

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA KODE SIMBOLIK WARNA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DZIKRURRAHMAN

Anis Arsela¹, Dewi Siti Aisyah², Nancy Riana³

^{1,2,3}Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas
Singaperbangsa Karawang

¹2210631130021@student.unsika.ac.id, ²dewi.siti@fai.unsika.ac.id,

³nancy.riana@fai.unsika.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in symbolic thinking skills through the color symbolic code media in children aged 5-6 years in group B2 at RA Dzikurrahman Karawang. The problem identified in the pre-cycle stage was the low ability of children to recognize number symbols, letter symbols, and represent symbols through words or images, with a class average percentage of only 42.08%. This study used a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart spiral model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four main stages: planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this study were 11 children aged 5-6 years old, consisting of 5 boys and 6 girls. Data collection techniques were carried out through triangulation, including observation, documentation, and interviews. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis for quantitative data and qualitative analysis consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed a significant increase in children's symbolic thinking skills. The class average percentage in the pre-cycle was 42.08%, which then slightly increased to 45.83% in Cycle I. After improvements were made to the learning strategy and media variation, the average percentage increased significantly to 86.16% in Cycle II, exceeding the research success criterion of 71%. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the color symbolic code media can effectively improve the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years at RA Dzikurrahman.

Keywords: Color Symbolic Code Media, Cognitive Development, Symbolic Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui media kode simbolik warna pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B2 RA Dzikurrahman Karawang. Masalah yang diidentifikasi pada tahap pra siklus adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal simbol angka, simbol huruf, serta merepresentasikan simbol melalui kata atau gambar, dengan rata-rata persentase klasikal sebesar 42,08%. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 11 anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui triangulasi yang meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif serta analisis kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak yang signifikan. Rata-rata persentase klasikal pada pra siklus adalah 42,08%, yang kemudian meningkat sedikit menjadi 45,83% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan variasi media, rata-rata persentase meningkat secara signifikan menjadi 86,16% pada Siklus II, sehingga telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 71%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media kode simbolik warna dapat secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Dzikurrahman.

Kata Kunci: Media Kode Simbolik Warna, Perkembangan Kognitif, Kemampuan Berpikir Simbolik

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fase yang paling mendasar dan krusial dalam rentang perkembangan manusia, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan anak, termasuk nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, harus dikembangkan secara optimal melalui pemberian rangsangan pendidikan yang tepat. Salah satu aspek perkembangan yang memegang

peranan sangat penting dalam menentukan kesiapan akademik dan kemampuan pemecahan masalah anak di masa depan adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menyangkut bagaimana anak berpikir, mengeksplorasi dunia sekitarnya, serta memperoleh pemahaman tentang hal-hal yang ada di lingkungan mereka. Jika aspek kognitif ini tidak distimulasi dengan baik sejak dini, anak akan mengalami hambatan besar ketika memasuki jenjang pendidikan dasar, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis dan matematis.

Dalam lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, salah satu indikator pencapaian yang sangat penting adalah kemampuan berpikir simbolik. Menurut Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan berpikir simbolik pada

anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Berpikir simbolik merupakan jembatan mental yang memungkinkan anak untuk memahami bahwa sebuah objek, tanda, atau simbol visual dapat mewakili sesuatu yang lain yang tidak hadir secara fisik di hadapan mereka. Kemampuan ini bukan sekadar keterampilan menghafal angka atau huruf, melainkan sebuah proses kognitif kompleks yang mendasari kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*) di kemudian hari.

Secara teoritis, pentingnya kemampuan berpikir simbolik ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan pra-operasional (usia 2-7 tahun). Salah satu karakteristik utama dari tahap pra-operasional ini adalah munculnya fungsi semiotik atau fungsi simbolik, yaitu kemampuan untuk menggunakan satu hal (seperti kata, gambar, atau tanda visual) untuk

mewakili hal lain yang tidak tampak. Piaget menekankan bahwa anak-anak pada masa ini mulai mengembangkan kemampuan representasi internal, di mana mereka tidak lagi hanya bergantung pada tindakan fisik langsung terhadap objek, tetapi sudah mulai bisa memanipulasi simbol-simbol di dalam pikiran mereka. Namun demikian, Piaget juga mengingatkan bahwa pemikiran anak pra-operasional masih bersifat intuitif dan sangat terikat oleh hal-hal yang bersifat konkret. Oleh karena itu, dalam mengenalkan simbol abstrak seperti angka dan huruf kepada anak, pendidik tidak boleh langsung menggunakan metode abstrak linear, melainkan harus menggunakan media konkret yang dapat diindra secara langsung oleh anak.

Selain pandangan Piaget, teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky juga memberikan landasan yang kuat mengenai pentingnya stimulasi berpikir simbolik melalui interaksi bermakna dan penggunaan alat-alat budaya (*cultural tools*). Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dan dimediasi oleh simbol-simbol yang disediakan oleh budaya mereka, seperti bahasa, sistem hitung, dan tanda visual.

Menurut Vygotsky, anak menginternalisasi fungsi-fungsi simbolik ini melalui proses yang disebut *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak dapat mencapai tingkatan berpikir yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (*More Knowledgeable Other* atau MKO) melalui teknik *scaffolding*. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik berfungsi sebagai alat mediasi (perangkat *scaffolding*) yang membantu anak mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri dari tahap pemahaman yang dibimbing menuju pemahaman yang mandiri dan matang.

Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara harapan teoritis tersebut dengan kondisi aktual dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal dan studi dokumentasi yang dilakukan peneliti pada tahap pra siklus di kelompok B2 RA Dzikurrahman Karawang, ditemukan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak masih berada dalam kategori yang sangat rendah. Dari total 11 anak yang menjadi subjek di kelas tersebut,

sebagian besar anak masih mengalami kesulitan yang signifikan dalam mengenal lambang bilangan 1-10, membedakan simbol huruf yang bentuknya mirip (seperti b, d, p, q), serta merepresentasikan simbol angka atau huruf ke dalam bentuk gambar atau kata-kata yang bermakna. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui data pra siklus, di mana rata-rata persentase klasikal kemampuan berpikir simbolik anak di kelompok B2 RA Dzikurrahman hanya mencapai 42,08%. Angka ini masih jauh di bawah kriteria ketuntasan atau target keberhasilan yang diharapkan, yaitu minimal sebesar 71%.

Rendahnya kemampuan berpikir simbolik anak di RA Dzikurrahman disebabkan oleh beberapa faktor utama yang saling berkaitan. Faktor pertama bersumber dari metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Selama ini, pembelajaran kognitif, khususnya dalam pengenalan angka dan huruf, masih cenderung menggunakan metode konvensional yang monoton, seperti metode ceramah, pemberian tugas menggunakan lembar kerja anak (LKA) berupa kegiatan menebalkan titik-titik angka/huruf, dan metode *drill* (hafalan). Pembelajaran seperti ini terasa kaku,

kurang bermakna, dan cepat membuat anak merasa jenuh serta tertekan. Faktor kedua adalah kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam memanfaatkan atau menciptakan media pembelajaran yang bervariasi. Media yang digunakan di kelas tersebut masih sangat terbatas pada papan tulis dan buku paket saja. Guru jarang menggunakan media manipulatif visual yang dapat menarik perhatian visual anak dan memotivasi mereka untuk aktif mengeksplorasi simbol-simbol tersebut. Akibatnya, anak kesulitan menangkap konsep abstrak dari simbol angka dan huruf yang diajarkan karena mereka dipaksa berpikir abstrak sebelum kematangan berpikir konkretnya terpenuhi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah solusi inovatif melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui bermain. Salah satu media inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan berpikir simbolik ini adalah media kode simbolik warna. Media kode simbolik warna merupakan sebuah media visual manipulatif yang mengombinasikan elemen simbol (angka dan huruf)

dengan elemen warna-warna kontras yang menarik minat anak. Penggunaan warna dalam media ini bukan sekadar untuk hiasan, melainkan berfungsi sebagai pengodean kognitif (*cognitive coding*) yang membantu otak anak dalam mengorganisasi, mengelompokkan, dan mengingat informasi abstrak secara lebih cepat dan menyenangkan. Melalui media ini, anak diajak bermain dengan mencocokkan, menyusun, dan mengidentifikasi kode warna tertentu yang merepresentasikan nilai kuantitas angka atau bentuk huruf tertentu, sehingga proses transisi dari berpikir konkret menuju berpikir simbolik dapat berjalan secara alami dan tanpa tekanan.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada modifikasi dan integrasi penggunaan kode warna sebagai stimulator utama dalam melatih tiga indikator kemampuan berpikir simbolik anak secara sekaligus, yaitu kemampuan menyebutkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan objek konkret, dan merepresentasikan simbol visual ke dalam kata atau gambar. Di samping itu, penelitian ini dilakukan pada konteks spesifik di kelompok B2 RA

Dzikurrahman Karawang, dengan penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan karakteristik lokal anak-anak di lembaga tersebut. Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan umumnya hanya berfokus pada penggunaan media kartu angka standar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, tanpa memberikan variasi kode visual berupa warna yang sistematis, atau menggunakan media digital yang kurang melatih motorik halus dan interaksi sosial anak secara langsung. Dengan penerapan media kode simbolik warna ini, diharapkan terdapat proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak (*child-centered*), sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep anak secara mendalam.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan terbukti mendukung efektivitas penggunaan media visual berbantuan warna dalam meningkatkan aspek perkembangan anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Nuri Azizati & Nurhayati Adhani, 2024)Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media dadu angka berwarna dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini secara

signifikan karena warna mampu menstimulasi focus perhatian anak selama aktivitas bermain berlangsung. Selanjutnya, penelitian oleh Handayani dkk.(Hafidza et al., n.d.) (2021) menyimpulkan bahwa media manipulatif berbasis warna efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengelompokkan benda berdasarkan atribut fungsi dan bentuk simbolnya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fira Yulianti & Syukri Sitorus, 2024)Pratama (2022) juga menegaskan bahwa anak-anak yang belajar menggunakan media dengan sistem pengodean visual (*visual coding*) memiliki retensi memori yang lebih baik terhadap bentuk-bentuk geometris dan lambang bilangan dibandingkan dengan anak yang belajar menggunakan metode *drill* berbasis lembar kerja tertulis. Persamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan pada peningkatan aspek kognitif anak usia dini melalui media visual manipulatif, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus pengembangan kemampuan yang lebih spesifik pada berpikir simbolik serta penggunaan rancangan desain tindakan kelas

berbasis model spiral Kemmis dan McTaggart di RA Dzikrurrahman.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, landasan teori, dan analisis pustaka di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Media Kode Simbolik Warna pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Dzikrurrahman". Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui media kode simbolik warna pada anak usia 5-6 tahun di RA Dzikrurrahman? Secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan serta besarnya peningkatan capaian persentase klasikal kemampuan berpikir simbolik anak dari tahap pra siklus, siklus I, hingga tercapainya target keberhasilan pada siklus II. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini, serta kontribusi praktis bagi para guru di RA Dzikrurrahman dalam menginovasi media pembelajaran kognitif yang efektif dan menyenangkan bagi anak didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas, *n.d.*). Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK merupakan suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik-praktik pendidikan mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan. [Click or tap here to enter text.](#)

Penelitian ini dipilih karena peneliti menemukan masalah riil dan aktual di dalam kelas B2 RA Dzikrurrahman berupa rendahnya kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga diperlukan tindakan perbaikan yang segera melalui penerapan media baru yang lebih inovatif dan kontekstual. (Yulifa'atun Mufida et al., 2024)

Desain penelitian ini mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan (Akbar & Zahfa, *n.d.*) McTaggart. Model ini merupakan siklus berkelanjutan yang terdiri dari

empat komponen atau tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan satu siklus, dan jika target keberhasilan belum tercapai pada siklus pertama, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan revisi atau perbaikan pada rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari beberapa kali pertemuan guna memastikan pemahaman anak terhadap media kode simbolik warna terkonstruksi dengan matang. (BUKU *Penelitian Tindakan Kelas Husna*, n.d.)

Penelitian ini dilaksanakan di RA Dzikurrahman yang beralamat di wilayah Kabupaten Karawang. Pemilihan lokasi penelitian ini dilakukan secara sengaja (*purposive*) berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut mengalami permasalahan nyata terkait kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik, serta adanya dukungan penuh dari kepala sekolah

dan guru kelas untuk melaksanakan inovasi pembelajaran demi meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini di lembaga tersebut. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara bertahap pada semester ganjil tahun ajaran berjalan. (Kemmis Robin McTaggart, n.d.)

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak-anak didik pada kelompok B2 di RA Dzikurrahman Karawang. Jumlah subjek penelitian ini adalah 11 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Karakteristik anak-anak pada kelompok B2 ini berada pada rentang usia 5-6 tahun, di mana secara psikologis mereka sedang berada pada masa transisi akhir tahap pra-operasional menuju operasional konkret. Peneliti bertindak sebagai praktisi pelaksana tindakan yang merancang dan menyampaikan pembelajaran menggunakan media kode simbolik warna, sedangkan guru kelas B2 bertindak sebagai kolaborator atau observer yang bertugas mengamati seluruh aktivitas anak dan jalannya pembelajaran menggunakan instrumen yang telah disediakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara

komprehensif melalui prinsip triangulasi teknik untuk menjamin validitas dan objektivitas data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data tersebut meliputi:

- **Observasi:** Merupakan teknik utama yang digunakan untuk mengamati secara langsung perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak serta aktivitas guru dalam mengimplementasikan media kode simbolik warna di kelas. Observasi dilakukan secara partisipatif pasif menggunakan lembar panduan observasi berstruktur yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung.
- **Wawancara:** Dilakukan secara semistruktur terhadap guru kelas dan beberapa anak setelah tindakan selesai. Wawancara terhadap guru bertujuan untuk mengetahui kendala teknis dan tanggapan guru terhadap media yang diterapkan, sedangkan wawancara terhadap anak dilakukan secara informal sambil bermain untuk mengeksplorasi sejauh mana anak memahami simbol angka dan huruf melalui kode warna yang diajarkan.
- **Dokumentasi:** Digunakan untuk mengumpulkan bukti-bukti konkret berupa foto-foto kegiatan anak saat

memanipulasi media, rekaman video proses pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), serta lembar hasil karya anak sebagai penguat data kuantitatif dan kualitatif.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel terikat (kemampuan berpikir simbolik anak) dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek kognitif, yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan tindakan menggunakan media kode simbolik warna. Rubrik penilaian dibuat menggunakan skala pengukuran nilai perkembangan anak usia dini yang umum, yaitu: Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Adapun aspek kemampuan berpikir simbolik yang diukur dalam instrumen ini meliputi empat hal pokok:

1. Aspek penggunaan simbol angka
2. Aspek penggunaan simbol huruf
3. Aspek merepresentasikan simbol menggunakan kata-kata atau gambar

4. Kemampuan berpikir tentang objek

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kombinasi analisis data kuantitatif dan kualitatif (metode campuran deskriptif). Data kuantitatif diperoleh dari skor hasil lembar observasi kemampuan berpikir simbolik anak pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan persentase klasikal kelas untuk melihat tren peningkatan kemampuan anak pada setiap siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru kolaborator. Penelitian ini dinyatakan berhasil dan dihentikan apabila rata-rata persentase klasikal kemampuan berpikir simbolik seluruh anak di kelompok B2 RA Dzikrurrahman telah mencapai atau melewati target ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu sebesar 71%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui penerapan media kode simbolik warna pada anak usia 5-6 tahun di kelompok

B2 RA Dzikrurrahman Karawang telah dilaksanakan dalam dua siklus. Data kuantitatif yang menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II secara individual disajikan secara terperinci dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Persentase Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B2

No	Inisial Anak	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	KR	44,4 4%	45,3 7%	84,7 7%	Meningkat
2	RN	43,0 6%	46,9 9%	83,8 6%	Meningkat
3	KS	34,7 2%	38,8 9%	79,7 7%	Meningkat
4	KA	31,9 4%	41,2 0%	70,4 5%	Meningkat
5	AG	45,8 3%	49,5 4%	90,6 8%	Meningkat
6	NE	41,6 7%	43,0 6%	75,9 1%	Meningkat
7	IT	33,3 3%	35,8 8%	73,6 4%	Meningkat
8	MZ	34,7 2%	43,5 2%	72,5 0%	Meningkat
9	NT	37,5 0%	37,9 6%	72,5 0%	Meningkat
10	TK	34,7 2%	37,2 7%	78,6 4%	Meningkat
11	MG	38,8 9%	38,9 2%	78,8 6%	Meningkat

N o	Inis ial Ana k	Pra Sikl us	Sikl us I	Sikl us II	Keteran gan
	Rerata Klasik al	42,0 8%	45,8 3%	86,1 6%	Sangat Signifik an

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijabarkan deskripsi hasil tindakan sebagai berikut:

Kondisi Pra Siklus: Sebelum diterapkannya tindakan menggunakan media kode simbolik warna, kemampuan awal anak dalam berpikir simbolik tergolong masih sangat rendah. Rata-rata persentase klasikal pada tahap ini hanya sebesar 42,08%, jauh di bawah batas target keberhasilan minimal yang disepakati yaitu 71%.

Siklus I: Selama pelaksanaan tindakan Siklus I, anak-anak mulai diperkenalkan dengan aturan mencocokkan kartu angka yang memiliki kesesuaian warna khusus. Berdasarkan hasil pengamatan, rata-rata persentase klasikal kemampuan berpikir simbolik anak naik sedikit menjadi 45,83%. Dari hasil refleksi bersama guru kolaborator, ditemukan hambatan seperti anak-anak berebut media karena jumlah alat peraga yang terbatas.

Siklus II: Perencanaan pada Siklus II difokuskan untuk memperbaiki kelemahan di Siklus I. Peneliti menambah jumlah kuantitas media secara mandiri serta memperlambat tempo penjelasan dibarengi bimbingan individual (*scaffolding*) (Nur 'aisyah, 2021). Hasil analisis kuantitatif pada akhir Siklus II menunjukkan lonjakan rata-rata persentase klasikal yang sangat signifikan, yaitu mencapai 86,16%, sehingga melampaui target minimal 71%.

Pembahasan

Keberhasilan peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok B2 RA Dzikurrahman membuktikan secara empiris bahwa media kode simbolik warna merupakan stimulator yang sangat efektif untuk memediasi perkembangan kognitif anak usia dini. Terjadinya lonjakan persentase klasikal yang signifikan dari pra siklus (42,08%) menjadi 86,16% pada akhir Siklus II disebabkan oleh adanya perubahan paradigma belajar di dalam kelas, dari yang awalnya kaku berpusat pada kertas latihan kerja (LKA) bergeser menjadi aktivitas eksplorasi yang berbasis permainan visual manipulatif yang menyenangkan.

Secara teoretis, efektivitas media

ini sangat selaras dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget mengenai karakteristik anak pada tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun). Piaget menegaskan bahwa salah satu tugas perkembangan terbesar pada fase ini adalah penguatan fungsi semiotik atau fungsi simbolik. Media kode simbolik warna menjembatani kebutuhan tersebut. Elemen warna yang cerah dan kontras dalam media ini bertindak sebagai jembatan sensorik yang konkrit, yang membantu mempermudah otak anak dalam memproses, mengorganisasikan, dan menginternalisasi bentuk-bentuk simbol abstrak ke dalam skema kognitif mereka.

Selain itu, keberhasilan ini juga memperkuat Teori Konstruktivisme Sosial dari Lev Vygotsky mengenai konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*. Pada Siklus II, penataan media yang dilakukan secara individual yang dikombinasikan dengan teknik pemberian bantuan (*scaffolding*) yang intensif oleh peneliti berhasil menarik kemampuan aktual mereka menuju tingkat kemampuan potensial yang diharapkan (Putri et al., 2023). Temuan dalam penelitian tindakan kelas di RA Dzikrurrahman ini juga didukung kuat oleh temuan dari riset

terdahulu seperti Rahmawati (2020) dan Handayani dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa media manipulatif berbasis visual mampu melatih kemampuan anak dalam mengklasifikasikan simbol secara logis. (Wulandari et al., 2025)

D. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelompok B2 RA Dzikrurrahman Karawang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kode simbolik warna terbukti secara efektif dan signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Rata-rata persentase klasikal pada kondisi pra siklus sebesar 42,08%, meningkat sedikit menjadi 45,83% pada Siklus I, dan melonjak pesat mencapai 86,16% pada Siklus II. Capaian akhir ini telah berhasil melampaui indikator target keberhasilan minimal yang ditetapkan yaitu sebesar 71%. (Annur et al., n.d.)

Saran

- **Bagi Sekolah** : Lembaga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media

pembelajaran inovatif, termasuk media kode simbolik warna, serta memberikan dukungan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada anak.

- **Bagi Guru:** Guru diharapkan dapat memanfaatkan media kode simbolik warna sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Guru juga perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sehingga anak lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.
- **Bagi Peneliti:** peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media kode simbolik warna pada aspek perkembangan anak lainnya atau menerapkannya pada subjek, tema pembelajaran, serta jenjang usia yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dalam waktu yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Zahfa, F. (n.d.). *Validitas and Reliabilitas Validity and Reliability*. Retrieved <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Annur, S., Pd Editor Akmal Hawi, M. H., & Ag, M. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PENDEKATAN FENOMENOLOGI)*.
- Ayu Nuri Azizati, I., & Nurhayati Adhani, D. (2024). Flashcard Augmented Reality: Sebuah Media Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.21107/njcr.v1i1.48>
- BUKU *Penelitian Tindakan Kelas Husna*. (n.d.).
- Fira Yulianti, N., & Syukri Sitorus, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).
- Hafidza, R., Sukma Wati, K., Safitri, D., Islam, U., Fatmawati Bengkulu, N., Agama, I., Nahdlatul, I., & Tuban, U. (n.d.). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik*.
- Kemmis Robin McTaggart, S. (n.d.). *DESARROLLO ORGANIZACIONAL The Action Research Planner*.
- Nur 'aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas*. (n.d.). *Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD*. (n.d.).
- Putri, Y., Nurhuda, A., & Syi'bul Huda,

- A. A. (2023). *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan*. 5(2), 43–50.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Wulandari, T. P., Ika, N., & Rahmawati, S. (2025). *Islamic Early Childhood Education Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak 3-4 Tahun Melalui Permainan Maze*. 10(1), 1–12.
- Yulifa'atun Mufida, A., Sunan, U., Yogyakarta, K., & Hibana, I. (2024). *Early Childhood Symbolic Thinking Skills through Loose Part-Based Busy Jar Learning Media*. 4(2), 419–425.
<https://doi.org/10.25217/jcd>
- Handayani, T., dkk. (2021). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media manipulatif berbasis visual warna. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 112–124.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Piaget, J. (2002). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Pratama, A. (2022). Efektivitas visual coding berbasis warna terhadap retensi memori bentuk geometris dan lambang bilangan anak pra-sekolah. *Jurnal Perkembangan Kognitif Anak*, 3(1), 45–56.
- Rahmawati, E. (2020). Pengaruh media dadu angka berwarna terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 4(3), 89–101.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.