

## **Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun**

**Asih Wikaningtyas<sup>1</sup>, Nur Kholik Afandi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Prodi PIAUD UIN Sultan Aji Muhammad Idris, Samarinda

Email: [asih.wikaningtyas27@gmail.com](mailto:asih.wikaningtyas27@gmail.com)

Received: 2024-02-29; Accepted: 2024-03-16; Published: 2024-03-27

### **Abstrak**

Kemampuan berpikir simbolik anak sangat perlu ditingkatkan karena kemampuan berpikir ini menjadikan anak mudah dalam mengenal lambang-lambang huruf dengan baik, bukan hanya mampu menyebutkan bentuk huruf yang dilihat anak, namun anak juga mampu merepresentasikannya dengan baik. Banyaknya anak usia 5 hingga 6 tahun yang belum mampu mengenal lambang huruf dengan baik, dikarenakan oleh kurangnya pemberian stimulasi yang tepat dalam proses pembelajaran anak usia 5 hingga 6 tahun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Al Wahida Samarinda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitiannya adalah anak usia 5 hingga 6 tahun yang ada di TK Al Wahida sebanyak 25 siswa. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Al Wahida Samarinda.

**Kata Kunci:** *Anak Usia Dini, Berpikir Simbolik, Kartu Huruf.*

### **Abstract**

Children's symbolic thinking skills really need to be improved because this thinking ability makes it easy for children to recognize letter symbols well, not only being able to name the shapes of letters that children see, but children are also able to represent them well. The large number of children aged 5-6 years who have not been able to recognize letter symbols properly, is due to the lack of proper stimulation in the learning process for children aged 5-6 years, Therefore research are interested in examining the effectiveness of playing letter cards in improving symbolic thinking skills in children aged 5-6 years at TK Al Wahida Samarinda. The purpose of this study was to determine the effectiveness of playing letter cards in increasing the ability to think symbolically in children aged 5-6 years. The research method used was descriptive qualitative with the research subjects being 25 students aged 5-6 years Al Wahida Kindergarten. Researches used data collection techniques in the form of interviews and documentation. The results showed that the use of letter cards was very effective in increasing the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years at TK Al Wahida Samarinda.

**Keywords:** *Early Childhood, Symbolic Thinking, Letter Cards.*

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada umumnya anak usia 5-6 tahun mampu melafalkan huruf vokal maupun konsonan dengan lancar, namun tidak banyak yang tahu bagaimana bentuk huruf yang dimaksud. Mereka mampu menyebutkan secara berurutan huruf A-Z dan ketika huruf-huruf tersebut diacak mereka masih bingung dengan bentuk simbol hurufnya, misalnya guru menyuruh murid untuk menunjukkan huruf “b” pada kumpulan kartu huruf dan murid tidak dapat menunjukkan mana huruf “b”. Fenomena ini tidak hanya terjadi di satu orang anak saja namun banyak anak yang mengalami hal serupa. Kurangnya stimulasi untuk mengenalkan simbol-simbol huruf pada anak merupakan salah satu sebab kurangnya kemampuan dalam mengenal dan mengingat simbol huruf, orang tua cenderung mengajarkan mengenal huruf dengan hanya menyebutkan hurufnya secara berurutan secara lisan sehingga anak hanya mengenal bunyi tanpa tahu simbolnya. Atau bahkan orang tua telah memberikan pengetahuan tentang simbol-simbol huruf namun dengan cara yang kurang menarik. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usai 5-6 tahun ini, tentunya tak lepas dari peran pendidik dalam memberikan stimulasi yang dapat memberikan rasa senang dan nyaman bagi anak (Permata & Nugrahani, 2020), begitupun orang tua harus menambah pengetahuan mereka dalam memberikan stimulasi yang dapat menarik minat anak.

Menurut Irma, sejak kecil anak sudah memiliki kesempatan untuk dapat berbahasa melalui kegiatan apa saja, salah satunya melalui ketrampilan membaca, di mana ketrampilan tersebut tidak dapat datang dengan sendirinya melainkan harus digali melalui kegiatan yang menunjang berbahasa anak seperti mengenal huruf-huruf dan macam-macam bunyi yang dapat diperdengarkan ke anak hingga akhirnya anak akan memiliki kemampuan membaca. Ketrampilan seorang anak dalam mengenal simbol-simbol huruf dan memahami bentuk tulisan ini dikenal dengan kemampuan berpikir simbolik. Menurut Piaget, kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan seorang anak dalam mengenal lambang bilangan dan huruf, kemudian mampu mengingat bentuk atau simbol bilangan dan huruf tersebut. Kemampuan berpikir simbolik ini memiliki keterkaitan antara proses berpikir dan mengingat suatu objek yang tidak ditampilkan (‘Aisyah, 2021). Sedangkan menurut Marwany dan Kurniawan (2020), kemampuan berpikir anak memiliki keterkaitan dengan kemampuan berbahasa, karena dalam memahami dan menggunakan lambang atau simbol huruf dibutuhkan kemampuan berpikir simbolik. Begitupun sebaliknya, oleh karena itu kemampuan berbahasa merupakan media yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan agar anak dapat mengenal berbagai macam lambang yang ada di lingkungan masyarakat (Permata & Nugrahani, 2020).

Dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa kriteria dalam menentukan kemampuan berpikir simbolik seorang anak adalah harus mencapai indikator yang dituangkan dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun, yaitu: mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Permendikbud RI, 2014). Salah satu tahapan dari empat tahapan indikator dalam menentukan perkembangan berpikir anak menurut Piaget dalam Agustyaningrum et al. (2022) adalah tahap praoperasional yang berada di rentang usia 2-7 tahun. Pada tahapan praoperasional, Piaget mengidentifikasi bahwa anak telah mampu berpikir simbolik namun belum dapat menggunakan logikanya, seperti mengubah, menggabungkan serta memisahkan antara ide dan pikiran, dengan kata lain anak dapat

mengungkapkan bahasa dengan lambang atau simbolik dan dapat mempresentasikan peristiwa melalui permainan simbolik. Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah berpikir simbolik memiliki pengertian bahwa tingkatan atas daya ingat seorang anak dalam mengenal lambang atau simbol-simbol bilangan atau huruf vokal dan konsonan dan kemampuan seseorang dalam merepresentasikan simbol-simbol huruf dan bilangan tersebut ke dalam bentuk tulisan.

Usia dini khususnya pada anak dengan usia 5 hingga 6 tahun merupakan anak yang unik dan kompleks, di mana mereka sangat membutuhkan pembelajaran dan kegiatan yang sifatnya sambil bermain agar menarik perhatian mereka dalam menggali pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikirnya. Usia dini sangat membutuhkan berbagai macam stimulasi agar terbentuk ketrampilan-ketrampilan yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan, baik itu aspek agama dan moral, aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan seni (Hardiyana, 2020). Sebagai contoh, sebuah penelitian yang menggunakan media kartu huruf dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak, menunjukkan peningkatan yang baik. Artinya melalui media kartu huruf, kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini berkembang optimal (Suzana & Rohaeti, 2020). Piaget menyebutkan anak merupakan objek aktif dalam membentuk pengetahuan yang dimiliki dan memiliki hubungan dengan lingkungan sekitar untuk mewujudkan mental yang kompleks. Piaget menghasilkan Teori Perkembangan dalam otak yang didapatkan dari pengalaman yang dapat diperoleh dari kegiatan bermain (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena mereka dapat menjelajah dan berpetualang dengan semua aspek perkembangan, mereka dapat menemukan berbagai hal baru yang belum pernah mereka nikmati. Definisi bermain menurut Mar'at (2007) dalam artikel Ranala et al. (2019) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kepuasan, yang dilakukan secara berulang-ulang. Semua anak dengan segala keunikannya pasti sangat menyukai kegiatan bermain, karena dengan bermain anak akan menemukan hal baru, dapat bereksplorasi ataupun bereksperimen, berimajinasi, memecahkan permasalahan, bekerja sama dan dapat berkomunikasi dengan bebasnya baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungannya. Menurut Mursid, 2020, definisi dari bermain adalah aktivitas seseorang yang dapat memberikan kepuasan, kesenangan dan dilakukan untuk kegiatan itu sendiri, di mana cara bermainlah yang dapat memberikan kepuasan tersebut daripada hasil dari bermain. Pengertian bermain menurut para ahli psikologi dan ahli pendidikan adalah suatu kegiatan atau aktivitas anak yang dapat mencerdaskan seluruh potensi yang dimiliki anak, dan merupakan cerminan pertumbuhan anak (Mursid, 2020).

Salah satu fungsi dari bermain itu sendiri adalah untuk meningkatkan enam aspek perkembangan, di antaranya adalah aspek perkembangan agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Namun dalam penelitian ini aspek perkembangan yang dibahas adalah bahasa dan kognitif. Bahasa merupakan sebuah bentuk komunikasi yang disampaikan secara langsung, baik dengan isyarat, lisan maupun tertulis. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan, karena bahasa merupakan penghubung dan penyampai informasi, tanpa adanya bahasa seseorang akan sulit menyampaikan sesuatu dan tidak bisa memahami apa yang diinginkan orang lain. Bagi anak, bahasa merupakan suatu media untuk berkomunikasi dalam menyimpan keinginan, harapan, pikiran, dan permintaan yang digunakan bagi dirinya sendiri. Bahasa yang digunakan anak di kesehariannya hanya mampu dipahami oleh orang tuanya dan orang sekitar yang dekat dengan anak (Amirudin, A., & Sumiati, 2022). Perkembangan bahasa

dapat dibagi menjadi empat tahapan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Astuti et al., 2021). Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun, terlebih dahulu guru perlu mengenalkan huruf atau abjad dari A-Z agar anak dapat mengenal konsep sederhana dalam merangkai huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat yang akhirnya menjadikan anak mampu berbahasa dan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik (Tanjung, 2018).

Selain bahasa, aspek yang dibahas dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan proses berpikir dalam menghubungkan, menilai, dan menganalisa suatu peristiwa. Perkembangan kognitif yang baik dapat menjadikan kemampuan berpikir simbolik pada anak menjadi meningkat. Bagi anak, kemampuan proses berpikir ini digunakan untuk mengenal benda-benda di sekitarnya, memahami lambang bilangan dan bentuk huruf, pola, suara, ukuran dan sifat melalui berbagai macam kegiatan, salah satunya bermain (Widadiyah & Andrayani, 2022). Bermain dapat dilakukan dengan menggunakan media apa saja, salah satunya adalah bermain dengan menggunakan kartu huruf. Kartu huruf merupakan media untuk mengenalkan huruf-huruf pada anak dan dapat mengenalkan kata-kata sederhana. Menurut Hartati (2005) dalam artikel Ranala et al. (2019) mengatakan bahwa kartu huruf adalah suatu sebuah media bantu untuk belajar membaca yang dapat dilakukan dengan cara melihat dan mengingat suatu lambang huruf maupun gambar disertai tulisan yang memiliki makna dari gambar tersebut.

Pengertian dari media kartu adalah suatu alat yang berbentuk bahan ajar cetak bukan buku (biasanya berbentuk lembaran lepas) yang digunakan untuk menyajikan pesan atau pembelajaran secara efektif dan secara visual kepada orang lain (Zein et al., 2019). Pendapat ahli mengatakan bahwa pengertian kartu adalah lembaran kertas tebal yang berbentuk segi empat atau persegi panjang untuk menuntun anak dalam mengenal huruf (Astuti et al., 2021). Sementara kartu huruf adalah media cetak yang bertuliskan huruf-huruf atau kosa kata yang digunakan sebagai bahan untuk menyampaikan materi ajar. Penggunaan kartu huruf ini biasanya akan menarik perhatian anak karena tampilannya yang simpel dan mudah dibawa ataupun dilihat, namun dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata. Dengan adanya media pembelajaran berupa kartu huruf, maka akan menjadi awal pembelajaran membaca permulaan bagi anak usia dini.

Pada penelitian terdahulu yang pembahasannya relevan dengan penelitian saat ini jika diambil kesimpulan maka penelitian tersebut menunjukkan hasil sebagai berikut: dengan bermain kartu index card match sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan emosional anak usia 5-6 tahun (Fatmawati, 2021); media flashcard efektif digunakan dalam menaikkan kemampuan kognitif anak usia dini (Israwati et al., 2022); dengan bermain *english fun*, kemampuan kognitif anak usia pra sekolah meningkat (Adimayanti & Siyamti, 2020); kegiatan bermain kartu huruf efektif dilakukan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini (Suzana & Rohaeti, 2020) dan media kartu huruf efektif digunakan dalam meningkatkan ketrampilan membaca aksara legena siswa (Hidayati et al., 2019). Berdasarkan pemaparan tulisan dari latar belakang di atas, penulis ingin mengetahui efektifitas bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Al Wahida Samarinda.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu pendekatan di mana penelitian yang dilakukan berupa suatu peristiwa, kejadian, gejala, yang terjadi saat ini lalu kemudian hasilnya dijelaskan secara deskriptif atau digambarkan sesuai dengan keadaan sebenarnya (Fitria, E., & Rayhani, 2023). Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang berupa uraian deskriptif dari ungkapan orang-orang atau perilaku yang diamati secara tertulis maupun secara lisan (Amiran, 2016). Menurut menurut Sugiyono (2021), penelitian kualitatif adalah metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti obyek alamiah dan natural untuk memahami makna yang ada, menemukan hipotesis, dan membangun fenomena dengan mengumpulkan data secara kualitatif atau tanpa menghitung angka-angka statistik. Dalam penelitian ini, penelitian deskriptif digunakan untuk mengeksplorasi dan melihat keadaan sosial dari obyek yang akan diteliti secara luas, menyeluruh, dan mendalam.

Subjek penelitian dalam penelitian adalah guru, Kepala Sekolah dan jumlah murid yang berusia 5-6 tahun sebanyak 25 murid. Menurut Nuransa et al. (2020), subjek penelitian adalah orang yang menjadi sumber dalam sebuah penelitian. Metode wawancara dilakukan terhadap guru kelas dan Kepala TK Al Wahida sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara memberikan pertanyaan seperti yang diungkapkan Iskandar (2009) dalam Amiran (2016), bahwa wawancara merupakan komunikasi antara peneliti dengan subjek yang diteliti melalui pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan informasi yang dituju, lalu kemudian dilakukan pengambilan dokumentasi, yang menurut Hamzah, Uno (2011) dalam (Firdaus, 2019) mendefinisikan sebagai pengambilan data berupa video ataupun gambar pada saat kegiatan berlangsung. Adapun indikator sesuai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) dalam menentukan kemampuan berpikir simbolik terutama dalam mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Indikator Pencapaian Siswa dalam Mengenal Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik

<b>STPPA 5-6 Tahun (Kemampuan Berpikir Simbolik)</b>	<b>Indikator</b>
Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.	Mampu mengenal huruf yang disusun berurutan dari A, B, C, ... dan seterusnya sampai Z. Mampu mengenal huruf yang diacak A-Z. Mampu menyebutkan huruf yang diminta. Mampu mengambil huruf yang diminta.
Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.	Mampu menyebutkan huruf yang digunakan pada sebuah kata. Mengisi huruf yang hilang pada sebuah kata. Membuat huruf awal pada kata. Mampu menuliskan bentuk huruf yang disebut guru.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 Maret hingga 4 April 2023 di TK Al Wahida Jl. Angrek Merah No. 01, Komplek Batu Alam Permai, di mana pada hari tersebut peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas TK-B yang berkaitan dengan pengenalan lambang

atau simbol huruf melalui kegiatan bermain kartu huruf. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik terutama dalam mengenal lambang atau simbol huruf pada anak-anak usia 5-6 tahun yang berada di kelas TK-B, hal ini ditunjukkan dengan anak-anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida sudah mulai mengenal lambang huruf A-Z baik secara berurutan maupun secara acak dan mampu merepresentasikan berbagai macam benda ke dalam bentuk gambar atau tulisan.

Sebelumnya, yaitu di awal tahun ajaran 2022-2023 tepatnya di bulan Juli 2022, kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida, dalam mengenal lambang huruf belumlah berkembang terlebih lagi dalam merepresentasikannya anak-anak belum dapat melakukannya, artinya di bulan Juli 2022 kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sehingga guru perlu memberikan stimulasi agar anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida mampu mengenal lambang huruf sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya melalui berbagai media yang digunakan dalam sebuah kegiatan, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain kartu huruf. Hasnida (2015) dalam (Pionika, R. C., Sasmiati, S., & Sofia, 2019) mengatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan anak dapat mengekspresikan apa yang ada dengan menarik, dan mampu mengekspresikan apa yang dia bayangkan tanpa adanya rasa ketakutan dan tertekan.

Dalam wawancara peneliti dengan guru kelas TK-B didapatkan hasil bahwa, anak-anak sangat menyenangi kegiatan belajar yang dilakukan melalui kegiatan bermain, karena melalui bermain anak menjadi senang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amiran, 2016), dengan bermain anak dapat bereksperimen dan bereksplorasi, dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dan mampu meluapkan emosi mereka. Salah satu kegiatan bermain yang dilakukan di TK Al Wahida untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak adalah bermain dengan menggunakan kartu huruf. Kegiatan pengenalan huruf di kelas TK-B TK Al Wahida dilakukan setiap hari dengan menggunakan bermacam-macam media sedangkan pengenalan huruf melalui media kartu huruf dilakukan di setiap awal pergantian tema dan kegiatan bermain kartu huruf dilakukan di sesi kegiatan inti dan masuk ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Guru memasukkan kegiatan bermain huruf pada RPPH untuk mencapai indikator dalam aspek perkembangan kognitif pada sub kemampuan berpikir simbolik, khususnya mengenal berbagai lambang huruf dan merepresentasikan benda ke dalam bentuk gambar dan tulisan.

Hasil pembelajaran selama 8 bulan terhitung dari bulan Juli 2022 hingga Maret 2023 dengan menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik yang dilakukan di kelas TK-B menunjukkan peningkatan yang baik, hal ini dapat dilihat melalui tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Pencapaian Siswa dalam Mengenal Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik

Indikator	Pencapaian Penilaian				Jumlah Siswa
	BB	MB	BSH	BSB	
Mampu mengenal huruf yang disusun berurutan dari A, B, C, ... dan seterusnya sampai Z.	1	13	6	5	25
Mampu mengenal huruf yang diacak A-Z.	1	13	8	3	25
Mampu menyebutkan huruf yang diminta.	1	16	6	2	25
Mampu mengambil huruf yang diminta.	1	17	5	2	25
Mampu menyebutkan huruf yang digunakan pada sebuah kata.	1	17	5	2	25
Mengisi huruf yang hilang pada sebuah kata.	1	19	5	0	25
Menyebutkan huruf awal pada kata.	1	16	5	3	25
Mampu menuliskan bentuk huruf yang disebut guru.	1	17	4	3	25

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Jika melihat tabel, maka hasil pencapaian siswa yang dapat dilihat pada pencapaian penilaian dari MB, BSH, dan BSB, direfleksikan sebagai berikut: 1) Anak-anak telah mampu menyusun kartu huruf dari A-Z secara berurutan; 2) Anak-anak telah mampu menyusun kartu huruf dari A-Z yang diacak; 3) Anak-anak telah mampu menyebutkan kartu huruf yang diambil guru dan diperlihatkan ke anak; 4) Anak-anak telah mampu mengambil kartu huruf yang diminta guru; 5) Anak-anak telah mampu menyebutkan huruf-huruf yang digunakan pada sebuah kata; 6) Anak-anak mulai mampu mengisi huruf yang hilang pada sebuah kata; 7) Anak-anak telah mampu menyebutkan huruf awal pada sebuah kata; dan 8) Anak-anak mulai mampu menuliskan huruf yang disebutkan guru. Dapat dilihat pada refleksi tersebut, kecerdasan setiap anak tidaklah diperoleh secara langsung namun diperoleh melalui pembiasaan dan pengalaman yang ditemukan dalam lingkungan sekitar. Pernyataan ini dipertegas oleh Teori Piaget yang membahas tentang perkembangan kognitif yang menyebutkan bahwa kecerdasan merupakan proses yang berjalan secara berkesinambungan dalam membentuk struktur dalam interaksi lingkungan yang berkelanjutan (Nainggolan & Daeli, 2021).

## Pembahasan

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun menurut Lampiran Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa pada lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya pada kemampuan berpikir simbolik yang salah satunya berkaitan dengan keaksaraan, indikator pencapaian ditunjukkan dengan anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan lalu merepresentasikan berbagai macam dalam bentuk gambar atau tulisan (menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, 2014). Untuk mencapai indikator tersebut dapat dilakukan melalui proses pembelajaran dengan

menggunakan bahan ajar, yang dalam penelitian ini guru kelas menggunakan kartu huruf sebagai media yang tepat. Hal ini sejalan dengan penelitian dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) oleh (Katarina Itu et al., 2021) yang mengembangkan media ajar kartu lambang huruf, di mana kartu tersebut telah melalui uji kelayakan para ahli dan uji kelayakan para pengguna media yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu lambang huruf sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas tentang kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan bermain kartu huruf pada 25 siswa yang berusia 5-6 tahun di TK Al Wahida didapatkan hasil bahwa penggunaan kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik sangat efektif, ini dapat dilihat dari anak-anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida yang semula di awal tahun ajaran 2022-2023 belum dapat mengenal lambang atau simbol huruf A-Z baik secara berurutan maupun secara acak, saat ini anak-anak tersebut sudah mengenal lambang huruf A-Z dengan baik dan bukan hanya mengenal lambang hurufnya saja, melainkan anak-anak sudah mampu merepresentasikannya ke dalam berbagai bentuk gambar dan tulisan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, di mana penggunaan flashcard mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak yang pengukurannya dilakukan melalui aspek belajar dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik anak usia dini (Israwati et al., 2022).

Dari 25 murid berusia 5-6 tahun di TK Al Wahida ini, tentu saja memiliki perkembangan yang berbeda-beda dalam meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya, hal ini dikarenakan bahwa setiap anak itu unik dan memiliki cara sendiri dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru, kemungkinan juga mereka mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang mirip seperti huruf “b, d, p, m, dan n”. Menurut Susanto (2017) dalam (‘Aisyah, 2021), kondisi seperti ini diakibatkan oleh mempelajari morfem (bentuk) dan fenom (bunyi) pada lambang huruf yang beragam tidaklah mudah bagi anak usia 5-6 tahun terutama pada bentuk-bentuk lambang huruf yang mirip, seperti yang peneliti sebutkan di atas. Anak-anak berpikir bahwa lambang-lambang tersebut sekilas nampak sama sehingga terjadi kebingungan dalam mengenal dan menyebutkan huruf yang dimaksud. Kemampuan berpikir setiap anak pasti berbeda.

Seorang anak dapat dinyatakan memiliki kemampuan berpikir simbolik yang baik, apabila Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dapat terpenuhi dengan baik, seperti yang tercantum dalam Lampiran Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nuransa et al., 2020) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik dapat dikatakan meningkat jika anak memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang ditandai dengan penggunaan simbol dalam merepresentasikan objek yang tidak ada di depan anak. Selain itu anak juga mampu menyusun pikirannya walaupun belum terorganisasi dengan baik. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang baik, dari yang sebelumnya di awal tahun ajaran, anak-anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida belum memahami simbol huruf, saat ini anak-anak sudah memahami simbol-simbol huruf tersebut, artinya anak-anak usia 5- tahun di TK Al Wahida telah mampu menyusun pikirannya dan mampu memecahkan masalah dalam merepresentasikan objek yang tidak dapat dilihat anak.

Pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun memiliki peranan penting dalam keberhasilan belajar anak usia 5-6 tahun dan sebagai bekal ilmu untuk

menuju jenjang pendidikan selanjutnya, seperti mampu mengenal huruf dengan lancar dan pandai menulis dan membaca ('Aisyah, 2021). Guru maupun orang tua hendaknya sering-sering memberikan stimulasi agar anak lebih sering melihat dan mendengar segala bentuk pembelajaran sehingga kemampuan berpikir simbolik anak dapat meningkat dengan baik. Peran guru dan orang tua dalam menstimulasi anak melalui kegiatan yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan daya kerja otak. Dengan pemberian stimulasi yang tepat, maka perkembangan anak baik dalam aspek perkembangan motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif dan moral anak dapat tumbuh optimal sesuai usia anak (Rantina et al., 2020). Stimulasi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik adalah dengan cara memberikan media pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya tanpa ada perasaan takut dan tertekan (Pionika, R. C., Sasmiati, S., & Sofia, 2019). Penggunaan media yang tepat akan menentukan keberhasilan dari proses pembelajaran, ada banyak pilihan media pembelajaran namun tetap harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Pitaloka, 2021).

Penggunaan media kartu huruf merupakan salah satu media yang digunakan guru kelas TK-B di TK Al Wahida dalam mengenalkan huruf dan lambang huruf serta merepresentasikan benda ke dalam bentuk gambar dan tulisan kepada anak usia 5-6 tahun. Respon yang diterima anak-anak adalah mereka sangat menyenangi kegiatan bermain kartu huruf karena selain mudah digunakan, kartu huruf disajikan dengan bentuk yang mudah dibawa dan memiliki gambar dan warna yang menarik minat baca anak. Penggunaannya pun dapat dimainkan dengan berbagai macam versi sehingga tidak membosankan anak. Hasan dalam Pangastuti & Hanum (2017) mendefinisikan media kartu huruf sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar membaca yang berisi tulisan huruf disertai gambar bermakna agar dapat dilihat dan diingat dengan mudah. Media kartu huruf merupakan media yang tepat dan dapat membantu guru dalam mengenalkan huruf sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik (Salawati & Suoth, 2020).

#### **D. KESIMPULAN**

Penggunaan media belajar sebagai alat bantu mengajar guru di dalam kelas memiliki peranan yang sangat penting bagi guru dalam menyampaikan materi yang ingin diberikan kepada anak didik. Kartu huruf, merupakan salah satu media yang digunakan guru kelas TK B di TK Al Wahida Samarinda dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media kartu huruf memberikan efektifitas yang sangat baik dalam proses meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun terutama dalam hal pengenalan lambang huruf. Anak usia 5-6 tahun di TK Al Wahida yang semula, di awal tahun ajaran 2022-2023 belum dapat mengenal lambang huruf dengan baik, saat ini telah memiliki pemahaman dalam hal kemampuan berpikir simbolik terutama dalam mengenal lambang huruf. Anak-anak sudah dapat mengenal huruf yang disusun secara berurutan dari A-Z maupun dapat mengenal huruf yang diacak. Selain itu dari keseluruhan 25 siswa, sebagian besar siswa mampu merepresentasikannya dengan baik, seperti mampu menyebutkan huruf yang terdapat pada sebuah kata, mampu mengisi huruf yang hilang pada sebuah kata, mampu menyebutkan huruf awal pada sebuah kata, dan mampu menuliskan huruf yang disebut guru. Dalam penelitian menunjukkan bahwa bermain kartu huruf sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaannya pun menimbulkan efek menyenangkan pada anak karena anak tidak cepat bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti, dkk. (2020). Metode Penelitian kuantitatif. Cetakan Pertama. Sleman: Deepublish Publisher.
- 'Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Adimayanti, E., & Siyanti, D. (2020). Terapi Bermain English Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Prasekolah. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 3(2), 115–122. <https://doi.org/10.31596/jpk.v3i2.84>
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Amirudin, A., & Sumiati, S. (2022). Peran Pendidikan Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 111–126.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Fitria, E., & Rayhani, W. (2023). Penggunaan Metode keteladanan Dalam Nilai Moral Dan Agama Anak Usia 5–6 Tahun TK Ar Rayhan. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 31-41., 11(2), 22–28.
- Hardiyana, A. (2020). Peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 1(1), 24–41.
- Hidayati, R., YP, S., & Artharina, F. P. (2019). Keefektifan Media Kartu Huruf terhadap Keterampilan Membaca Aksara Legena Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17388>
- Israwati, I., Lukman, L., & Hamid, A. N. (2022). Efektivitas Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Sultra Educational Journal*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i1.214>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Katarina Itu, S., Tiantiana Ngura, E., & Putu Arya Oka, G. (2021). Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK B Negeri Harpan Bangsa Koelda. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(3), 446–460. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>

- 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.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 51–66. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.4>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board pada Anak Usia 5-6 Tahun. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Pionika, R. C., Sasmianti, S., & Sofia, A. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*. 66(2), 26–34.
- Pitaloka, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis Pada Anak Kelompok B Tk Aba Margomulyo Iii the Development of Flashcard Learning Media To Stimulate Symbolic Thinking Ability in the B Group Children of Margomulyo Ab. *Pendidikan Guru Paud*, 10(1), 1–13.
- Ranala, N., Sasmianti, S., & Sofia, A. (2019). Bermain Kartu Huruf Dan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/17637>
- Rantina, M., Hasmalena, H., & Nengsih, Y. K. (2020). Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun Selama Pandemi Covid- 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1578–1584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.891>
- Salawati, J. B., & Suoth, L. (2020). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24383>
- Suzana, & Rohaeti. (2020). Efektivitas Bermain Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Al-Irsyad Al Islamiyah Ciledug Kabupaten Cirebon. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 1(1), 1–10.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 321–322.
- Widadiyah, Q., & Andrayani, R. (2022). Penerapan Pembelajaran Sains Melalui Eksperimen Balon Udara Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 3(1), 01. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v3i1.614>
- Zein, R., Dahlia, R., Diana Tonara, A., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Adzkie Padang, S. (2019). Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhakti Bunda Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1652–1657. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/542>