

Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar

Nisa Fira Yulianti^{1*}, Ahmad Syukri Sitorus²

(1,2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

✉ Corresponding author
[piaudnisafirayulianti@gmail.com]

Abstrak

Kemampuan anak untuk mengonseptualisasikan ide, peristiwa, atau hal yang tidak ada secara fisik dikenal sebagai kemampuan berpikir simbolik. Namun kenyataannya adalah bahwa beberapa anak tampaknya tidak dapat menunjukkan kepekaan dan rasa percaya diri mereka. Mengingat hal ini, kami mulai menyelidiki apakah pendekatan teka-teki gambar RA akan membantu kemampuan berpikir simbolik peserta RA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak TK An-Nizam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir simbolik anak-anak dapat ditingkatkan melalui metode teka-teki gambar. Hal ini didukung oleh peningkatan persentase penyelesaian di setiap siklus, dengan 4 anak menyelesaikan 20% tugas di pra-siklus, 10 anak menyelesaikan 50% di siklus I, dan 16 anak menyelesaikan 80% di siklus II. Oleh karena itu, kemampuan berpikir simbolik anak-anak dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan teka-teki gambar.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Simbolik, Teka-Teki Bergambar, Siswa

Abstract

The capacity for children to conceptualize ideas, events, or things that are not physically there is known as symbolic thinking ability. But the truth is that some kids just can't seem to put their sensitivity and self-assurance on display. In light of this, we set out to investigate if RA's image puzzle approach would help RA participants' symbolic thinking abilities. The method used in this study was classroom action research, and the subjects were kids in An-Nizam Kindergarten. The study's findings demonstrated that children's symbolic thinking skills could be enhanced through the picture puzzle method. This was supported by an increasing percentage of completion across each cycle, with 4 children completing 20% of the tasks in the pre-cycle, 10 children completing 50% in cycle I, and 16 children completing 80% in cycle II. It follows that children's symbolic thinking abilities may be greatly enhanced via the use of image puzzles.

Keyword: Symbolic Thinking Ability, Picture Puzzles, Students

PENDAHULUAN

Sejak lahir hingga meninggal, manusia belajar dari lingkungannya dengan berbagai cara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa dalam (Pasanea et al., 2019). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menyiapkan anak-anak agar sukses di masa depan dalam berbagai bidang, termasuk perkembangan fisik (seperti motorik halus dan kasar), perkembangan kognitif (seperti keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual), perkembangan sosial dan emosional (seperti agama dan perilaku), bahasa dan komunikasi, dan sebagainya. Masa ini disebut sebagai "masa keemasan" karena anak-anak paling rentan terpengaruh dan terluka karena tidak mendapatkan pendidikan yang baik. Oleh karena itu, sangat disayangkan jika anak-anak tidak melewati tahap-tahap perkembangan yang penting ini (Anik Purwanti et al., 2022).

Pemikiran simbolik, yang memungkinkan anak-anak membuat representasi mental dari hal-hal yang sebenarnya tidak ada, merupakan kapasitas krusial yang harus dikembangkan anak-anak.

Kapasitas untuk menyampaikan pikiran dan gagasan yang bernuansa melalui penggunaan kata-kata, figur, gambar, atau simbol lainnya merupakan bagian dari hal ini. Pada tahap operasional konkret, anak-anak mulai memahami dan menggunakan simbol secara fleksibel untuk memecahkan masalah dan memahami dunia, menurut teori perkembangan sosial. Di sinilah kemampuan berpikir simbolik muncul. Berpikir simbolik merupakan bagian dari kognitif, Santrock.

Perkembangan adalah proses perubahan kecil dan bermanfaat yang dialami orang saat mereka tumbuh dewasa (Abidin, 2021) dalam hal tubuh, pikiran, emosi, minat, bahasa, dan kehidupan sosial mereka (Hariyadi & Muslikah, 2019). Proses perkembangan ini dipengaruhi dan dihubungkan oleh beberapa variabel, beberapa di antaranya bersifat intrinsik dan yang lainnya merupakan komponen yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan.

Kemampuan lembaga untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai dengan karakter unik dan tahap perkembangan setiap siswa menjadikan pendidikan anak usia dini penting. Beichler dan Snowman (Basri, 2020) mengatakan bahwa "Masa keemasan" (usia anak-anak 0–6) terkadang disebut sebagai masa kanak-kanak awal. Pertumbuhan otak anak-anak mencakup pemikiran simbolis, yang merupakan keterampilan yang akan membantu mereka sukses di masa depan. Piaget mengatakan bahwa berpikir simbolik adalah ketika seorang anak dapat membuat representasi mental tentang berbagai hal dan kejadian bahkan ketika hal-hal tersebut tidak ada secara fisik. Antara usia dua dan tujuh tahun, selama apa yang dikenal sebagai tahap pra-operasional, anak-anak mulai mengembangkan kapasitas untuk berpikir simbolik (Dhieni & Fridani, 2019).

Kemampuan untuk mengonseptualisasikan suatu benda yang tidak hadir secara fisik dikenal sebagai kemampuan berpikir simbolik, dan ini merupakan langkah pertama dalam pengembangan pemikiran pra-operasional. Pandangan lain mengatakan bahwa bayi dan balita meniru apa yang dilakukan orang tua atau pengasuh dengan menggunakan benda yang berbeda untuk mewakili ide-ide abstrak. Pemikiran simbolik pada dasarnya adalah proses berpura-pura. Anak-anak mulai mengembangkan pemikiran simbolik ketika mereka belajar membuat benda yang tidak ada menjadi terlihat dengan menyingkirkan binatang, orang, atau benda lain. Agar anak-anak dapat berpura-pura dan membayangkan diri mereka dalam peran lain, mereka dapat menggunakan lukisan, tulisan, nyanyian, dan pembicaraan untuk menciptakan ilusi benda yang sebenarnya tidak ada (Fitria, 2021). Anak-anak kecil mulai mengembangkan keterampilan berpikir simbolik mereka melalui kegiatan seperti mengingat dan menganalisis simbol atau membuat kata-kata dan angka untuk merepresentasikan benda yang tidak ada.

Fungsi simbolik mencakup sub-tahap pemikiran praoperasional. Anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara metaforis ketika mereka menggunakan benda atau perlakuan sebagai simbol untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak ada secara fisik. Ketika kita belajar tentang ide, kita memasuki tahap perkembangan simbolik. Mereka mengembangkan konsep sehingga mereka dapat mengidentifikasi suatu benda tanpa bergantung pada benda yang sebenarnya. Karena anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, saat itulah mereka belajar paling banyak. Permainan anak menyediakan jalan keluar terapeutik untuk kebutuhan psikologis dan fisiologis mendasar mereka. Anak-anak mendapat manfaat secara fisik dan kognitif dari permainan, yang berfungsi sebagai jalan keluar bagi energi dan imajinasi mereka. Manfaat tambahan dari permainan adalah pengembangan kemampuan kognitif anak. Kontribusi kegiatan bermain terhadap perkembangan intelektual adalah pengayaan pola pikir melalui berbagai pengalaman (Mu'min, 2020).

Agar anak-anak dapat mengembangkan pemikiran simbolik, perlu menggunakan teknik dan media pembelajaran yang efektif. Salah satu cara bagi anak untuk meningkatkan keterampilan berpikir simboliknya adalah dengan menggunakan media visual. Salah satu jenis alat pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk mengajarkan hal-hal baru kepada anak adalah permainan puzzle. Kecerdasan emosional dan sosial bekerja sama dalam konteks perkembangan sosial-emosional. Secara khusus, kita berbicara tentang kepercayaan, empati, dan kepercayaan diri anak. Termasuk di dalamnya adalah keingintahuan kognitif dan kapasitas untuk mengekspresikan diri melalui bahasa (Ahmad Syukri Sitorus, 2023)

Sekarang setelah kita mengetahui apa saja ciri-ciri simbol, kita dapat mengatakan bahwa berpikir simbolik adalah kapasitas seorang anak untuk menggunakannya. Untuk memulai, mari kita

bahas beberapa simbol huruf yang umum. Yang kedua adalah mampu mengidentifikasi benda-benda yang dikenal berdasarkan bunyi huruf pertamanya. Ketiga, mencatat serangkaian gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama. Keempat, mempelajari bagaimana bentuk huruf yang berbeda berhubungan dengan bunyi yang berbeda.

Dalam hal pendidikan anak usia dini, cara terbaik untuk mengajar anak-anak adalah melalui permainan, jadi pastikan mereka memiliki banyak kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Agar anak tidak bosan dan kesulitan belajar, bermain merupakan cara yang baik untuk mengajak mereka melakukan hal-hal yang bersifat edukatif dan dapat membantu mereka menjadi lebih pintar dan lebih baik dalam berbagai hal dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak belajar dan tumbuh dalam banyak cara, baik secara fisik maupun spiritual, melalui bermain. Di antara berbagai keuntungan bermain bagi anak-anak adalah fakta bahwa bermain membantu mereka membangun kosakata mereka. Teka-teki merupakan cara yang bagus untuk membantu anak-anak membangun kosakata mereka karena, karena kebutuhan anak-anak terutama dipenuhi melalui bermain, setiap pembelajaran yang berlangsung harus menarik dan berdasarkan pada gagasan bermain. Anak-anak dapat meningkatkan kemampuan menulis, tata bahasa, dan kepekaan terhadap angka dengan mengerjakan teka-teki. Mereka juga dapat mempelajari kata-kata baru dan berpikir lebih kritis. Anak-anak akan lebih mudah memahami apa yang guru coba sampaikan dan merasa lebih tenang jika pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mereka (Sugiarto, 2021).

Apa yang kita sebut "proses tindakan kelas" sebenarnya hanyalah mekanisme bagaimana instruksi kelas, partisipasi siswa, dan materi pelajaran saling berinteraksi satu sama lain. Doyle, William (2006). Pentingnya memahami dinamika interaksi guru-siswa dalam pembelajaran aktif disorot oleh gagasan ini. Berikut ini adalah beberapa bagian terpenting dari rencana tindakan kelas:

Berbicara antara guru dan anak-anak. Bagian dari proses ini adalah rencana guru untuk memantau pembelajaran siswa, menetapkan tujuan, memberikan komentar, dan melibatkan siswa di kelas. Keterlibatan semacam ini mencakup lebih dari sekadar kata-kata. Keterlibatan ini juga mencakup bahasa tubuh, nada suara, dan emosi wajah. Belajar dengan bekerja sama. Karena cara berpikir ini, guru dan siswa bekerja sama untuk membangun pengetahuan bersama. Cazden (2001) mengatakan bahwa selain mengajar, guru berperan sebagai pemandu dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui ceramah di kelas, proyek kelompok, dan bentuk pembelajaran bersama lainnya.

Pentingnya lingkungan sosial dalam membentuk dinamika pengajaran dan pembelajaran diakui oleh proses tindakan kelas. Hal-hal seperti adat istiadat sosial, dinamika kekuasaan, dan budaya kelas semuanya berperan dalam membentuk cara siswa berinteraksi satu sama lain dan apa yang mereka pelajari. Prinsip utama teori ini adalah gagasan bahwa siswa dan instruktur dapat dan harus bekerja sama untuk membangun pengetahuan umum tentang materi tersebut. Van Lier, L. (2008) menjelaskan bahwa ini termasuk membuat materi menjadi mudah dipahami, memberikan umpan balik yang membantu siswa tumbuh sebagai pembelajar, dan menggunakan praktik pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam.

Menurut (Veryawan, 2020) Sebagai salah satu media pendidikan, teka-teki dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan menulis mereka. Guru dapat dengan mudah membuat media ini untuk siswa dengan berbagai tingkat keterampilan, dari pemula hingga mahir, dan dapat disesuaikan dalam hal pemilihan konten berdasarkan tujuan kursus. Jenis permainan linguistik lainnya adalah teka-teki. Pemahaman membaca dan pengembangan kosakata dapat memperoleh manfaat dari permainan ini.

Pengetahuan kita tentang pemrosesan informasi, penggunaan simbol, dan pemahaman konsep abstrak anak-anak terus berkembang berkat sejumlah penelitian terkait yang akan dibahas para peneliti tentang pemikiran simbolik pada anak-anak.

Vandewater, A. E., & Lansford, J. E. (2021) mengulas literatur tentang teknologi dan simbolisme, khususnya melihat bagaimana penggunaan teknologi digital oleh anak-anak memengaruhi perkembangan pemikiran simbolik mereka. Efek gadget elektronik pada kemampuan berpikir simbolik dan abstrak anak-anak dipelajari.

Lee, K., Ng, E. L., & Rao, N. (2020) menyelidiki efek pendidikan matematika terhadap pertumbuhan pemikiran simbolik pada siswa sekolah dasar. Mereka menemukan metode yang berhasil di kelas untuk membuat simbol matematika lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa.

Penelitian oleh Satterstrom, F. K., dan Brand, R. J. (2019) menyelidiki aspek neurokognitif dari pemikiran simbolik dan bagaimana hal itu berkembang pada bayi. Mekanisme neurologis yang mendasari penggunaan simbol dijelaskan dalam karya ini melalui penggunaan metode neuroimaging.

Penelitian oleh Pinto, P. S., dan Zupancic, M. (2022) menyelidiki bagaimana paparan terhadap seni memengaruhi perkembangan pemikiran simbolik anak-anak. Penelitian telah menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi simbolik anak-anak dapat ditingkatkan dengan paparan terhadap seni visual dan ekspresi kreatif.

Kutipan ini berasal dari publikasi ilmiah bergengsi yang mencakup topik-topik termasuk ilmu saraf, pendidikan, dan psikologi perkembangan. Kutipan ini memberikan gambaran tentang kecenderungan terkini dalam penelitian pemikiran simbolik anak-anak dan membahas penerapannya di dunia nyata pada bidang pendidikan dan perkembangan anak.

Oleh karena itu, peneliti memilih TK An-Nizam sebagai subjek penelitian ini. Yang menjadi perhatian khusus adalah bahwa kemampuan berpikir simbolik anak-anak tidak memadai, karena masih ada anak-anak muda yang tidak berkembang di bidang ini. Jadi, inti dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan teka-teki dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir mereka. Pendidik dapat membantu anak-anak dengan keterampilan terbatas belajar dan berbicara lebih mudah dengan memberi mereka rangsangan yang memadai dan sesuai, yang akan membantu mereka memperoleh wawasan. Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berfikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar di TK An-Nizam".

METODE PENELITIAN

Saya melakukan studi tindakan di kelas saya dalam dua siklus (Moeleong, 2018). Metode penelitian tindakan yang digunakan di kelas digunakan untuk pekerjaan ini. Salah satu jenis studi yang dipimpin guru yang bertujuan untuk membuat pengajaran lebih baik melalui tindakan dan pemikiran adalah PTK. Untuk mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa, peneliti sering kali menggunakan penelitian tindakan kelas (Priyono et al., 2021).

Prosedur tindakan kelas mingguan Dengan menggunakan RPPH mingguan, saya menetapkan indikator pencapaian siswa, mengagregasi pembelajaran mereka, dan melakukan pencatatan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat selama tiga minggu. Sebanyak dua belas anak perempuan dan delapan anak laki-laki dari TK An-Nizam di Jl. Tuba II Perjuangan No. 62 Medan mengikuti penelitian ini pada semester kedua tahun ajaran 2023-2024. Penelitian metode PTK awal dibagi menjadi dua putaran, masing-masing dengan empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan pemikiran tentang apa yang terjadi. Lembar observasi untuk hukuman anak digunakan untuk mengumpulkan informasi. Kami akan menggunakan metode Uji-T (Uji-T Sampel Independen) untuk membandingkan hasil uji sebelum dan sesudah untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Riduan, 2019).

Tabel 1.1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Permainan Teka-Teki Bergambar

Variabel	Aspek	Indicator
Kemampuan Berfikir Simbolik	1. Menggunakan simbol huruf yang dikenal	– Mengartikulasikan representasi huruf dari suatu benda

	2. Mengenali bunyi huruf pertama dari benda-benda di sekitar kita	– Mengartikulasikan fonem pertama dari benda-benda di dekatnya – Mengidentifikasi fonem pertama dari objek-objek di dekatnya
	3. Menunjukkan kelompok gambar yang semuanya dimulai dengan huruf atau bunyi yang sama	– Mengartikulasikan kelompok-kelompok gambar yang memiliki fonem/huruf awal yang sama
	4. Mencari tahu bagaimana bunyi dan bentuk huruf bekerja sama	– Mengartikulasikan fonem sesuai dengan bentuknya – Mengidentifikasi bentuk-bentuk huruf berdasarkan representasi fonetiknya – Memformulasikan bentuk-bentuk huruf sesuai dengan representasi fonetiknya

Menggunakan permainan puzzle gambar sebagai sarana untuk menilai keberhasilan kemampuan berpikir simbolik. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah proporsi siswa yang menyelesaikan tugas, yang didefinisikan sebagai setidaknya 75% dari hasil, atau 15 anak yang mencapai BSH pada setiap indikasi secara terpisah. Konversi nilai berikut berlaku untuk masing-masing dari tujuh indikator pembelajaran yang membentuk indikator kemampuan berpikir simbolik; indikator ini didasarkan pada tujuh lembar observasi; dan setiap indikator menggunakan skala dari satu hingga tiga.

Tabel 1.2. Kategori Skala Penilaian

NO	Predikat Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan
1	BB	1
2	MB	2
3	BSH	3
4	BSB	4

$X =$

Keterangan

X : rata-rata

Σx : jumlah seluruh nilai siswa

n : jumlah subjek

Nilai ketuntasan anak akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$DS = x \cdot 100\%$$

Keterangan:

DS: daya serap (ketuntasan)

Persentase penilaian anak yang sudah tuntas belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = x \cdot 100\%$$

Keterangan:

Σ : siswa yang tuntas : jumlah seluruh nilai anak yang tuntas

Σx : jumlah seluruh nilai anak

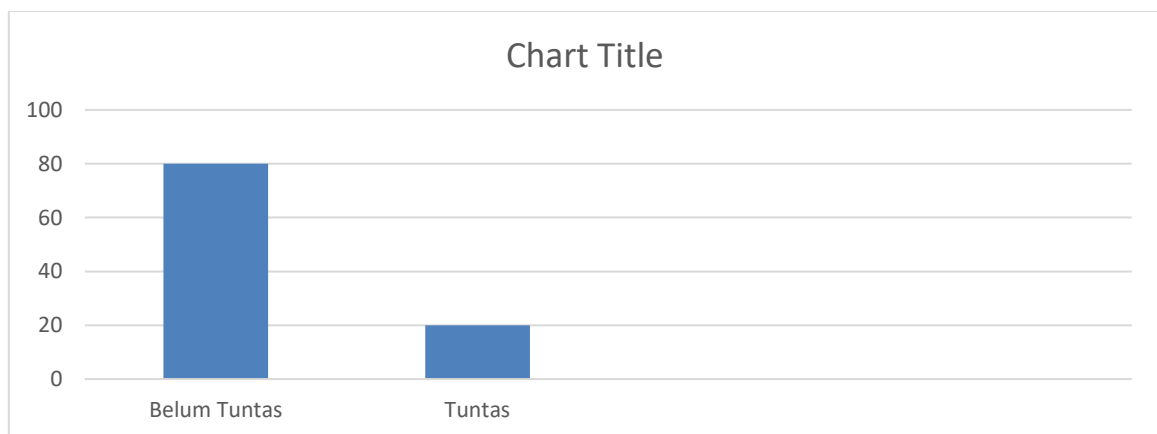
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilihat seberapa pintar anak usia 5 dan 6 tahun di TK An-Nizam saat mereka mengerjakan tugas berbasis takateki dengan media visual. Kegiatan dilakukan sebagai bagian dari perencanaan ini saat penelitian dilakukan. Untuk siklus pertama, ada tiga pertemuan. Untuk siklus kedua, ada juga tiga pertemuan. Sebelum melaksanakan pembelajaran, siswa di kelas Al-Umar (usia 5 hingga 6 tahun) mengikuti tes formatif pembelajaran prasiklus. Hasilnya ternyata rendah, karena banyak siswa masih memiliki keterampilan berpikir simbolik yang sangat rendah. Metode Teka-teki Gambar tidak digunakan dalam prasiklus ini; sebagai gantinya, pendekatan pembelajaran tradisional digunakan. Tabel 2 menunjukkan hasil tes formatif yang diberikan sebelum siklus dimulai.

Kondisi Awal

Untuk lebih memahami pemikiran simbolik anak usia lima dan enam tahun di TK An-Nizam, penulis melakukan observasi sebelum memulai penelitian. Hasil dari 8 Juli 2024 menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan untuk memperoleh pemikiran simbolik, yang dimulai pada pukul 07.30 WIB, seperti yang mereka alami pada era prasiklus ketika mereka mengalami kesulitan dalam menafsirkan gambar media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa masih kesulitan memecahkan teka-teki gambar bahkan setelah sekian lama belajar. Jelas dari hal ini bahwa pemikiran simbolik anak-anak berkembang sangat lambat. Merangkum hasil perkembangan sosial dan emosional anak-anak dalam tabel berikut memungkinkan kita untuk melihat keadaan perhatian mereka pada prasiklus.

Penilaian	Total Anak	Persentase
Belum Tuntas	4	80%
Tuntas	16	20%



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Siswa pada Pra-Siklus

Diagram berikut dengan jelas menunjukkan bahwa 16 anak, atau 80% dari anak-anak di An-Nizam, tergolong belum berkembang dalam hal perkembangan berpikir simbolik mereka pada usia lima hingga enam tahun, sementara 4 anak, atau 20% dari anak-anak, tergolong mulai berkembang. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di atas. Akibatnya, proses akan berlanjut ke siklus 1, ketika lebih banyak kegiatan akan dilakukan.

Pelaksanaan Siklus I mengikuti Pra-Siklus. Perencanaan tindakan, yang memerlukan penyusunan perangkat penelitian dan pembelajaran, memulai Siklus I. Selanjutnya, proses pembelajaran dimulai dengan melaksanakan rencana tersebut, yang mencakup penggunaan pendekatan teka-teki gambar di awal, tengah, dan akhir pelajaran. Dalam refleksi siklus I, kami menemukan bahwa bahkan setelah mengajar 20 siswa dengan menggunakan pendekatan teka-teki gambar, beberapa dari mereka masih kesulitan memahami materi. Penilaian siklus I yang dilakukan tidak memberikan indikator keberhasilan % penyelesaian. Hasil penelitian Martin, A., dan Zhang, X. (2023) menunjukkan bahwa teka-teki gambar membantu siswa mempelajari ide-ide matematika fundamental dan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mereka.

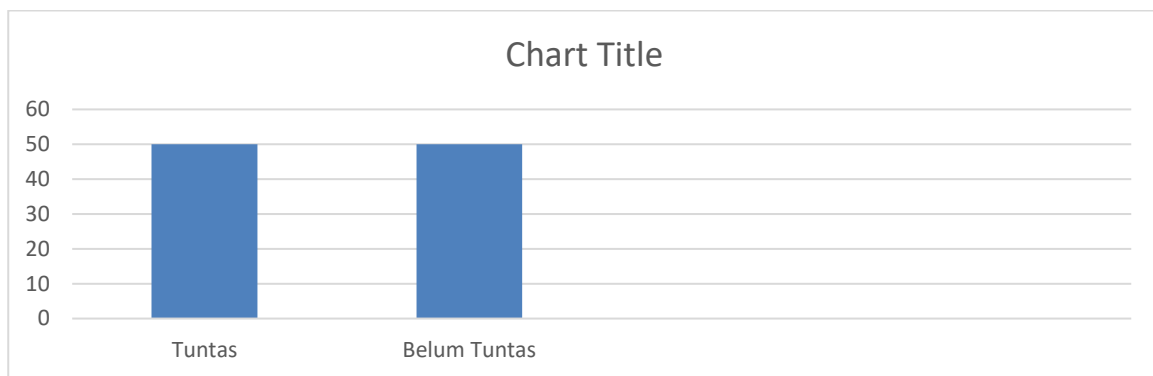
Siklus 1

Sebagai bagian dari perencanaan tindakan awal siklus pertama, peneliti menyediakan 25 lembar kertas warna, RPPH untuk digunakan dalam pembelajaran, dan merencanakan serta menyiapkan alat yang akan digunakan dalam pengambilan tindakan siklus kedua. Peneliti melaksanakan siklus pertama implementasi sebanyak tiga kali: pada tanggal 15 Juli 2024, 17 Juli 2024, dan 19 Juli 2024. Setiap kali, mereka berusaha mempelajari lebih lanjut tentang hasil implementasi sebelumnya.

Pelaksanaan

Selain itu, peneliti mengambil tindakan dengan melaksanakan kegiatan siklus I dengan sekelompok dua puluh siswa. Para siswa mempelajari teka-teki melalui gambar sementara peneliti memberikan arahan; beberapa siswa tertarik untuk mengikutinya, sementara yang lain sibuk dengan hal-hal lain. Dua puluh menit dihabiskan untuk tugas ini. Penulis penelitian mengandalkan fakta bahwa pemikiran simbolik anak-anak akan berkembang saat mereka mengerjakan teka-teki visual dan memperoleh konsep-konsep baru.

Penilaian	Total Anak	Persentase
Tuntas	50	50%
Belum Tuntas	50	50%



Gambar 2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Siswa pada Siklus I

Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilaksanakan oleh peneliti, secara keseluruhan telah terjadi peningkatan. Akan tetapi, siklus I dianggap belum tuntas karena tingkat capaiannya baru 50% sehingga perlu dilakukan siklus II. Keterbatasan siklus I antara lain anak belum mengenal warna dan benda, sehingga akan dilaksanakan siklus II.

Setelah mengalami kemajuan pada kegiatan prasiklus, kemampuan berpikir simbolik dibawa ke siklus II tanpa memenuhi metrik keberhasilan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lee, S., Choi, M., & Kim, J. (2022), anak yang bermain puzzle gambar mengalami peningkatan keterampilan sosial, termasuk kemampuan berkomunikasi dan berbagi, serta kemampuan berpikir simbolik.

SIKLUS II

Perencanaan

Sebagai bagian dari persiapan untuk siklus II, peneliti membuat RPPH lanjutan dan mengumpulkan materi yang diperlukan untuk memastikan bahwa puzzle gambar dapat menumbuhkan pemikiran simbolik dengan cara yang sesuai dengan tujuannya.

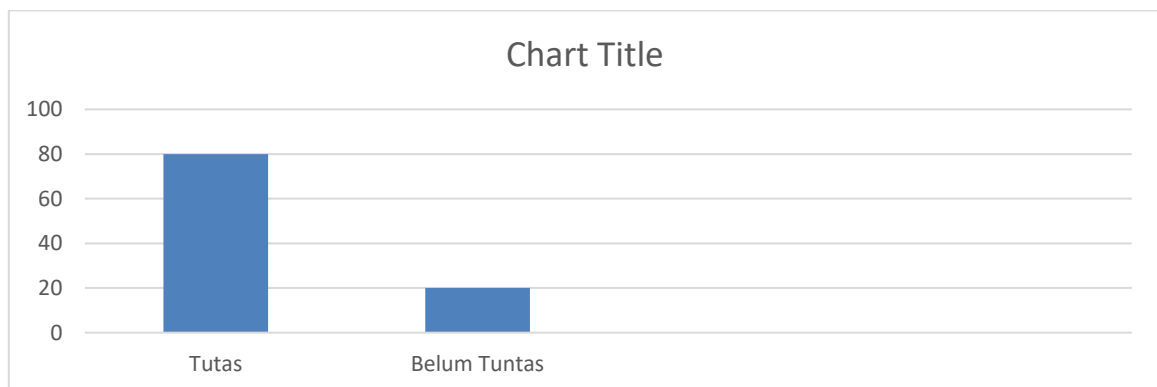
Pelaksanaan

Siklus kedua dilaksanakan selama tiga sesi. Dua sesi pertama dilakukan untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan, dan sesi ketiga dilakukan untuk menilai kemajuan. Selama pertemuan pertama pada tanggal 22 Juli 2024, peneliti membawa pengeras suara untuk membantu anak-anak fokus mengikuti alur cerita sambil bermain teka-teki. Anak-anak akan lebih terlibat dalam mengikuti gerakan saat peneliti bercerita jika gerakan tersebut cukup sederhana untuk dipahami, jadi itulah yang dilakukan peneliti. Karena anak-anak menikmatinya dan ingin melakukan hal-hal seperti

mengulang narasi dan menggerakkan tubuh mereka dengan cara yang benar, kami dapat melanjutkannya sedikit lebih lama. Pada tanggal 24 Juli 2024, di kelas, peneliti meminta siswa menggunakan pewarna makanan hijau untuk membuat bentuk daun setelah mendiskusikan arti penting daun dengan mereka.

Peneliti melihat kemajuan yang terjadi pada tanggal 26 Juli 2024. Ketika anak-anak melihat latarnya, mereka mulai lebih sering memunculkan teka-teki gambar saat mereka belajar. Ada perkembangan yang nyata dan terasa, menurut data dari pengamatan siklus II. Delapan puluh persen, atau enam belas anak, telah membuat langkah besar, sementara dua puluh persen, atau empat anak, masih dalam tahap awal. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil catatan yang dibuat selama putaran kedua.

Penilaian	Total Anak	Persentase
Tuntas	16	80%
Belum Tuntas	4	20%

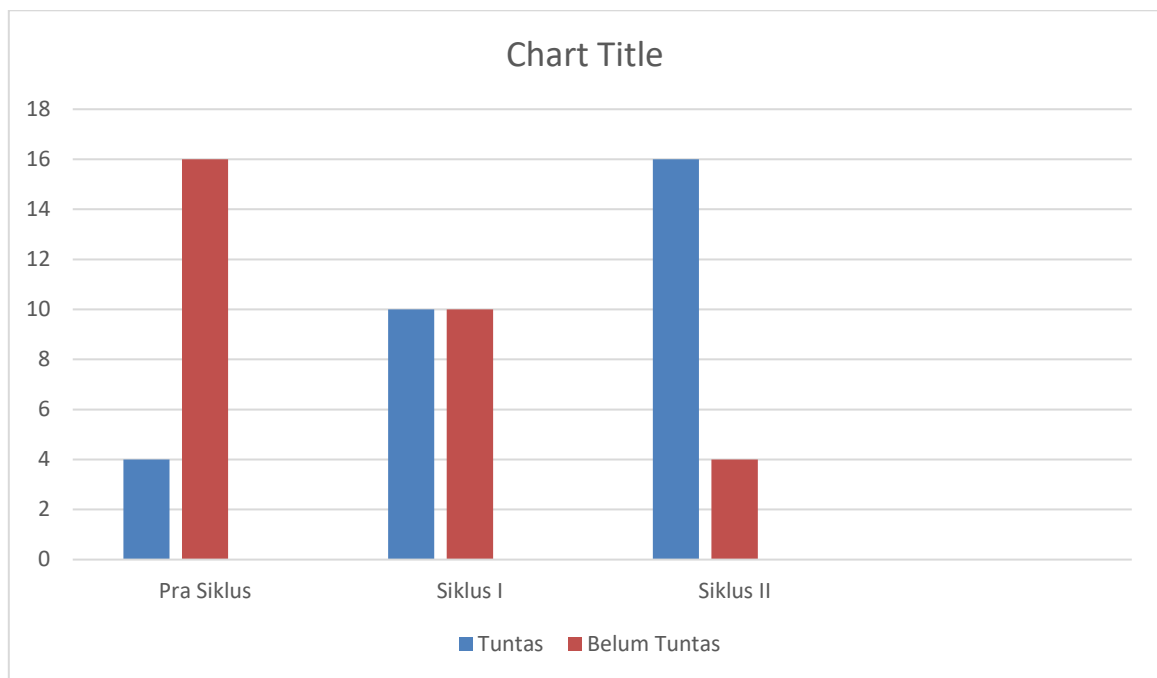


Gamabr 3. Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Siswa pada Siklus II

Sebagai bagian dari Siklus II, kami meningkatkan dan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, dan kami menyempurnakan pendekatan teka-teki gambar agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Menerapkan informasi baru sesuai dengan rencana dan perbaikan yang telah diputuskan merupakan langkah selanjutnya. Berdasarkan hasil pengujian, pada akhir siklus II pembelajaran tindakan, 80% siswa, atau 16 anak, telah mempelajari keterampilan berpikir simbolik. Dua puluh persen, atau tujuh anak, belum menyelesaikannya.

Temuan ini memberikan bukti kuat bahwa kemampuan berpikir simbolik anak-anak TK An-Nizam meningkat pada setiap siklus. Penelitian yang dilakukan oleh Patel, R., & Gomez, A. (2023) menguatkan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik ditingkatkan dengan memecahkan teka-teki dengan berbagai tingkat kerumitan dan visual. Mengenai hasil dari semua data yang saya kumpulkan, berikut ini hasilnya.

Keterangan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	jumlah	Persentase	jumlah	Persentase
Tuntas	4	20%	10	50%	16	80%
Belum Tuntas	16		10		4	



Gambar 4. hasil dari semua siklus

Baik Budiarti dan Susanti (2021) maupun Setiawan dan Ningsih (2022) menemukan bahwa anak-anak yang mengerjakan tugas teka-teki silang memiliki keterampilan berpikir simbolis yang jauh lebih baik daripada anak-anak dalam kelompok kontrol. Penelitian telah menunjukkan bahwa menyusun teka-teki silang membantu anak-anak belajar cara berpikir tentang simbol. Sebagai bagian dari pertumbuhan otak mereka, teka-teki silang sangat baik untuk anak-anak karena membantu mereka memahami arti simbol dan cara menghubungkannya.

Kemampuan siswa untuk berpikir secara simbolik meningkat, menurut studi tindakan kelas yang dilakukan di TK An-Nizam. Kemampuan berpikir simbolik siswa yang meningkat dan semangat mereka untuk belajar merupakan hasil yang tidak terpisahkan dari penggunaan pendekatan teka-teki gambar. Misalnya, permainan merupakan cara yang bagus untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan menulis mereka. Guru akan menganggap media ini sangat mudah digunakan; media ini dapat disesuaikan dengan semua tingkat keterampilan (pemula, menengah, dan lanjutan) dan mungkin memiliki konten yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu.

Perkembangan kognitif anak usia dini sangat bergantung pada kemampuan berpikir simbolik mereka, yang membentuk pemrosesan informasi dan pemahaman mereka terhadap ide-ide abstrak. Salah satu strategi untuk membantu anak prasekolah mengembangkan kemampuan berpikir simbolik mereka adalah pendekatan teka-teki gambar. Studi ini meneliti efek teka-teki gambar pada perkembangan kognitif anak kecil, sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Johnson, R., & Smith, L. (2021). Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak terlibat dalam teka-teki gambar, anak-anak yang tugasnya menggunakan pemikiran simbolik menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik.

Peneliti dalam contoh ini pertama-tama melakukan prasiklus untuk menilai tingkat dasar minat siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia sebelum menerapkan aktivitas siklus. Pada tes prasiklus kemampuan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, anak TK An-Nizam ditemukan memiliki kemampuan berpikir simbolik yang sangat kurang. Data menunjukkan bahwa 15% siswa belum mampu menunjukkan kemampuan berpikir simbolik yang baik, sedangkan 85% siswa menunjukkan kemampuan berpikir simbolik yang baik pada berbagai tingkatan. Artinya, 15% siswa masih mengalami kendala, sedangkan 85% siswa menunjukkan tanda-tanda perubahan. Studi ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa penggunaan teka-teki gambar dalam suasana kelompok dapat memfasilitasi pembelajaran simbolik, sejalan dengan temuan Wang, Y., Zhang, Y., dan Liu, H. (2022).

SIMPULAN

Bukti dari studi dan diskusi kelas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak TK An-Nizam dapat memperoleh manfaat dari pendekatan teka-teki gambar. Keterampilan berpikir simbolik siswa meningkat dari awal (prasiklus), melalui dua siklus pertama pendekatan teka-teki gambar, membuktikan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik siswa. Dari total jumlah anak dalam prasiklus, tiga (atau 15%) tidak dapat berpikir metaforis, sedangkan tujuh belas (atau 85%) mulai menunjukkan tanda-tanda perbaikan. Seperti yang diantisipasi, 35% anak dalam siklus I mampu melakukannya, sementara 5% tidak dapat melakukannya sama sekali, 60% mengalami kemajuan, dan 35% tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa studi ini membuahkan hasil; 7 anak (35% dari total) pada siklus II mampu memenuhi harapan dalam berpikir simbolik, dan 13 anak (65% dari total) tumbuh sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2021). *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Rizqi Press.
- Ahmad Syukri Sitorus. (2023). [Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini; Analisis Gender](#). Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 6 (1)
- Anik Purwanti, Abidin, R., & Sa'ida, N. (2022). Upaya Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan Tebak Nama Karakter (Hewan) Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di SD Negeri 2 Suro Nganjuk Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perjalanan hidup manusia dari awal kelahiran h. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 130–143.
- Basri, H. (2020). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Cazden, C. B. (2001). *Classroom Discourse: The Language of Teaching and Learning* (2nd ed.). Portsmouth, NH: Heinemann.
- Daniati, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim. *Jurnal Spektrum PLS*, 1(1).
- Dhieni, N., & Dkk. (2019). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Dhieni, N., & Fridani, L. (2019). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Modul Paud*, 5.
- Doyle, W. (2006). Ecological Approaches to Classroom Management. Dalam C. M. Evertson & C. S. Weinstein (Eds.), *Handbook of Classroom Management: Research, Practice, and Contemporary Issues* (pp. 97-126). Lawrence Erlbaum Associates.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1).
- Hariyadi, S., & Muslikah. (2019). *Perkembangan Individu*. CV Budi Utama.
- Hartati, N. P. E., Wirya, I. N., & Ambara, D. P. (2019). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magne t Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria. *Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Johnson, R., & Smith, L. (2021). *The Impact of Picture Puzzles on Early Cognitive Development*. *Early Childhood Education Journal*, 49(2), 245-258. doi:10.1007/s10643-020-01143-6.
- Kemendikbud. (2019). Permendikbud Tentang Pendidikan Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–12.
- Lee, S., Choi, M., & Kim, J. (2022). Cognitive and Social Benefits of Picture Puzzles in Early Childhood Education. *International Journal of Child Development*, 30(4), 452-466. doi:10.1007/s10775-021-09534-0.
- Mahmud. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Martin, A., & Zhang, X. (2023). *Enhancing Early Mathematical Concepts through Picture Puzzles*. *Mathematics Education Research Journal*, 35(1), 65-78. doi:10.1007/s13394-022-00487-w.
- Moeleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mu'min, S. A. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Peaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1).
- Mulyasa. (2021). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

- Nurrahmawati, E., Hadiati, E., & Fatimah, S. (2020). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo. *Jurnal-Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(6).
- Patel, R., & Gomez, A. (2023). *The Role of Variability in Picture Puzzles for Enhancing Symbolic Thinking*. *Journal of Early Childhood Research*, 21(2), 112-127. doi:10.1177/1476718X221107126.
- Pasanea, Ruth, M., Hendria, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Flip Chart Pada Anak Kelompok B1 Tk Ikal Widya Kumara. *PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Riduan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2019). *Child Development* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, A. (2021). *Upaya Guru dalam Menumbuhkan Bahasa Anak-anak*. Bima Karya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); ke 3).
- Susanto, A. (2019). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Van Lier, L. (2008). Agency in the Classroom. Dalam J. P. Lantolf & M. E. Poehner (Eds.), *Sociocultural Theory and the Teaching of Second Languages* (pp. 163-186). Equinox Publishing.
- Wang, Y., Zhang, Y., & Liu, H. (2022). *Interactive Picture Puzzles and Symbolic Understanding in Early Childhood*. *Journal of Educational Psychology*, 114(3), 391-405. doi:10.1037/edu0000547.