

Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media Monotif

Nancy Riana¹

Universitas Singaperbangsa Karawang
nancy.riana@fai.unsika.ac.id

Debibik Nabilatul Fauziah²

Universitas Singaperbangsa Karawang
debibiknabilatulfauziah@staff.unsika.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to describe the activities carried out to stimulate children's symbolic thinking skills using monotif media. The research method used in this research is using qualitative research methods using a case study approach. The use of monotif media in stimulating children's symbolic thinking skills is very appropriate, because through monotive media aspects contained in symbolic thinking abilities can be stimulated. In addition, through monotive media, teachers can apply various learning methods. Through monotive media, children's symbolic thinking abilities become optimal, because children interact with their environment (students with students, students with teachers) so that at the end of the learning activity, students' symbolic thinking skills are well stimulated.

Keywords: *symbolic thinking skills, monotif, media*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak menggunakan media monotif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Penggunaan media monotif dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak sangat tepat, karena melalui media monotif aspek-aspek yang terdapat pada kemampuan berfikir simbolik bisa terstimulasi. Selain itu melalui media monotif guru bisa menerapkan bermacam-macam metode pembelajaran. Melalui media monotif kemampuan berfikir simbolik anak menjadi optimal, karena anak berinteraksi dengan lingkungannya (siswa dengan siswa, siswa dengan guru) sehingga di akhir kegiatan belajar kemampuan berfikir simbolik siswa terstimulasi dengan baik.

Kata Kunci : Berfikir Simbolik, Monotif, Media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bab 1, pasal 1, butir 14) dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwasannya pendidikan anak usia dini dilaksanakan untuk memberikan rangsangan/stimulasi untuk membantu perkembangan anak supaya anak memiliki kesiapan saat memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) nomor 137 tahun 2014, terdapat enam jenis lingkup perkembangan yaitu; perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan seni. Lingkup perkembangan tersebut tentu saja harus di stimulasi dengan baik supaya perkembangan anak bisa tercapai secara optimal. Salah satu lingkup perkembangan yang harus distimulasi dengan baik yaitu perkembangan kognitif.

Kognitif berasal dari kata cognition, yang dapat diartikan juga mengetahui, dalam arti yang luas, sehingga dapat diartikan juga cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013:56). Menurut Vygotsky dalam buku (Khadijah, 2016) dijelaskan bahwa kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya untuk tindakan terhadap objek, melainkan oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya. Oleh karenanya maka diperlukanlah stimulasi yang melibatkan interaksi antara satu

orang dengan orang lain. Salah satu perkembangan kognitif yang harus distimulasi yaitu berfikir simbolik. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi; menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Permasalahan yang kerap kali terjadi saat melakukan stimulasi berfikir simbolik media dan metode yang digunakan cenderung monoton dan cenderung digunakan secara pasif, sehingga kurangnya interaksi anatara siswa yang satu dengan lainnya. Menurut A.W. Novan dan Barnawi(2012 :121) menyatakan bahwa Metode pembelajaran terdiri dari segala upaya guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang berbeda untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran menekankan bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar. Selain itu, metode tentu saja harus didukung dengan media yang menarik.

Menurut miarso dalam buku (Guslinda & Kurnia, 2018 :2) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dan juga mendorong terjadinya proses belajar. Hal tersebut berarti melalui media pembelajaran maka anak akan terangsang untuk mengikuti kegiatan belajar. Tentu saja jika dikaitkan dengan berfikir simbolik, maka melalui media yang menarik anak akan terstimulasi dalam kemampuan berfikir simbolik.

Salah satu media yang menarik dan dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak adalah media pembelajaran monotonif. Media ini dikembangkan oleh peneliti diawali untuk meningkatkan kemampuan berhitung di TK Az Zahra 2, Karawang. Media tersebut peneliti kembangkan,

karena rendahnya kemampuan kognitif anak pasca BDR (Belajar Dari Rumah) saat terjadi fenomena covid. Guru menyatakan bahwa memerlukan media yang interaktif karena anak sudah terlalu lama tidak berinteraksi secara langsung dengan temannya selama BDR. Selain itu melalui monoton, anak juga dapat melakukan kegiatan belajarnya dirumah dengan menyenangkan bersama dengan keluarga. Melalui media ini juga, anak mengembangkan kognitifnya melalui bermain dan interaksi bersama dengan teman dan guru di sekolah. Media ini terbagi atas beberapa petak berisi gambar, tulisan dan angka. Selain itu dalam kegiatannya terdapat kartu pertanyaan dan dadu yang digunakan untuk menentukan giliran jalan. Tentu saja melalui hal tersebut aspek-aspek yang terdapat dalam berfikir simbolik dapat distimulasi dengan optimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut (Sandu Siyoto & Ali, 2015:36) penelitian kualitatif bukan hanya untuk menghasilkan data atau informasi terbaru, akan tetapi dapat mengumpulkan informasi yang bermakna dan menghasilkan hipotesis atau ilmu baru yang dapat dimanfaatkan oleh manusia. Hal tersebut berarti bahwa melalui metode penelitian kualitatif terdapat informasi bermakna yang dapat dimanfaatkan manusia. Lebih lanjut dalam (Sugiyono, 2020:9) dinyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, yang digunakan untuk meneliti secara alamiah dan peneliti itu sendiri yang menjadi instrument kunci, dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi (gabungan observasi,wawancara, dan dokumentasi). Hal tersebut berarti dalam pengumpulan data pada metode kualitatif menggunakan teknik triangulasi data.

Berdasarkan hal tersebut dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk memperoleh data hasil penelitian. Adapun subjek yang menjadi sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa B di TK Az Zahra 2 Karawang. Setelah data diperoleh tentu saja harus dilakukan analisis data. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis data menggunakan teknik analisis data menurut Milles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, display data dan verifikasi.

TEMUAN & DISKUSI

Perencanaan Pelaksanaan Stimulasi kemampuan berfikir simbolik diawali dengan membuat RPPH dan RPPM sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan media monitif. Perencanaan pelaksanaan kegiatan di TK Az Zahra 2, disusun berdasarkan kurikulum yang ada, hal tersebut diketahui berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, Hal pertama yang dilakukan guru adalah membuat program semester. Program semester dikelompokkan sesuai dengan tema yang akan digunakan

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah wawancara dengan guru tentang stimulasi perkembangan kognitif anak. Berdasarkan wawancara guru diketahui bahwasannya saat terjadi pandemik, kegiatan belajar menjadi kurang terarah. Hal tersebut terjadi karena kegiatan belajar dilakukan dari rumah, sehingga sulitnya memantau secara langsung aktivitas siswa. Selain itu, interaksi yang terjadi saat kegiatan belajar juga menjadi terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara, setelah diberlakukan kembali kegiatan belajar di sekolah, perkembangan anak banyak yang tidak mencapai perkembangan seharusnya berdasarkan STPPA, hal tersebut dominan terlihat dalam perkembangan kognitif khususnya berfikir simbolik. Sosialisasi siswa yang satu dengan lainnya juga cenderung *canggung* karena selama ini siswa hanya bertemu lewat zoom saja.

Pelaksanaan Kegiatan stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik dilaksanakan sesuai dengan RPPM dan RPPH yang dirancang meliputi pembukaan, pembelajaran inti, istirahat dan penutup. Pelaksaaan kegiatan stimulasi sudah sesuai dengan RPPH yang dirancang sebelumnya, merode yang digunakan untuk menerapkan media monotif menggunakan metode bermain, kemudian dilanjutkan dengan metode Tanya jawab dan penugasan. Setelah guru menggunakan media monotif terjadi banyak perubahan. Anak menjadi semangat saat distimulasi tentang kemampuan berfikir simboliknya. Selain itu, antara siwa yang satu dengan yang lainnya juga terjadi interaksi, sehingga kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Hal tersebut terjadi karena media monotif dirancang sedemikian rupa untuk bisa dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa bisa berinteraksi dalam kegiatan bermain dengan siswa lainnya.

Adapun stimulasi yang dilakukan melalui media monotif dalam kemampuan berfikir simbolik adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Stimulasi yang bisa dilakukan melalui media monotif dengan aspek menyebutkan lambang bilangan 1-10 yaitu saat siswa menyebutkan angka yang ada dalam kartu. Kegiatan yang dilakukan yaitu saat siswa berdiri di petak tertentu dan mendapatkan kartu, maka siswa menyebutkan angka yang terdapat dalam kartu tersebut. Jika siswa tidak bisa menyebutkan angka yang terdapat dalam kartu tersebut maka hal tersebut akan dibahas guru setelah selesai bermain. Jika siswa bisa menyebutkan angka yang terdapat dalam kartu tersebut maka siswa bisa menyimpan kartu tersebut untuk nanti dihitung diakhir permainan. Siswa yang mendapat kartu paling banyak maka dia yang menang dalam permainan ini.

2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Stimulasi yang bisa dilakukan yaitu siswa menghitung soal yang terdapat dalam kartu. Soal tersebut sudah dirancang sedemikian rupa disesuaikan

dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan siswa. Selain itu stimulasi juga dilakukan saat siswa mengocok dadu dan menghitung mata dadu yang diperoleh. Melalui kegiatan tersebut maka siswa melakukan kegiatan menghitung.

3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Stimulasi yang bisa dilakukan yaitu siswa mencocokkan lambangan bilangan dengan bilangan yang terdapat didalam kartu.

4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan

Stimulasi yang bisa dilakukan yaitu siswa melihat tulisan yang terdapat di dalam kartu dengan bantuan guru dalam membaca perintahnya. Selain itu, di dalam petak monotif juga terdapat lambang-lambang huruf vocal dan konsonan. Melalui kegiatan yang berulang-ulang maka siswa bisa mengingat huruf vocal dan konsonal tersebut.

5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

Stimulasi yang bisa dilakukan yaitu siswa menghitung gambar yang ada dalam kartu. Selain itu siswa juga bisa melihat gambar dan tulisan dalam petak main monotif. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat terstimulasi untuk mengetahui bentuk benda dan tulisannya.

Saat kegiatan belajar melalui media monotif, nampak siswa senang dalam kegiatannya. Kegiatan yang dilakukan untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik siswa kurang lebih selama 10 menit. Setelah kegiatan guru kemudian melakukan evaluasi. Selama kegiatan bermain guru mendampingi siswa secara bergantian. Hal tersebut dilakukan supaya siswa tidak kebingungan saat menemukan kesulitan dalam kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwasannya melalui media monotif siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa saling berinteraksi satu dengan yang lainnya, adanya tutor sebaya saat melaksanakan kegiatan bermain menggunakan media monotif. Guru dan siswa juga saling

berinteraksi, selain itu siswa juga belajar untuk mematuhi aturan-aturan permainan.

Saat pelaksanaannya guru terlebih dahulu membuat RPPH. Kartu pertanyaan yang terdapat dalam petak main monotif disesuaikan dengan RPPH dan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak untuk kemampuan berfikir simbolik. Walaupun demikian, dengan desain sedemikian rupa perkembangan lainnya juga ikut terstimulasi melalui media monotif.

Diakhir kegiatan bermain, guru melakukan evaluasi menggunakan metode tanya jawab kepada siswa dan menanyakan respon siswa saat bermain menggunakan media monotif. Evaluasi yang dilakukan guru saat bermain menggunakan media monotif dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik yaitu pada aspek: menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

KESIMPULAN

Stimulasi kemampuan berfikir simbolik diawali karena kurang optimalnya perkembangan siswa pasca kegiatan BDR (Belajar Dari Rumah). Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan media yang interaktif dalam penggunaannya. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah monotif. Sebelum penggunaan media guru terlebih dahulu membuat RPPM dan RPPH dalam perencanaan. Saat pelaksanaan kegiatan siswa di damping guru saat bermain dengan bentuk bermain berkelompok sehingga siswa bisa berinteraksi antara satu dengan lainnya. Di akhir kegiatan guru melakukan evaluasi dan melakukan Tanya jawab dengan siswa.

REFERENSI

- Ardy, W Novan dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing
- Jahja, Y. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan
- Miles, M.B, Huberman, A.M & Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publication. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta