryani & Pudjawan, 2021). Ardiana (2022) menyatakan kemampuan kognitif merupakan kemampuan atau keterampilan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengembangan kognitif anak memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar mampu memproses pembelajarannya serta dapat menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan masalah dan membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya. Wiyani (2014) juga menyatakan perkembangan kognitif dapat didefinisikan sebagai transformasi proses mental anak yang secara langsung memengaruhi kemampuan berpikirnya. Proses ini memungkinkan anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, termasuk diri sendiri, orang lain, dan alam, sehingga memperoleh pengetahuan yang luas. Perkembangan kognitif terdiri dari 3 lingkup yaitu: pertama, belajar dan pemecahan masalah; kedua, berfikir logis; ketiga, berfikir simbolik. Salah satu lingkup yang penting untuk diperhatikan adalah kemampuan berpikir simbolik (Khadijah & Amelia, 2020).

Penelitian ini menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) "Bilik Pintar" sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Pemilihan APE ini didasarkan pada anggapan bahwa media

pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal. Permainan merupakan aktivitas yang sangat penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam merangsang pertumbuhan kreativitas dan imajinasi. Melalui permainan, anak dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan baru. Fleksibilitas dalam kegiatan bermain, baik dengan atau tanpa menggunakan alat, memungkinkan anak untuk mengeksplorasi potensi dirinya secara optimal (Mu'min & Yultas, 2019). Semua aktivitas bermain memiliki potensi untuk mendorong perkembangan anak secara positif. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan edukatif dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan bermakna (Veryawan, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu PAUD Kota Surakarta pada. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Data yang dikumpulkan berasal dari subjek penelitian, guru kelas, dan hasil kegiatan anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Untuk menguji validitas data, digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung presentase ketuntasan belajar anak, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan menggunakan teknik dari Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak yang mencakup pengenalan huruf, bilangan, rima dan membandingkan pada anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal serta media yang digunakan belum bervariasi sehingga minat anak dalam kegiatan pembelajaran kurang. Berdasarkan observasi dan juga diskusi peneliti dengan guru kelas, upaya untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik perlu dilakukan pada anak guna menanggulangi permasalahan kemampuan berpikir simbolik. Penanggulangan permasalahan dilaksanakan agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan optimal dengan menggunakan media bilik pintar.

Kemampuan berpikir simbolik anak ketika menggunakan media bilik pintar dari pratindakan, siklus I, dan Siklus II mengalami peningkatan secara optimal. Penilaian kemampuan berpikir simbolik anak dilakukan melalui tes unjuk kerja yang berupa papan berisi huruf dan angka, kartu gambar dan wadah wadah yang berisi benda yang dilakukan pada pertemuan ketiga disetiap siklusnya. Peningkatan nilai kemampuan berpikir simbolik anak yang diperoleh dari pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Persentase hasil pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pra Tindakan	Siklus 1				Siklus 2	
	presentase		presentase		Presentase	
	F	%	f	%	f	%
Tuntas	1	4,76%	10	47,62%	19	90,48%
Belum Tuntas	20	95,24%	11	52,38%	2	9,52%
Jumlah	21	100%	21	100%	21	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B1 PAUD Negeri Merah Putih Tahun Ajaran 2023/2024 mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Media bilik pintar dapat mempengaruhi kondisi dan suasana belajar anak sehingga dapat memunculkan minat dan semangat anak dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, Nazja & Rezania (2021) berpendapat bahwa alat permainan edukatif merupakan wahana fisik yang dapat merangsang anak untuk belajar dan juga alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi suatu kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh seorang pendidik. Media bilik pintar melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga membuat rasa penasaran dan ingin mencoba untuk menyelesaikan masalah pada anak terus muncul. Hal ini dapat meminimalisir rasa bosan anak terhadap berlangsungnya kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong anak untuk menemukan pengetahuan sebanyak mungkin.

Pada indikator pertama, menyebutkan lambang huruf satu per satu, anak diminta untuk menyebutkan lambang huruf a-z satu per satu dan dilakukan secara berulang-ulang agar anak dapat mengerti tentang bunyi huruf dan bisa melafalkannya. Hal ini memudahkan anak dalam mengidentifikasi lambang huruf dan stimulasi kemampuan berbahasa anak, seperti pra membaca. Sejalan dengan pendapat Aisyah & Khotimah (2020) kegiatan menyebutkan lambang huruf secara berulang-ulang dapat membantu anak memahami dan menguasai cara pengucapan yang benar.

Pada indikator kedua, menunjuk lambang huruf yang disebutkan satu per satu, anak diminta untuk menunjuk lambang huruf a-z yang disebutkan satu per satu agar anak dapat mengerti tentang bunyi huruf dan bisa mengerti bagaimana bentuk dari lambang huruf yang dilafalkannya. Hal ini memudahkan anak dalam mengidentifikasi lambang huruf dan stimulasi kemampuan berbahasa anak, seperti pra membaca. Sejalan dengan pendapat Wikaningtyas & Afandi (2024) kemampuan berpikir simbolik anak memiliki keterkaitan dengan kemampuan berbahasa, karena dalam memahami dan menggunakan lambang atau simbol huruf dibutuhkan kemampuan berpikir simbolik.

Pada indikator ketiga, mencocokkan dua kata bergambar yang memiliki huruf awal yang sama, anak diberikan kartu bergambar dan diminta untuk mencari mana kartu dengan huruf awal yang sama. Hal ini membantu anak memahami bahwa bunyi-bunyi bahasa memiliki makna dan dapat mewakili sesuatu, anak lebih mudah mengingat kata-kata baru dan memahami hubungan antara kata-kata tersebut, di mana anak mulai memahami bahwa simbol atau kata

dapat mewakili objek, tindakan, atau ide. Sejalan dengan pendapat Aisyah (2020) Kemampuan berpikir simbolik memiliki keterkaitan antara proses berpikir dan mengingat, karena simbol dapat membantu anak untuk mengingat dan berpikir tentang suatu objek yang tidak ditampilkan.

Pada indikator keempat, mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak diminta untuk menunjukkan lambang dari bilangan 1-10 agar anak dapat mengenal simbol angka yang berhubungan dengan jumlah suatu benda atau lainnya. Hal ini dapat memudahkan anak untuk mengidentifikasi lambang bilangan yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran konsep bilangan. Sejalan dengan Cahyaningrum et al, (2022) yang berpendapat bahwa lambang bilangan sangat penting untuk dikenalkan kepada anak karena sebagian besar hidup anak akan berhubungan dengan angka.

Pada indikator kelima, mampu melingkari lambang bilangan 1-10, anak disediakan berbagai gambar dengan jumlah yang berbeda dan disediakan angka 1-10, anak diminta untuk menghitung kemudian mencocokkan dengan melingkari bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar. Sejalan dengan Delfia & Mayar (2019) berpendapat bahwa kemampuan anak dalam berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan mencocokkan gambar dan angka.

Pada indikator keenam, mampu menghitung jumlah benda 1-10, anak diminta untuk menghitung jumlah benda 1-10 kemudian mencocokkan gambar dengan angka. Hal ini dapat membantu anak untuk stimulasi aritmatika awalnya dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Sejalan dengan Delfia & Mayar (2019) berpendapat bahwa kemampuan anak dalam berhitung dapat ditingkatkan melalui permainan mencocokkan gambar dan angka.

Pada indikator ketujuh, mampu mengelompokkan benda sesuai dengan jumlah bilangan 1-10, anak diminta untuk mengelompokkan benda-benda dengan jumlah bilangan yang sama. Hal ini dapat membantu anak dalam stimulasi aritmatika awal dan kemampuan berpikir simboliknya. Sejalan dengan pendapat Delfia & Mayar (2019) bahwa dalam memberikan stimulasi aritmatika awal pada anak dibutuhkan media yang sesuai atau media nyata yang dapat dilihat langsung dan dimainkan langsung oleh anak.

Pada indikator kedelapan, mampu membandingkan jumlah bilangan 1-10, anak diminta untuk membandingkan jumlah benda 1-10 dari yang lebih banyak atau sedikit dan paling banyak. Hal ini dapat membantu anak untuk stimulasi dalam aritmatika awalnya dan dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah berpikir simbolik. Sejalan dengan Syafdaningsih et al., (2023) permainan yang dapat membuat anak secara tidak langsung dapat membandingkan banyak atau sedikitnya benda meningkatkan kemampuan membandingkan benda yang berbeda jumlahnya.

Kemampuan berpikir simbolik dikembangkan karena pada tahap ini anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Mutiah (2015) menyatakan tahapan pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini adalah fungsi simbolik. Pada tahap ini, anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Tahap simbolik termasuk ke

dalam tahap belajar mengenal konsep yang bertujuan supaya anak dapat mengenal suatu objek tanpa bergantung pada objek nyata atau objek aslinya.

Media bilik pintar merupakan suatu tiruan tiga dimensi. Bilik pintar adalah salah satu terobosan media visual ajar yang masih jarang dijumpai baik dalam penelitian atau pembelajaran dan dikembangkan dalam bentuk bilik pada suatu balok yang didalamnya terdapat beberapa permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Nazja & Rezania (2021) mendefinisikan media bilik pintar merupakan sebuah alat peraga yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran dan dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media bilik pintar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, karena visualisasi yang diberikan oleh media ini dapat membantu mereka memahami materi secara lebih baik.

Adapun Langkah-langkah penggunaan media bilik pintar dalam pembelajaran pada penelitian ini tidak jauh berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu : 1) Menyiapkan media bilik pintar, lalu melakukan pembukaan pembelajaran. 2) Setelah itu, guru menjelaskan media bilik pintar dan membagi anak menjadi 4 kelompok sesuai dengan jumlah anak. 3) Setelah terbagi 4 kelompok, anak bisa bergantian memainkan bilik pintar sesuai dengan kelompok secara bergantian pada 4 bilik yang tersedia 4 tugas kemampuan berpikir simbolik di dalamnya. 4) Setelah semuanya selesai bermain, guru mengajukan pertanyaan terkait permainan pada bilik pintar dan materi yang ada, yaitu seperti tanya jawab mengenai angka, huruf, kesadaran rima, serta aritmatika awal.

Implementasi media bilik pintar meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan cara: 1) Meningkatkan motivasi dan kegairahan belajar anak, membuat pembelajaran lebih menarik dan anak lebih antusias serta aktif berpartisipasi. 2) Meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan hasil siklus 2 yang lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. 3) Mendapatkan umpan balik positif dari guru dan anak, di mana guru menilai media ini menarik dan anak merasa lebih senang serta terbantu dalam memahami materi. Secara keseluruhan, media bilik pintar efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Hasil penelitian meningkatkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media bilik pintar pada saat pratindakan terdapat 1 anak atau 4,76% yang mampu mencapai nilai ketuntasan, kemudian pada siklus 1 ketika sudah diberikan tindakan dengan pembelajaran menggunakan bilik pintar terdapat 10 anak atau 47,62% tuntas. Siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 19 anak atau 90,48% mencapai ketuntasan. Hal ini dikarenakan adanya antusias dan semangat belajar anak yang tinggi dalam melakukan pembelajaran menggunakan media bilik pintar. Akhir dari siklus 2 menyatakan bahwa 2 dari 21 anak belum tuntas dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik. Hal ini disebabkan oleh adanya indikasi kebutuhan khusus pada 2 anak tersebut. Salah satu anak mengalami gangguan pendengaran tingkat II, dan satu anak lagi mengalami sumbing bibir dan langit-langit. Sumbing bibir dan langit-langit adalah gangguan dalam perkembangan tonjolan embrio pada wajah selama pertumbuhan dalam rahim. Kelainan ini dapat memengaruhi bibir, *alveolar ridge* (gusi rahang), dan langit- langit (Elfiah et al., 2021). Gangguan pendengaran adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang

diakibatkan oleh tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat memfungsikan alat pendengarannya dengan baik dalam kehidupan sehari – hari (Dwi Witari & Aji Pratomo, 2022).

Pendekatan yang lebih komprehensif sangat diperlukan dalam menangani anak yang belum mencapai ketuntasan tersebut. Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua murid sangat krusial dalam memastikan keberhasilan anak karena penting untuk memantau perkembangan serta melakukan penyesuaian yang diperlukan oleh anak dengan kondisi tertentu. Maka dari itu, diperlukan program pendukung seperti latihan, terapi dan bimbingan khusus di luar jam sekolah agar kemampuan berpikir simbolik anak dapat tercapai dan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan, penggunaan media bilik pintar dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dibuktikan dengan meningkatnya tingkat kemampuan kognitif berpikir simbolik anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Pembelajaran dengan menggunakan media bilik pintar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak meliputi kegiatan-kegiatan yang diciptakan oleh peneliti dalam medianya. Indikator yang ditetapkan adalah menyebutkan lambang huruf satu persatu, menunjuk lambang huruf yang disebutkan satu per satu, mencocokkan dua kata bergambar yang memiliki huruf awal sama, menunjukkan lambang bilangan 1-10, melingkari lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah benda, menghitung jumlah bilangan 1-10, mengelompokkan benda sesuai dengan jumlah bilangan 1-10, dan membandingkan jumlah benda 1-10.

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dapat diketahui melalui hasil persentase ketuntasan klasikal kemampuan berpikir simbolik pada pratindakan yakni 4,76%, siklus 1 sebesar 47,62% meningkat menjadi 90,48% pada siklus 2. Akhir dari siklus 2, terdapat 19 anak tuntas dan 2 anak belum mencapai ketuntasan. Sebagian besar anak sudah mencapai ketuntasan tetapi penggunaan bilik pintar dapat terus dilakukan sebagai pengayaan dan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik secara lebih kompleks. Anak yang belum mencapai ketuntasan selanjutnya akan dikomunikasikan dengan orang tua anak agar diberikan stimulasi yang tepat serta bimbingan khusus di rumah, di sekolah ataupun di tempat lain. Guru bisa melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran dan menyesuaikan penggunaan media bilik pintar dengan kondisi anak. Guru dapat berkolaborasi dengan terapis maupun orang tua agar dapat melakukan evaluasi berkala untuk memantau perkembangan anak. Berdasarkan hasil tindakan di atas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun menggunakan media bilik pintar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H. Nur. (2020). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Aisyah, R., & Khotimah, N. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal

- Anak Usia 4-5 Tahun. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34103/30394>
- Ardiana, R. (2022). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–10. <https://Doi.Org/10.37985/Murhum.V3i2.116>
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Lesung Angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354–358. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Cahyaningrum, W. N., Rasmani, U. E. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Survei Di Tk Gugus Dahlia Wonosari, Klaten). *Kumara Cendekia*, 10(2), 109. <https://Doi.Org/10.20961/Kc.V10i2.58458>
- 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>
- Delfia, E., & Mayar, F. (2019). Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 350. <https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V4i1.350>
- Elfiah, U., Kushariyadi, & Wahyudi, S. (2021). Analisis Kejadian Sumbing Bibir Dan Langit: Studi Deskriptif Berdasarkan Tinjauan Geografis. *Jurnal Rekonstruksi Dan Estetik*, 6(1), 34. <https://Doi.Org/10.20473/Jre.V6i1.28230>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 101–108. <https://Doi.Org/10.23887/Jippg.V4i1.15721>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://Doi.Org/10.24042/Ajipaud.V3i1.6508>
- Kirana Dwi Witari, & Hafidz Triantoro Aji Pratomo. (2022). Hubungan Level Gangguan Pendengaran Pada Kemampuan Artikulasi Anak Usia Sekolah Di Surakarta. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(1), 68–78. <https://Doi.Org/10.59686/Jtwb.V1i1.22>
- Maryati, M., Yulianingsih, Y., & Nurdiansah, N. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Sentra Persiapan Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 35–46. <https://Doi.Org/10.53398/Jr.V2i2.184>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://Doi.Org/10.31332/Atdbwv12i2.1217>
- Mutiah, D. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana.
- Nazja, U. N., & Rezanah, V. (2021). Pengaruh Media Bintang Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Sd. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 334. <https://Doi.Org/10.31764/Paedagoria.V12i2.4975>

- Nuransa, T. F., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2020). Efektivitas Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendikia*, 9(1), 11–19. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i1.42373>
- Pebrianti, D. (2022). Pengembangan Media Bilik Rumah Pintar Berbasis Ctl (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Tema 1 Siswa Kelas 3 Sd Aisyiyah 2 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. <https://repository.ummat.ac.id/4781/>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/viewFile/3141/1802>
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. 9(4). <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.53280>
- Syaftandingsih, S., Hasmalena, H., Rukiyah, R., Pagarwati, L. D. A., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Arjuna, A., & Sofia, A. (2023). Pengembangan Media Timbangan Materi Konsep Pengukuran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 674–684. <https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i1.3631>
- Vanbinst, K., Van Bergen, E., Ghesquière, P., & De Smedt, B. (2020). Cross-Domain Associations Of Key Cognitive Correlates Of Early Reading And Early Arithmetic In 5-Year-Olds. *Early Childhood Research Quarterly*, 51, 144–152. <https://Doi.Org/10.1016/J.Ecresq.2019.10.009>
- Veryawan. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain. *PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(C). <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v7i2.8878>
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76. <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/1047>
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.