

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SYMBOLIC CHESSBOARD* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sofia Nur Amelia<sup>1</sup>, Ahmad Farid Utsman<sup>2,2</sup>, Siti Labiba Kusna<sup>3</sup>

***Abstract,** This study was conducted by researchers to find out the problems in institutions related to symbolic thinking skills in children aged 4-5 years in the learning process of recognizing shapes and colors, recognizing many and few. The development of this symbolic chessboard media aims to stimulate the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years. This type of research is development or R&D (Research and Development) using the ADDIE model, namely, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The trial in this study is divided into two, namely expert trials which include media experts and material experts, Implementation is carried out in two ways, namely small group trials and field trials at Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Kindergarten. The data collection method used is using feasibility sheets and observation sheets while the data analysis technique uses feasibility analysis and observation sheets. The results of the assessment of the feasibility of media conducted by media experts obtained a percentage of 97% with the criteria "Very Feasible", the assessment by material experts obtained a percentage of 94% with the criteria "Very Feasible". The results showed that the symbolic chessboard media is very feasible to use to stimulate the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years.*

***Keywords:** Learning Media, Symbolic Chessboard, Symbolic Thinking, Early Childhood*

---

<sup>1</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Email : shofiaamelia251@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Email : faridbjn90@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Email : labiba@unugiri.ac.id

## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh baik mencakup fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal. Potensi yang ada pada diri anak tidak direalisasikan dan tidak diberikan respon yang benar, anak akan kehilangan kesempatan dan momentum penting di hidupnya. Berdasarkan Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan dengan memberikan dorongan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak siap melanjutkan pendidikan.

Aspek perkembangan yang paling efektif dalam perkembangan anak usia dini yaitu: perkembangan bahasa, perkembangan nilai-nilai agama, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan seni. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini yaitu perkembangan kognitif, karena perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan yang lainnya.

Perkembangan kognitif menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan, pentingnya aspek kognitif tersebut dikarenakan kognitif menjadi salah satu sebab dari berhasilnya pada aspek lain jika kemampuan kognitif dapat berkembang, sehingga kognitif menjadi penunjang keberhasilan pada aspek yang lain. Bahwa perkembangan kognitif merupakan masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa. (Syah et al., 2013)

Menurut Wongkar dan Linkan Berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. (Bodedarsyah & Yulianti, 2019) Jadi Berpikir simbolik merupakan cara menggambar dengan simbol atau lambang untuk mewakili apa yang diamati. Berpikir simbolik adalah kemampuan individu dalam Berpikir untuk menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapinya. Berpikir simbolik juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam Berpikir dengan menggunakan simbol atau bilangan untuk memecahkan suatu masalah. Hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dari berpikir simbolik.

Media adalah sebagai alat bantu dan pengantar pelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari guru dan materi kepada anak didik, dan diperlukan oleh guru dan anak didik. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pembelajaran atau untuk anak didik. Pada usia ini anak lebih menyukai belajar sambil bermain. Di Dalam media permainan anak usia 4-5 tahun dapat memiliki manfaat untuk tumbuh kembang kognitif anak dikarenakan terkandung nilai Pendidikan didalamnya.

Terkait kemampuan berpikir simbolik peneliti melakukan observasi ke TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III anak yang masih bingung dalam mencocokkan nama bilangan dengan gambar angka bilangan, mereka lancar dalam pengucapan tetapi belum bisa jika disuruh mencari gambar angka atau mencocokkan jumlah sesuai dengan angka yang disebabkannya. Misalnya bentuk angka 5, anak-anak masih bingung dan keliru dengan angka

yang disebutkan untuk di cocokan dengan gambar angka 5. Hal ini merupakan masalah umum yang terjadi pada setiap anak usia 4-5 tahun.

Pada penelitian terdahulu oleh Roswita (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sabto* Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Mengenai Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD ST. Balduinus Ngedumee Kecamatan Golewa Barat Kabupaten Ngada” merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Pada penelitian Roswita membuktikan bahwa dengan menggunakan media *sabto* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan pada anak.

Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Kustiana Dewi (2023) yang berjudul Pengembangan Media Permainan KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti menemukan permasalahan pada metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru disana yang masih menggunakan LKA atau lembar kerja anak sehingga motivasi anak untuk belajar kurang. Sama dengan halnya pada penelitian ini, di mana peneliti telah melakukan observasi penelitian pada kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III yang mana kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak masih menggunakan LKA yang mana anak mudah bosan dan kurang tertarik.

Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbahan dasar papan catur yang telah dimodifikasi. Pengembangan media yang dilakukan peneliti bernama media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik). *Symbolic chessboard* (papan catur simbolik) adalah media pembelajaran untuk melatih anak menstimulasi kemampuan berpikir simbolik yaitu anak mampu mengenal benda baik dari bentuk, ukuran dan warna dengan simbol dan gambar melalui media permainan edukatif. Media dalam bentuk *chessboard* atau papan catur dengan ukuran 40cm x 40cm. Media yang dibuat berupa papan dengan ukuran sedang dibuat dengan menggunakan kayu, triplek, angka dari kayu, pewarna yang digunakan pada *symbolic chessboard* (papan catur simbolik). Adapun bagian yang terdapat pada media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) ini adalah papan catur simbolik, pion huruf, pion angka angka, dan juga *symbolic card*. Kelebihan *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) ini adalah bersifat praktis dalam penggunaannya, warna yang digunakan akan menarik perhatian anak dan menyenangkan.

Menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun.(Hamidani et al., 2022) Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Adapun karakteristik anak usia dini adalah:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar karena segala sesuatu yang ada di sekelilingnya ingin diketahui olehnya.
- b. Merupakan pribadi yang unik dan mempunyai keunikan masing masing seperti gaya belajar, minat, bakat, kemampuan memahami pelajaran dan latar belakang keluarga.

- c. Suka berfantasi dan berimajinasi dan perlu diarahkan dan dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang lebih eksploratif. (Syifaузakia, 2020)
- d. Masa paling potensial untuk belajar anak usia dini merupakan masa yang paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu.
- e. Menunjukkan sikap egosentris. Anak hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan dari orang lain.
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek sehingga perhatian anak tersebut teralihkan pada kegiatan yang lainnya.
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya misalnya dengan bergaul, bermain dengan teman dapat belajar, berbagi dan mengalah anak usia dini akan terbentuk konsep dirinya. (Syukur, 2023)

Standar Nasional Pendidikan PAUD diatur dalam Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini. Standar Nasional PAUD. Adapun aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Salah satu aspek dalam perkembangan adalah kognitif. Menurut Piaget kognitif yaitu cara anak untuk adaptasi dan mendefinisikan objek dan kejadian yang ada di lingkungannya (Istiqomah et al., 2021). Meskipun cara berpikir dan konsep anak tentang kenyataan sudah diperbaharui melalui pengalaman yang sudah dilaluinya, akan tetapi anak juga aktif mendefinisikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam membiasakannya terhadap konsep dan pengetahuannya.

Menurut piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Sedangkan Menurut Diane berpikir simbolik adalah kemampuan mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar (Umaroh, 2023). Tahap berpikir simbolik ditandai dengan penggunaan yang signifikan pada cara berpikir anak melalui permainan khayalan. Tahap berpikir simbolik terjadi ketika anak anak mempresentasikan suatu objek yang tidak ada dihadapan anak dengan menggunakan simbol-simbol. Anak mampu memecahkan masalah dengan menggunakan simbol dan pikiran internal mereka. Anak terlebih dahulu memecahkan suatu masalah dengan cara memikirkannya dan terlibat langsung dalam proses coba-coba secara fisik sehingga melalui proses tersebut sehingga anak akan menemukan suatu solusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut aqib menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar anak (Setyawan et al., 2014). Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu:

- a. Memotivasi anak, media juga dapat disesuaikan dengan karakteristik dan proses tahapan perkembangan anak yang menarik bagi anak usia dini sehingga motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak meningkat.

- b. Menyajikan informasi, Melalui media pembelajaran, informasi yang disampaikan akan lebih mudah disajikan dan dipahami oleh anak usia dini.
- c. Memberikan instruksi, Media mampu menjelaskan hal yang tidak mampu dibawa ke dalam kelas (Zaini & Dewi, 2017).

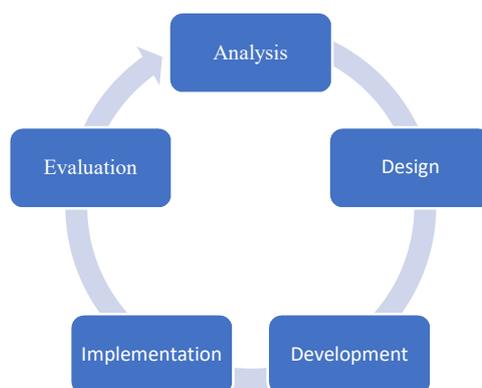
Menurut mansur ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media yaitu sebagai berikut (Setyawan et al., 2014):

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga atau barang bekas.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
- d. Dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

*Symbolic chessboard* (papan catur simbolik) merupakan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Melalui media pembelajaran *Symbolic chessboard* ini anak belajar tentang warna, memasang benda, bentuk angka, bentuk huruf, dan anak belajar membedakan konsep banyak dan sedikit. Adapun bagian dari media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) yaitu media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik), pion huruf, pion angka dan *symbolic card*. Penggunaan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) anak mengambil salah satu pion angka lalu anak mencari di papan yang sesuai dengan yang di ambil. Yang kedua guru akan mengambil kartu yang berisi gambar contoh gambar apel dibawah gambar apel ada tulisan huruf a lalu anak mencari pion huruf yang sama lalu meletakkannya di atas papan. Yang terakhir adalah mengenal konsep banyak dan sedikit dari kartu yang ada berbagai gambar lalu anak mencari pion angka yang sesuai dengan jumlah benda yang jumlahnya banyak ataupun sedikit.

### **Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis desain penelitian pengembangan atau *Reserch and Development (R&D)*. Menurut Gay penelitian pengembangan yaitu usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan. Penelitian pengembangan ini juga digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. (Muryanto et al., 1983) Desain Penelitian pengembangan ini menggunakan Desain Model *ADDIE*. Model *ADDIE* yaitu model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran. Tahapan *ADDIE* yaitu, *analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model penelitian *ADDIE* digambarkan sebagai berikut: (Hamzah Amir, 2020)



Gambar 1. Bagan Tahapan Pelaksanaan Model *ADDIE*

Adapun penjelasan pada tiap tahap di atas sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses untuk mendefinisikan apa yang dipelajari. Pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Output yang akan dihasilkan berupa karakteristik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis kinerja yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. *Design* (desain)

Pada tahap desain atau perancangan dilakukan untuk merancang produk yang akan dikembangkan, rancangan pada media di sesuaikan dengan kebutuhan anak.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah poses mewujudkan atau mendesain produk menjadi nyata. Langkah penting dalam tahap pengembangan adalah membuat media, validasi produk dan uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba sekaligus menjadi bahan evaluasi.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik. Implementasi disini dilakukan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (lapangan). Uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini adalah 10 anak Pada uji coba kelompok besar ini terdapat 20 anak dengan berbagai karakteristik, sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kelayakan dan observasi. Lembar kelayakan lembar ini dibagikan setelah media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan di sekolah. Setelah validator menilai media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat presentase kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh tim ahli pada lembar penilaian kelayakan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) menjadi masukan dalam perbaikan.

Tabel 1.  
Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

Skor Penilaian	Persentase (%)	Kategori
5	90-100	Sangat layak, tidak perlu revisi
4	75-89	Layak, tidak perlu revisi
3	65-74	Cukup Layak, perlu revisi
2	55-64	Kurang layak, perlu revisi
1	0-54	Tidak Layak, revisi total

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010

hasil perolehan dari angket kelayakan produk dan angket lembar observasi kemampuan berpikir simbolik terhadap media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) yaitu dengan cara dikumpulkan dan dihitung, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:



$$P = \frac{\text{Skor hasil penelitian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Lembar Kelayakan Media dan Angket Lembar Observasi

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *symbolic chessboard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik dilakukan dengan prosedur pengembangan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan yaitu sebagai berikut:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Observasi yang dilakukan peneliti di lembaga observasi bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kinerja dan kebutuhan anak. Kinerja adalah tugas dan tanggung jawab yang diberikan kepada guru dan anak sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. (Rohman, 2020) Analisis kinerja dilakukan guna untuk mengetahui dan menemukan permasalahan yang ada di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III. Khususnya pada kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Pada kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik masih menggunakan majalah atau LKA (Lembar Kerja Anak) (Observasi rabu 07 Juni 2023) dan guru kurang memaksimalkan media yang dimiliki untuk memberikan pembelajaran pada anak sehingga terasa monoton dan anak menjadi bosan. Analisis kebutuhan kebutuhan adalah sesuatu yang diperlukan oleh seseorang untuk suatu tujuan agar dapat mengetahui permasalahan apa yang dialami saat pelaksanaan belajar agar bisa menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh anak didik, (Hajar & Kharina, 2022) keterkaitan dengan masalah pada proses pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

2. *Design* (Perancangan) Setelah dilakukannya analisis pada perkembangan anak, tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan produk. Media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) merupakan media pembelajaran yang berbentuk papan catur ukuran 40cm x 40cm dan pada papan terdapat simbol huruf dan angka juga terdapat pion huruf dan pion angka serta *symbolic card*. Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) yaitu, gergaji, kuas, amplas, paku ukuran 2cm, engsel, handle laci, kayu, cat kayu, kertas art paper dan meteran.
3. *Development* (Pengembangan) Tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) dan revisi setelah media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) selanjutnya melakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk pemberian saran atau penilaian dan perbaikan terhadap media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) dengan mengisi lembar penilaian kelayakan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) juga memberikan saran dan masukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) sebelum diimplementasikan di lembaga.

a. Pembuatan Media Pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik)

Berikut hasil rancangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik):

1) *Symbolic Chessboard* (papan catur simbolik)

*Symbolic Chessboard* (papan catur simbolik) ini terbuat dari kayu yang dibentuk menyerupai papan catur. Terdiri dari dua bagian, yaitu papan dan wadah untuk pion huruf dan pion angka. Ukuran media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) 40cm x 40cm. dan membagi menjadi 36 kotak persegi terdiri dari huruf a-z dan angka 1-10.



Gambar 3. *Symbolic Chessboard*  
(papan catur simbolik)

## 2) Pion Huruf

Pion huruf ini berjumlah 26 di mulai dari huruf a-z dan terbuat dari kayu dan di beri warna menggunakan cat.



Gambar 4. Pion Huruf

## 3) Pion Angka

Pion angka ini berjumlah 10 di mulai dari angka 1-10 dan terbuat dari kayu dan di beri warna menggunakan cat.



Gambar 5. Pion Angka

4) *Symbolic Card*

*Symbolic Card* atau kartu simbolik ini terbuat dari kertas art paper 15cm x 20cm *symbolic card* ini berjumlah 36 kartu.



Gambar 6. *Symbolic Card*

Adapun hasil validasi media dan validasi materi pada media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) Dilihat dari validasi ahli media tahap I mendapatkan hasil presentase rata-rata sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”. Dilihat pada validasi tahap I peneliti melakukan revisi produk mengenai *manual book* atau buku panduan agar menjadi produk yang lebih layak dan mempermudah dalam proses pembelajaran, lebih khususnya pada pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik). Agar menjadi media pembelajaran yang baik dan layak untuk dikembangkan. memperoleh persentase 97% dengan kategori “sangat layak” dan hasil validasi ahli materi sebesar 94% dengan kategori “sangat layak” tanpa perlu revisi. Dengan ini media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) sudah bisa diimplementasikan pada anak.

Tabel 2. Hasil Persentase Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi	Hasil Persentase	Keterangan
Ahli Media	97%	Sangat Layak Digunakan
Ahli Materi	94%	Sangat Layak Digunakan

Dokumentasi perbandingan media pembelajaran *symbolic chessboard* sebelum dan setelah revisi adalah sebagai berikut:

Gambar 7. Gambar Buku Panduan Media Pembelajaran *Symbolic Chessboard* (Papan Catur Simbolik)

Pada gambar di atas sebelumnya tidak disertai dengan *manual book* atau buku panduan tetapi setelah dilakukan revisi disertai dengan buku panduan agar memudahkan ketika menggunakan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik).

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu satu uji coba kelompok kecil dan satu kali uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Adapun uji coba kelompok kecil dengan 10 anak. Kemudian untuk uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar dengan 20 anak dari kelompok A. anak diminta untuk mencoba produk media *symbolic chessboard* tersebut. Dan peneliti juga melibatkan guru kelompok A untuk memberikan penilaian kepada anak. Pada uji coba kelompok kecil Penilaian pada anak ketika anak mampu memasang, menyebutkan, mengelompokkan dan membandingkan 5 benda dengan sesuai memperoleh skor 4, skor 3 ketika anak mampu memasang, menyebutkan, mengelompokkan dan membandingkan dengan sesuai, skor 2 ketika anak mampu memasang, menyebutkan, mengelompokkan dan membandingkan 2 benda dengan sesuai, dan skor 1 anak memasang, menyebutkan, mengelompokkan dan membandingkan dengan bantuan.

Tabel 3. Hasil Responden Anak Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Jumlah Skor	Hasil Persentase	Keterangan
255	85%	Layak

. Langkah selanjutnya produk kembali di uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Uji coba lapangan bertujuan untuk memastikan layak atau tidaknya media *symbolic chessboard* digunakan anak usia 4-5 tahun untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik.

Tabel 3. Hasil Responden Anak Pada Uji Coba Lapangan (Uji Coba Kelompok Besar)

<b>Jumlah Skor</b>	<b>Hasil Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
267,5	89%	Layak

Maka berdasarkan kriteria yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa lembar observasi kemampuan berpikir simbolik melalui media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) layak digunakan dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

evaluasi pada produk atau media yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian media berdasarkan para ahli dan anak didik selama pada tahap pengembangan dan implementasi agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian. Evaluasi produk dilakukan dengan melihat antusias anak selama melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *symbolic chessboard* (papan catur simbolik).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro. Media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, dapat dilihat dari analisis kinerja dan kebutuhannya anak mudah bosan dan kurang tertarik maka dikembangkan produk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun. Misalnya dengan mengenal warna, bentuk dan ukuran melalui memasangkan, mengenal konsep banyak dan sedikit, dan mengenal benda-benda. Pada tahap validasi media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun sudah layak dan sudah bisa digunakan. Hasil validasi tahap pertama dan kedua pada validator ahli media memperoleh presentase 97% dengan kategori sangat layak. Sedangkan validasi pada tahap pertama pada validator ahli materi memperoleh presentase 94% dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran *symbolic chess board* (papan catur simbolik) dapat diimplemenatsikan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Tahap penilaian kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Menunjukkan bahwa hasil

uji coba kelompok kecil sebesar 85%. Sedangkan hasil uji coba lapangan sebesar 89% dengan kategori setuju atau layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *symbolic chessboard* (papan catur simbolik) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sumberagung III Dander Bojonegoro.

### Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian penulis memberikan saran kepada pendidik agar dapat menjadikan media *symbolic chess board* (papan catur simbolik) salah satu rujukan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dengan baik untuk kemampuan berpikir simboliknya.

Penelitian yang dilakukan peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai rujukan dan dapat mengembangkan ragam media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Selain untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik pada anak juga agar dapat melatih kerjasama pada anak.

### Daftar Pustaka

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (usia 4-5 Tahun)*. 2(6), 354–358.
- Hajar, I., & Kharina, E. N. (2022). Peran Pemuda Karo dalam Membangun Komunitas Belajar untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Samura. *Jendela PLS*, 7(1), 24–40.
- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 119–124. <https://doi.org/10.54082/jamsi.171>
- Hamzah Amir. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Reserch & Development* (2nd ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). *Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget*. 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Muryanto, T., Studi, P., & Informasi, S. (1983). *Lapangan Badminton Pada GOR Badminton*. 1–4.
- Rohman, H. (2020). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal MADINASIKA Manajemen Dan Keguruan*, 1(2), 92–102.
- Setyawan, D., Usada, & Mahfud, H. (2014). Penerapan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Didaktika Dwija Indria*, 2. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/3986>
- Syah, M., Rosdakarya, R., Sumantri, M., & Didik, P. P. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. 6(1), 89–99.

- Syifauzakia. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini. *AL-TARBIYAH: JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal)*, 3(2), 171–185. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/160/>
- Syukur, A. T. (2023). *Pendidikan Anak Dalam Keluarga* (M. Sari (ed.)). Global Eksekutif Teknologi.
- Umaroh. (2023). *Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(1), 71–81.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>