

ANALISIS MEDIA PERMAINAN KINCIR *MAGIC* TERHADAP PERKEMBANGAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK KELOMPOK B DI RA MUSLIMAT NU 03 AL-MUSTHOFAWIYYAH

Fajar Ulfa Nur Qamariah^{1*}, Rista Dwi Permata²

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

* Email: fajarulfanurqamariah@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini (PAUD) hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia 0-6 tahun secara menyeluruh dan atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Seiring pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan dan perlu dicapai dikarenakan mengacu pada bagaimana anak-anak berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah, salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan yakni berfikir simbolik. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh media permainan Kincir *Magic* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif *Quasi Exsperimental Design* (Eksperimen Semu). *Instrument* penelitian ini yaitu menggunakan *pretest* dengan hasil 8,09 dan *posttest* dengan hasil 9,68. Kemudian data dianalisis dengan beberapa macam uji statistik meliputi uji normalitas data, uji reliabilitas, uji validitas, uji homogenitas, dan uji t. Media Kincir *Magic* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah, hal ini berdasarkan data hasil uji hipotesis yang diperoleh data thitung sebesar 2,948 sedangkan ttabel sebesar 2,074, berdasarkan perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,948 > 2,074$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh dalam uji analisis *independent sample test* sebesar $0,005 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan berdasarkan hasil uji hipotesis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa analisis data pada media permainan Kincir *Magic* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah.

Kata Kunci: Media Kincir *Magic*; Berpikir Simbolik; Anak Kelompok B;

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa mencapai potensi intelektual, emosional, sosial, dan spiritual mereka sepenuhnya dengan menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung di mana mereka dapat mengatasi rintangan dan menjadi individu yang utuh. Lebih jauh lagi, pendidikan menyediakan siswa dengan alat untuk pengembangan individu dan kemajuan tingkat masyarakat, nasional, dan negara bagian (Hendriana & Jacobus, 2017). Ada banyak tingkatan dalam sistem pendidikan, dan salah satunya adalah PAUD, atau pendidikan anak usia dini (Pendidikan Prasekolah). Pendidikan Prasekolah, atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), adalah bentuk sekolah dasar yang bertujuan untuk melatih siswa menjadi anggota masyarakat yang produktif. Anak-anak sejak lahir hingga berusia enam tahun dapat memperoleh manfaat besar dari program pengajaran yang dikenal sebagai pendidikan anak usia dini (atau PAUD). Semua sifat karakter anak didorong dalam metode ini. Perkembangan fisik anak, khususnya kemampuan motorik mereka (baik halus maupun kasar), merupakan prioritas utama di tahun-tahun awal sekolah. Kecerdasan kognitif, yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, emosional, dan spiritual, merupakan bidang lain yang ingin ditingkatkan oleh pendidikan anak usia dini. Selain itu, ada penekanan pada komponen keagamaan, serta sikap, perilaku, dan perkembangan sosial emosional. Terakhir, dengan mempertimbangkan ciri-ciri unik setiap periode perkembangan, pendidikan anak usia dini berupaya untuk mendorong pertumbuhan optimal keterampilan bahasa dan komunikasi anak.

Kurikulum yang menargetkan perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan interpretasi Sistem Pendidikan Nasional terhadap

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan program tersebut adalah untuk membantu siswa berkembang secara intelektual, spiritual, dan fisik sehingga mereka dapat lebih siap untuk studi lebih lanjut.

Pasal 1 Permendikbud No. 1 Tahun 2014 menyatakan bahwa Kurikulum 2014 mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai program pra-sekolah yang dimulai sejak lahir dan berlanjut hingga anak berusia enam tahun, dengan penekanan pada perkembangan anak yang sehat. Dari berbagai sudut pandang, kita dapat menyimpulkan bahwa istilah "pendidikan anak usia dini" menggambarkan pendidikan formal yang diterima anak sejak mereka lahir hingga berusia enam tahun. Ketika anak-anak mendapatkan pengajaran semacam ini, kapasitas psikomotorik, kognitif, dan afektif mereka diharapkan berkembang pesat.

Perkembangan kognitif anak-anak—kemampuan mereka untuk berpikir, menjelajah, memecahkan masalah, dan menemukan—harus diprioritaskan sepanjang tahun-tahun awal kehidupan. Perkembangan kognitif anak adalah waktu yang dibutuhkan bagi mereka untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah yang penting untuk bertahan hidup.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget Perkembangan kognitif pada anak-anak mungkin berbeda dari satu anak ke anak lainnya menurut usia dan tahap kehidupan mereka. Meskipun lingkungan tidak memiliki dampak langsung pada proses perolehan informasi, lingkungan membantu membuka jalan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri di lingkungan kelas. Bakat kognitif, menurut Piaget (1950), berkembang melalui empat fase terpisah. Dari lahir hingga usia 2 tahun, anak-anak melewati tahap sensorimotor. Usia 2 hingga 7 tahun, anak memasuki tahap praoperasional. Usia 7 hingga 11 tahun, anak memasuki tahap operasional konkret. Terakhir, usia 11 hingga 15 tahun, anak memasuki tahap operasional formal. Anak mulai menggunakan pemikiran simbolik pada periode praoperasional, yang dimulai sekitar usia 2 tahun dan berlanjut hingga sekitar usia 7 tahun.

Area perkembangan kognitif didefinisikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia dalam Peraturan Nomor 137 Tahun 2014. Ini meliputi awal kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Berdasarkan penelitiannya, Piaget menyimpulkan bahwa pemikiran simbolik berkembang pada bayi ketika mereka mampu mengonseptualisasikan dan menganalisis hal-hal yang tidak ada secara fisik. Mampu mengenali dan menjelaskan simbol untuk angka 1–20, menghitung dengan simbol, menghubungkan angka dengan simbolnya, dan membedakan berbagai simbol untuk vokal dan konsonan merupakan bagian dari pemikiran simbolik.

Temuan dari wawancara dan observasi awal di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah, yang terdiri dari dua kelompok siswa kelompok B, menunjukkan adanya masalah pada perkembangan kognitif. Secara khusus, ditemukan bahwa keterampilan berpikir simbolik anak-anak kurang berkembang. Hal ini disebabkan oleh sebuah penelitian yang meminta anak-anak untuk berpartisipasi dalam tugas-tugas yang bertujuan untuk mengenali dan menyebutkan simbol-simbol yang mewakili angka 1 hingga 10. Dua ratus dua puluh dua anak dalam kelompok B memberikan data. Bentuk berurutan angka 1–10 tidak dapat dikenali oleh empat dari anak-anak ini. Selain itu, dari lima anak yang diuji, hanya satu yang dapat menunjukkan angka 1–10 secara fisik. Selain itu, ketika peneliti menanyakan tentang hubungan antara angka dan simbol pada benda-benda di dekatnya, peserta yang lebih muda sering kali menunjukkan kebingungan dengan mencampuradukkan simbol ke-6 dengan tanda ke-9 dan menyebut simbol ke-2 sebagai bebek. Menurut wawancara peneliti dengan guru kelas, ada beberapa penyebab siswa salah mengenali dan mengaitkan simbol angka. Metode pembelajaran tradisional dan sederhana, seperti media atau APE, dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat belajar pada anak-anak tertentu, seperti halnya konsentrasi anak yang mudah terganggu dan kurangnya minat belajar secara keseluruhan.

Peneliti di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah berupaya mengatasi masalah ini dengan meningkatkan kualitas pendidikan dengan membangun dan menyempurnakan keterampilan siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media permainan yang menarik untuk pembelajaran, juga dikenal sebagai APE, dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir simbolik mereka dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Lingkungan Pedagogis Alternatif). Memastikan tidak ada pengulangan dalam proses pembelajaran adalah tujuan dari

strategi ini. Dimasukkannya media Magic Mill ini diantisipasi untuk menumbuhkan perkembangan kognitif anak-anak. Anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan media ini.

METODE PENELITIAN

Desain kuasi-eksperimental kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Dua kelompok siswa dari RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah menjadi subjek penelitian. Sebanyak 22 anak menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan Magic Mill sebagai salah satu bentuk perlakuan. Bersamaan dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol juga mencakup 22 anak yang diajarkan dengan menggunakan teknik yang lebih tradisional. Skor pra-tes sebesar 8,09 dan skor pasca-tes sebesar 9,68 digunakan oleh instrumen penelitian. Untuk mengukur pertumbuhan kemampuan berpikir simbolik anak-anak, peneliti mengandalkan pengamatan langsung; untuk mengukur hasil belajar mereka, peneliti beralih ke teknik tes. Selain itu, berbagai uji statistik digunakan untuk menganalisis data, termasuk uji normalitas data, reliabilitas, validitas, homogenitas, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 13 Juni 2024, anggota kelompok kontrol (RA Tunas Hayati) berpartisipasi dalam evaluasi awal yang dikenal sebagai pra-tes. Bersamaan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen (RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah) dievaluasi pada tanggal 14 Juni 2024. Kemampuan berpikir simbolik anak-anak dievaluasi dalam penilaian pertama. Saat ini, semua kelompok diberi tugas yang sama. Rata-rata, kelompok eksperimen memperoleh skor 8,09 pada percobaan pertama, dibandingkan dengan 7,45 untuk kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Simbolik media Permainan Kincir <i>Magic</i>	Mean	Standar Deviasi	Nilai Z Hitung
Kelas Kontrol	7,45	1,405	0,168
Kelas Eksperimen	8,09	1,974	0,177

(Sumber : SPSS 26)

Perawatan akan diberikan pada tanggal 15 dan 16 Juni 2024, setelah perolehan hasil tes awal dari kelompok kontrol dan eksperimen. Hanya subjek dalam kelompok eksperimen yang menerima perawatan, dan perawatan diberikan dua kali. Melakukan posttest, yang berfungsi sebagai pengamatan terakhir, merupakan langkah selanjutnya setelah terapi selesai. Tujuan dari fase posttest adalah untuk menilai seberapa baik perawatan sebelumnya telah berhasil. Kelompok kontrol menerima posttest mereka pada tanggal 19 Juni 2024, dan mereka memperoleh skor rata-rata 8,41. Demikian pula, pada tanggal 20 Juni 2024, kelas eksperimen mengikuti posttest dengan skor rata-rata 9,68.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Simbolik media Permainan Kincir <i>Magic</i>	Mean	Standar Deviasi	Nilai Z Hitung
Kelas Kontrol	8,41	1,403	0,163
Kelas Eksperimen	9,68	1,460	0,177

(Sumber : SPSS 26)

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 26 setelah skor pra-tes dan pasca-tes kelompok kontrol dan eksperimen dikumpulkan. Normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis merupakan tiga fase yang membentuk proses analisis data.

Tabel 3. *Output* Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pretestkontrol
Jumlah		22
Normal Parameters ^{a,b}	Rata-rata	7,45
	Standar Deviasi	1,405
	Uji Statistik	,168
	Sig. (2-tailed)	,108 ^c

(Sumber : SPSS 26)

Tabel 4. *Output Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pretesteksperimen
Jumlah		22
Normal Parameters ^{a,b}	Rata-rata	8,09
	Standar Deviasi	1,974
	Uji Statistik	,177
	Sig. (2-tailed)	,070 ^c

(Sumber : SPSS 26)

Tabel 5. *Output Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Posttestkontrol
Jumlah		22
Normal Parameters ^{a,b}	Rata-rata	8,41
	Standar Deviasi	1,403
	Uji Statistik	,163
	Sig. (2-tailed)	,132 ^c

(Sumber : SPSS 26)

Tabel 6. *Output Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Posttesteksperimen
Jumlah		22
Normal Parameters ^{a,b}	Rata-rata	9,68
	Standar Deviasi	1,460
	Uji Statistik	,177
	Sig. (2-tailed)	,071 ^c

(Sumber : SPSS 26)

Dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, kami memeriksa kenormalan. Semua kelompok mengikuti distribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikan yang diperoleh untuk pra-tes kelompok kontrol ($0,108 > 0,05$), pasca-tes kelompok kontrol ($0,132 > 0,05$), pra-tes kelompok eksperimen ($0,070 > 0,05$), dan pasca-tes kelompok eksperimen ($0,071 > 0,05$). Hasil dari pra-tes dan pasca-tes kelompok kontrol dan eksperimen, pada kenyataannya, mengikuti distribusi normal.

Tabel 7. *Output Uji Homogenitas Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig
2,838	1	42	0,099

(Sumber : SPSS 26)

Data tersebut dikenakan uji homogenitas setelah distribusi normalnya dikonfirmasi. Uji Levene digunakan untuk menentukan homogenitas, dan temuan yang diperoleh dari rata-rata pra-tes adalah 0,099, yang lebih besar dari 0,05. Hasilnya, terdapat keseragaman dalam data kelompok pra-tes di seluruh kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 8. *Output Uji T-Test*

Kelas	Jumlah	Mean	Standar Deviasi
Kontrol	22	8,41	1,403
Eksperimen	22	9,68	1,460

T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	df
2,948	2,074	0,005	42

(Sumber : SPSS 26)

Terdapat homogenitas dan data mengikuti distribusi normal, menurut informasi tabel 8. Hasilnya, pengujian hipotesis adalah hal yang tepat untuk dilakukan. Nilai signifikansi 0,005 dihasilkan oleh uji hipotesis menggunakan uji-t. H_a diterima sementara H_0 ditolak karena nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05. Kami menerima H_a dan menolak H_0 karena nilai t-hitung 2,948 lebih besar dari nilai t-tabel 2,074 [15]. Hasilnya, dapat dikatakan dengan pasti bahwa paparan anak-anak terhadap media permainan Magic Mill memengaruhi kapasitas mereka untuk berpikir simbolik.

KESIMPULAN

Analisis data menunjukkan bahwa penelitian tentang Media Permainan Magic Mill telah menghasilkan beberapa simpulan tentang tumbuh kembangnya kemampuan berpikir simbolik pada siswa kelompok B di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah.

Peneliti di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah menemukan bahwa sebelum menggunakan permainan Kincir Magic, kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak usia dini belum berkembang. Sebanyak 22 anak memperoleh nilai rata-rata pretest 8,09, yang mengarah pada kesimpulan ini. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini untuk berpikir simbolik mulai berkembang. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah tumbuh subur berkat media permainan Kincir Magic.

Hasil analisis data posttest menunjukkan nilai rata-rata posttest (observasi akhir) sebesar 9,68, yang mendukung kesimpulan ini. Setelah dilakukan terapi, hasil posttest di RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah lebih tinggi dari hasil pretest. Dan jika dibandingkan dengan RA Tunas Hayati yang rata-rata siswanya memperoleh nilai posttest 8,41, siswa RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah jauh lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas kognitif berpikir simbolik anak telah mencapai kategori perkembangan yang diharapkan setelah dua kali terapi. Siswa muda RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah sangat terpengaruh oleh media Magic Wheel dalam hal kemampuan berpikir simbolik mereka.

Nilai t-hitung sebesar 2,948 dan nilai t-tabel sebesar 2,074 yang merupakan hasil uji hipotesis menghasilkan kesimpulan ini. Dari perbandingan data tersebut terlihat jelas bahwa t-hitung lebih tinggi dari t-tabel ($2,948 > 2,074$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh (2-tailed) dari analisis uji sampel independen sebesar 0,005 yang lebih kecil dari 0,05. Data pengujian hipotesis menunjukkan bahwa keterampilan berpikir simbolik anak didik RA Muslimat NU 03 Al-Musthofawiyah dipengaruhi secara signifikan oleh media permainan Roda Ajaib,

DAFTAR PUSTAKA

Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok A (4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354.

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37-50.
- Collins, M. A. & Laski, E. V. (2019). Digging deeper: shared deep structures of early literacy and mathematics involve symbolic mapping and relational reasoning. *Early Childhood Research Quarterly*, (46), 201-212.
- Delfia, E., dan Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):338–50. doi: DOI: 10.31004/obsesi.v4i1.350.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133-140.
- Hani. (2022). Efektivitas Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di MIN 03 Rejang Lebong. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah. Universitas IAIN Curup.
- Harnanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Dasar*. UNISULA. 3(1):33-42.
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi pendidikan karakter di sekolah melalui keteladanan dan pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*. 1(2), 25–29. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>
- Hendriati, A., dan Santoso, S. (2021). Identifikasi Kontributor Pengembangan Kognitif Anak Prasekolah: Guru, Teman, Lingkungan Fisik Sekolah?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1269–81. doi: DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.757.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing. Medan. ISBN 978-602-6970-78-7.
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI PADA USIA 5 –6 TAHUN. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286-294.
- Permata, D., dan Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flanel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Untidar* 1(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung. ISBN:978-602-289-533-6.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.