



## PRAKTIK BERMAIN DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI

Budi Iskandar<sup>1</sup> & Vita Siti Zulaeha<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>TBM aiueo, Komunitas Ngejah

Email: [budiiskandar@upi.edu](mailto:budiiskandar@upi.edu), [vita.sizu@gmail.com](mailto:vita.sizu@gmail.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 15 Februari 2022

Revisi : 31 Maret 2022

Diterima : 4 April 2022

#### Kata Kunci:

Berfikir simbolik

Bermain

Imajinasi

Anak usia dini

Perkembangan kognitif

### ABSTRAK

Berfikir simbolik anak usia dini merupakan kemampuan anak usia dini merepresentasikan imajinasi, fantasi dan hal-hal yang ada dalam pikirannya menjadi hal yang nyata menurut anak. Berfikir simbolik menjadi dasar kemampuan kognitif anak pada jenjang berikutnya. Kemampuan berfikir simbolik dapat distimulasi dengan kegiatan bermain misalnya bermain peran, menggambar bebas dan lain-lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan stimulasi perkembangan kemampuan simbolik pada anak yang dapat dilakukan di ruang-ruang kelas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik studi kepustakaan dimana data yang dibutuhkan dalam penelitian sepenuhnya berasal dari sumber-sumber terdahulu baik berupa artikel jurnal, buku dan sumber-sumber lainnya yang relevan. Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan yaitu, reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain di PAUD efektif dalam menumbuhkan kemampuan berfikir simbolik anak dimana kegiatan berdasarkan pada minat dan potensi yang dimiliki. Pendidik berperan dalam menyajikan kegiatan bermain yang sesuai dengan pertumbuhan anak dan perlu memberikan kebebasan dalam anak menampilkan kemampuan memahami, mengungkapkan dan membuat karya sebagai hasil dari imajinasinya. Praktik bermain berupa kegiatan bernyanyi, melakukan gerak tubuh, bermain peran serta membuat kreasi dengan menuangkan imajinasi anak. Dengan demikian, anak akan merasa nyaman dan senang dalam melakukan permainan sehingga kemampuan berfikir simbolik anak dapat berkembang dengan baik.

#### Keywords:

Symbolic thinking

Playing

Imagination

Early childhood

cognitive development

#### Korespondensi:

**Budi Iskandar**

Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Pendidikan

Indonesia

Email:

[budiiskandar@upi.edu](mailto:budiiskandar@upi.edu)

### ABSTRACT

Symbolic thinking in early childhood is the ability of early childhood to present their imagination, fantasy and things that are in their minds into real things from their point of view. Symbolic thinking is the basis of children's cognitive abilities at the next level. Symbolic thinking skills in early childhood can be stimulated by playing activities such as role playing, drawing and other playing activities. The purpose of this study is to describe the stimulation of the development of symbolic thinking skills that can be carried out in Early Childhood Education (ECE) classrooms. The research method uses a literature study. The data that are needed obtained from existing sources in the form of; books, theses, dissertations and journal articles. The results showed that playing activities that are based on their interests and potential in ECE are effective to stimulate development of symbolic thinking skills in early childhood. Educators play a role in presenting play activities that are in accordance with children's growth and need to provide freedom in children showing the ability to understand, express and create works as a result of their imagination. The practice of playing in the form of singing activities, doing body movements, role playing and making creations by pouring out children's imaginations. Thus, children will feel comfortable and happy in playing games so that children's symbolic thinking skills can develop well.

## PENDAHULUAN

Kemampuan berfikir simbolik anak dalam berimajinasi, berfantasi serta melakukan kegiatan pura-pura adalah karakteristik anak usia dini yang sudah dibawa sejak lahir. Namun, hal tersebut tidak menjadi komponen esensial, dalam perkembangan psikologi. Kemampuan tersebut terus berkembang seiring perkembangan anak dan terus semakin canggih seiring bertambahnya usia (Van Reet, 2021).

Kemampuan berfikir simbolik bagi anak penting untuk distimulasi sejak dini. Kemampuan ini merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Stimulasi dapat dilakukan oleh pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keterlibatan anak dalam permainan simbolik berdampak pada hal lainnya; anak belajar bernegosiasi, mengatur diri dan menyelesaikan tugas (Reed, 2007).

Pemerintah melalui kementerian pendidikan mengemukakan bahwa stimulasi keterampilan berfikir simbolik yang dapat dilakukan guru melalui tahapan-tahapan; mengenalkan, mengemukakan dan mengasosiasikan simbol bilangan dan angka, mempresentasikan benda dalam bentuk karya serta mempresentasikan imajinasi dalam bentuk karya.

Teori kognitif sosial meyakini bahwa manusia adalah makhluk yang unik untuk melambangkan sebuah pengalaman, mengembangkan pemikiran, belajar dari banyak hal yang ada disekitar serta mengubah perilaku untuk mengatur diri. Ketika anak belajar memahami simbol secara langsung dari benda nyata maupun tiruan mereka dapat mengingat

bentuk-bentuk dari apa yang telah dilihat dan memprosesnya (Weller-Clarke, 2011). Wacana tersebut menunjukkan bahwa ada sebuah proses yang harus dialami oleh anak baik secara langsung maupun melalui rekayasa pendidik sehingga kemampuan berfikir simbolik anak tumbuh dan berkembang. Namun, dalam penelitian ini belum disajikan bentuk nyata stimulasi pendidik untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak. Konsep lainnya datang dari Vanderlaa (2011) yang mengatakan bahwa berfikir simbolik merupakan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini. Tahapan ini dapat terjadi melalui proses menuangkan imajinasi dengan bertindak seolah imajinasi tersebut adalah hal nyata. Metode pengasuhan pendidik yang baik dapat membantu terbentuknya kemampuan tersebut.

Penelitian ini akan menjelaskan seperti apa potensi stimulasi kemampuan berfikir simbolik yang dapat dilakukan pendidik di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan masalah dan temuan-temuan yang sudah didapatkan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Sehingga dapat memberikan pemahaman pada pendidik berkaitan konsep dasar kemampuan berfikir simbolik anak usia dini serta menemukan cara bermain yang sesuai bagi anak usia dini.

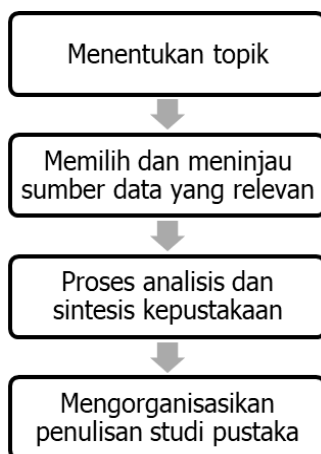
## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka yang berhubungan dengan stimulasi terhadap kemampuan berfikir simbolik bagi anak usia dini. Studi pustaka sendiri merupakan deskripsi yang diperoleh dari berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian

(Ramdhani dkk., 2014). Sehingga data diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, e-book, artikel jurnal maupun sumber lainnya yang mendukung penelitian.

Adapun tahapan dari penulisan studi pustaka stimulasi pendidik terhadap kemampuan berfikir simbolik bagi anak usia dini di PAUD dilakukan melalui prosedur sebagai berikut; memilih sumber topik yang berkaitan dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini, memilih artikel yang memberikan informasi terkait stimulasi pendidik terhadap kemampuan berfikir simbolik bagi anak usia dini, membaca dan mencari kata kunci untuk dijadikan sumber data yang selanjutnya dilakukan proses analisis, sedbilangann pada tahap akhir adalah melakukan porses penggabungan data agar sejalan dengan buah pikir penulis.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Snyder (2019) bahwa tahapan studi pustaka dapat digambarkan seperti pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis merujuk pada teori Piaget (1947) yang mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak akan melewati tahapan pra operasional yaitu tahapan dimana anak berfikir kearah simbolik yang terjadi di usia 2-7 tahun. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dapat distimulasi melalui tahapan-tahapan yang nyata. Merujuk pada Developmentally Appropriate Practice (DAP) pendidik perlu melihat anak usia dini sebagai makhluk yang unik, berkembang sesuai usia dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana mereka tinggal (*Bredenkamp & Copple, 2009*). Temuan yang didapatkan dari hasil analisis sumber yang sudah ada bahwa perkembangan berfikir simbolik anak dapat dilakukan melalui beragam stimulasi menyenangkan *melalui kegiatan bermain* yang terdiri dari:

### Mengenal, Menyebutkan dan Menggunakan Konsep Bilangan dan/ huruf

Perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan huruf menjadi bagian penting yang perlu diperoleh anak saat memasuki jenjang PAUD seperti memahami dan mengetahui bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Serangkaian stimulasi melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan tumbuh kembang anak (Bodedarsyah & Yulianti, 2019).

Manusia tidak memiliki kemampuan kognitif bawaan terkait bilangan maupun huruf, sehingga proses mengenal konsep bilangan dan

huruf terjadi selama masa perkembangan (Carey, 2011). Simbol- simbol yang dikenalkan oleh pendidik dapat dipahami melalui proses belajar oleh anak usia dini sebagai manusia yang unik dan memiliki tingkat penasaran yang tinggi.

Kemampuan mengenal bilangan dan huruf menjadi kekuatan dasar bagi perkembangan anak di level pendidikan berikutnya (Duncan dkk., 2007). Pengenalan bilangan bagi anak usia dini dimulai dengan mengenalkan urutan bilangan 1-10, memperkenalkan objek yang dapat dihitung dengan bilangan, memahami nilai kardinal dari setiap bilangan, aturan mengurutkan nilai kardinal yang berdekatan dan menjelaskan bahwa setiap bilangan dapat mewakili berbagai jenis objek atau benda (Okamoto & Case, 1996).

Pembelajaran yang diberikan kepada anak perlu dilakukan melalui kegiatan bermain, selain itu dalam prosesnya pendidik dan anak perlu membuat aturannya bersama sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan kondusif (Nisrina dkk., 2020). Beberapa metode, media dan APE yang efektif untuk mengenalkan bilangan dan huruf pada anak usia dini diantaranya: kartu bergambar (Oktina dkk., 2015), aplikasi musik (Hasiana & Wirastania, 2017), Bermain *teams game turnamen* (Setianingrum & Azizah, 2021), aplikasi bilangan dan huruf (Windawati & Koeswanti, 2021).

Sejalan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan dan huruf, pendidik juga secara langsung dapat memotivasi kemampuan menyebutkan dan menggunakan konsep yang

sudah dimiliki oleh anak. Pembelajaran yang dilakukan secara *open ended* memberikan kesempatan bagi anak untuk memecahkan masalah dalam penggunaan bilangan dan huruf (Rohmalina dkk., 2020). Secara terbuka anak diberikan kesempatan untuk mengekskusi konsep bilangan dan huruf yang sudah ditransfer oleh pendidik seperti dengan menyebutkan “ lima buah kursi” yang menunjukkan bahwa anak telah memahami konsep simbol 5 dapat diartikan bahwa terdapat lima benda yang bisa dia tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kemampuan menggunakan huruf bagi anak usia dini dapat dilihat dari kemampuannya menyusun suatu kata dengan kartu huruf (Firdaus, 2019)

### **Mempresentasikan berbagai bentuk benda dalam bentuk karya**

Memasuki tahapan selanjutnya anak mampu berfikir simbolik ketika dapat mempresentasikan berbagai bentuk benda dalam bentuk karya. Pendidik dapat memanfaatkan media-media yang ada di sekitar untuk anak membuat karyanya sendiri ataupun berkelompok dengan dukungan pendidik. Kegiatan yang paling umum dihadirkan pendidik bagi anak adalah membuat karya kolase (Wandi & Mayar, 2019), meronce (Istanti dkk., 2021) , kegiatan melipat (Widayati dkk., 2020) serta banyak lagi yang lainnya. Pembelajaran yang dilakukan pada hakikatnya dapat menstimulasi beragam aspek perkembangan pada anak. Begitupun dengan stimulasi terhadap kemampuan mempresentasikan berbagai benda dalam

bentuk karya. Anak distimulasi untuk mampu mempresentasikan bentuk karya tertentu dengan memanfaatkan media yang ada dilingkungan terdekat mereka. Secara terintegrasi pendidik dapat mengasah kemampuan simbolik anak dalam mengenal, mempresentasikan bilangan dan huruf serta mempresentasikan bentuk benda dalam sebuah karya. Suryani & Haryono (2018) melaporkan anak dapat membuat kolase angka atau huruf dengan memanfaatkan sumber dari alam. Hal demikian efektif membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik

Memanfaatkan media berupa biji-bijian anak dapat merangkainya menjadi sebuah karya berupa simbol angka, huruf ataupun gambar hewan tertentu. Dukungan pendidik dalam hal ini mengarahkan anak, memberikan dukungan serta contoh yang tepat. Namun, dalam beberapa kesempatan pendidik dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat karya sendiri sesuai imajinasi mereka. Sehingga *akselesari* kemampuan berfikir simbolik anak terasah secara bebas mengikuti imajinasi yang mereka miliki.

### **Mempresentasikan berbagai imajinasi dalam bentuk karya**

Stimulasi terhadap perkembangan anak perlu didukung dengan apa yang anak sukai. Sebagai upaya dalam menstimulasi kemampuan anak pendidik perlu melihat kegemaran serta potensi dari anak itu sendiri. Karya dapat dibuat dalam berbagai cara seperti sosio drama, karya tagan (seerti hasil menggambar dan menepel). Kegiatan

menggambar bebas menjadi salah satu cara yang efektif untuk anak dapat mempresentasikan imajinasi mereka ke dalam sebuah karya (Cahyati dkk., 2015). Anak memiliki keleluasaan untuk menuangkan buah pikirnya ke dalam bentuk karya tanpa adanya intruksi dan pengawasan ketat dari pendidik.

Proses imajinasi dengan apa yang terjadi dilingkungan sosial ikut memainkan peran ketika anak menemukan, mengantisipasi serta mengeksplorasi masalah yang penting bagi mereka (Caiman & Lundegård, 2018). Kemampuan anak dalam mengasosiasikan imajinasi terhadap sebuah karya memiliki keterkaitan erat dengan pengalaman yang didapatkan. Pendidik perlu mengakui bahwa anak merupakan agen dan peserta aktif dalam praktik sehari-hari mereka sendiri (Caiman & Lundegård, 2014). Tindakan anak untuk memenuhi keinginan merupakan cara mereka berimajinasi untuk berkaraya (Caiman & Lundegård, 2014).

Dalam bermain, kemampuan anak usia dini dalam menguatkan konsep dan merepresentasikan simbol dapat terjadi dan dikembangkan melalui gerak tubuh, ucapan, dan tanda-tanda dalam kondisi imajiner (Wu, 2013). Sehingga pendidikan hadir untuk mempromosikan perkembangan anak dalam berbagai domain.

### **SIMPULAN**

Kemampuan kognitif anak berkembang dengan cepat. Satu dari sekian indikasi kemampuan kognitif berkembang adalah kemampuan berfikir simbolik. Kemampuan berfikir anak ditunjukkan dengan

kemampuan memahami, menyebutkan simbol angka dan huruf, mempresentasikan beragam benda ke dalam bentuk karya dan mempresentasikan imajinasi ke dalam bentuk karya. Kemampuan berfikir simbolik akan berkembang dengan optimal dengan bantuan stimulasi yang dilakukan oleh pendidik di ruang-ruang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Stimulasi perlu dilakukan dengan melihat anak sebagai makhluk yang unik dengan potensi yang sudah dibawa sejak lahir. Kegiatan stimulasi yang tepat adalah melalui bermain dengan memanfaatkan beragam metode, strategi dan media nyata yang menarik perhatian anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (2009). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. *Young Children*, 35(2), 352. <http://www.naeyc.org/store/node/162>
- Cahyati, A., Made Sulastri, M. P., & Magta, M. (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1), 4.
- Caiman, C., & Lundegård, I. (2014). Pre-school children's agency in learning for sustainable development. *Environmental Education Research*, 20(4), 437–459. <https://doi.org/10.1080/13504622.2013.812722>
- Caiman, C., & Lundegård, I. (2018). Young children's imagination in science education and education for sustainability. *Cultural Studies of Science Education*, 13(3), 687–705. <https://doi.org/10.1007/s11422-017-9811-7>
- Carey, S. (2011). Précis of the origin of concepts. *Behavioral and Brain Sciences*, 34(3), 113–124. <https://doi.org/10.1017/S0140525X10000919>
- Duncan, G. J., Dowsett, C. J., Claessens, A., Magnuson, K., Huston, A. C., Klebanov, P., Pagani, L. S., Feinstein, L., Engel, M., Brooks-Gunn, J., Sexton, H., Duckworth, K., & Japel, C. (2007). School Readiness and Later Achievement. *Developmental Psychology*, 43(6), 1428–1446. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1428>
- 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>
- Hasiana, I., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A di TK Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.25>
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205–219. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5035>
- Nisrina, R., Palupi, W., & Pudyaningtyas, A. R. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui penggunaan media pop-up picture book anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(3), 342–355.
- Okamoto, Y., & Case, R. (1996). Exploring the

- microstructure of children's central conceptual structures in the domain of number. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 61(1–2), 27–58. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5834.1996.tb00536.x>
- Oktina, H., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Permainan Kartu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5), 1–11. [jurnal.fkip.unila.ac.id > index.php > PAUD > article > download](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download)
- Piaget, J. (1947). The Psychology of Intelligence. In *The Psychology of Intelligence*. <https://doi.org/10.4324/9780203278895>
- Ramdhani, A., Ramdhani, M., & Amin, A. (2014). Writing a literature review research paper: A step-by-step approach. *International Journal of Basic and Applied Science*, 3(1), 47–56.
- Reed, S. (2007). The importance of symbolic play as a component of the early childhood curriculum. *Essays in Education*, 19, 37–47.
- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409–1418. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.805>
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Suryani, N. A., & Haryono, M. (2018). Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 253. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>
- Van Reet, J. (2021). Pretense, Imagination, and Fantasy. In *Reference Module in Biomedical Sciences*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-818872-9.00060-1>
- Vanderlaan, A. F. (2011). Symbolic Thought. In *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (hal. 1464–1464). [https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9\\_2852](https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9_2852)
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>
- Weller-Clarke, A. (2011). Social Construction of Memory. In *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (hal. 1394–1395). [https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9\\_2684](https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9_2684)
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Aprianti, A., & Maulidiya, R. (2020). Kegiatan Melipat Kertas Lipat Bermotif untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6544>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wu, L. (2013). Children'S Play and Symbolic Representation. *Review of Global Management and Service Science*, 3, 7.