

**Pemanfaatan Media Permainan dalam Menstimulasi
Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun**

Azkiah Mutmainah¹, Dadan Nugraha², Herman Syafri³

Info Artikel	Abstract
Keywords: Symbolic Thinking; Children Aged 4–5 Years; Play Media;	Symbolic thinking is a crucial ability in the cognitive development of early childhood, particularly in the 4–5-year age range. At this stage, children begin to recognize and use symbols such as numbers and letters in their daily activities. This study aims to describe the role of play-based media in stimulating the development of symbolic thinking in early childhood. The research was conducted at RA ABC in Tasikmalaya City using a descriptive qualitative approach through observation of children's play activities, interviews with teachers, and documentation of the learning process. The research subjects consisted of 12 children from Group A and two classroom teachers. Data were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The results show that play media designed in an engaging and developmentally appropriate manner can effectively facilitate the gradual understanding of symbols. The children not only recognized the forms of symbols but also began to associate them with meaning or function within the context of play. These findings support Piaget's concept of symbolic representation and expand its application in early childhood education settings. The novelty of this study lies in the design of the symbol media, which integrates elements of numeracy and literacy into a unified play experience. The implications of these findings highlight the importance of developing a play-based early childhood curriculum, providing innovative and accessible media for teachers, and enhancing teacher capacity in facilitating symbolic learning in a joyful and meaningful way.
Kata kunci: Berpikir Simbolik; Anak Usia 4-5 Tahun; Media Permainan;	Abstrak Berpikir simbolik merupakan kemampuan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, terutama pada rentang usia 4-5 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mengenal dan menggunakan simbol seperti angka dan huruf dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran media permainan dalam menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian dilakukan di RA ABC Kota Tasikmalaya dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi aktivitas bermain anak, wawancara dengan guru, dan dokumentasi proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas 12 anak kelompok A dan dua guru kelas. Data dianalisis dengan model interaktif

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: azmutmainah04@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: dadan@upi.edu

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia
Email: herman.syafri@upi.edu

Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak mampu memfasilitasi pemahaman simbol secara bertahap. Anak-anak tidak hanya mengenal bentuk simbol, tetapi juga mulai mengaitkan simbol dengan makna atau fungsi dalam konteks bermain. Temuan ini memperkuat konsep Piaget mengenai representasi simbolik, serta memberikan perluasan konteks penerapannya di pendidikan anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain media simbol yang menggabungkan unsur numerasi dan literasi dalam satu pengalaman bermain terpadu. Implikasi dari hasil ini mengarah pada pentingnya pengembangan kurikulum PAUD yang berbasis permainan, penyediaan media inovatif yang mudah diakses guru, serta peningkatan kapasitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran simbolik secara menyenangkan dan bermakna.

Artikel Histori:

Disubmit:
27 Juni 2025

Direvisi:
17 Juli 2025

Diterima:
20 Juli 2025

Dipublish:
22 Juli 2025

Cara Mensitasi Artikel: Mutmainah, A., Nugraha, D., & Syafri, H. (2025). Pemanfaatan Media Permainan Dalam Menstimulasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia 4–5 Tahun, *Jurnal Ar-Raihanah*, 5 (2), 174-184, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.689>

Korespondensi Penulis: Dadan Nugraha, dadan@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.689>

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena masa ini dikenal sebagai periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan arah tumbuh kembang anak di masa depan. Pada rentang usia 4-5 tahun, anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang cepat dan progresif. Salah satu aspek penting dalam perkembangan ini adalah kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan untuk memahami bahwa suatu benda, gambar, atau tanda dapat merepresentasikan sesuatu yang lain. Kemampuan ini menjadi landasan utama bagi anak untuk mempelajari keterampilan akademik yang lebih kompleks, seperti literasi dan numerasi. Oleh karena itu, memahami perkembangan berpikir simbolik pada usia ini menjadi hal yang penting untuk mendukung proses belajar anak di tahap selanjutnya (Yulianti & Andriansyah, 2023).

Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak dapat mengenal konsep bilangan, anak dapat mengenal lambang bilangan, dan anak dapat mengenal lambang huruf.

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun mulai berkembang secara lebih kompleks dan terstruktur. Anak tidak hanya menggunakan simbol secara spontan dalam aktivitas bermain, tetapi juga mulai memahami hubungan antara simbol dan maknanya. Misalnya, anak mulai mengenali bahwa huruf mewakili bunyi tertentu dalam bahasa, dan angka melambangkan jumlah atau urutan. Selain itu, pada tahap ini, anak menunjukkan peningkatan dalam bermain pura-pura, menggambar untuk mengekspresikan ide, serta menggunakan bahasa untuk menyampaikan perasaan atau cerita yang belum tentu berdasarkan pengalaman

nyata. Perkembangan ini menunjukkan bahwa anak mulai menggunakan simbol sebagai sarana untuk merepresentasikan pikiran dan gagasannya secara lebih sistematis (Istanti, Fauziah, & Syafrida, 2021).

Dalam mendukung perkembangan berpikir simbolik, media permainan sebagai alat bantu pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam pendidikan anak usia dini. Media permainan memiliki potensi besar dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan secara simultan, termasuk perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Berbagai jenis media permainan seperti kartu huruf, papan angka, balok alfabet, hingga permainan peran (*role play*) dapat memperkaya pengalaman simbolik anak. Hal ini didukung oleh penelitian Lukasim, Budyawati, & Zahro (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan media permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan menggunakan simbol huruf maupun angka secara lebih aktif dan bermakna. Sejalan dengan itu, Aulia & Suyadi (2021) menemukan bahwa anak yang rutin terlibat dalam aktivitas permainan simbolik menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengenalan lambang bilangan, pengurutan angka, serta pemahaman konsep kuantitas. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media permainan bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga alat penting dalam proses internalisasi konsep simbolik secara kontekstual dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengalaman bermain yang terarah dapat mendorong perkembangan berpikir simbolik anak secara alami melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Salsabella, Palupi, & Sholeha, 2023).

Namun dalam praktiknya, tidak semua satuan PAUD menyediakan media permainan yang cukup variatif dan relevan untuk mendorong perkembangan berpikir simbolik anak. Beberapa guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat instruksional dan kurang memberikan ruang eksplorasi simbolik bagi anak. Kurangnya pelatihan guru dalam merancang media permainan yang efektif menjadi salah satu kendala yang menyebabkan potensi permainan dalam mengembangkan kemampuan simbolik anak belum dimanfaatkan secara optimal (Anggeraini, Nasirun, & Yulidesni, 2020). Hal ini diperkuat dengan pernyataan meskipun pendekatan bermain diakui efektif, di lapangan masih ditemukan banyak pengasuh PAUD yang merangkap sebagai guru tanpa memiliki kompetensi pedagogik yang memadai, sehingga kurang optimal dalam memfasilitasi perkembangan berpikir simbolik anak (Nugraha, 2017).

Selanjutnya, banyak lembaga PAUD akhirnya menerapkan pembelajaran berhitung ataupun membaca secara formal, walaupun hal itu tidak sejalan dengan prinsip bermain sambil belajar yang seharusnya diterapkan pada anak usia dini (Putri, Sianturi, & Safri, 2024). Dalam hal ini, guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Guru harus mampu memfasilitasi eksplorasi simbolik anak melalui media permainan yang memungkinkan anak berpikir, menyelesaikan masalah, mengenali simbol, serta berinteraksi sosial secara aktif (Winda, Apriana, & Dahlan, 2023).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan berbasis bermain (*play-based learning*) menjadi prinsip utama yang dianjurkan oleh Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013. Bermain bukan hanya sebagai metode, tetapi sebagai pendekatan menyeluruh dalam pembelajaran. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif, berpikir, dan belajar

melalui interaksi dengan lingkungan serta teman sebayanya. Oleh karena itu, media permainan yang dikembangkan harus memungkinkan terjadinya interaksi sosial, manipulasi objek nyata, serta penciptaan makna secara individual dan kolektif (Winarsih & Raharja, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media permainan dalam menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Fokus utama penelitian adalah pada proses interaksi anak dengan media permainan, perubahan perilaku simbolik yang ditunjukkan anak, serta peran guru dalam memfasilitasi permainan yang bermakna. Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan media serta strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah banyak membahas penggunaan media permainan dalam pendidikan anak usia dini. Namun, studi yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan media permainan yang mengintegrasikan numerasi dan literasi ke dalam satu bentuk permainan masih sangat terbatas. Penelitian cenderung berfokus pada media pembelajaran simbol angka atau huruf secara terpisah, tanpa memperhatikan keterkaitan keduanya dalam proses berpikir simbolik anak. Di lapangan, guru juga menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran simbolik, seperti keterbatasan media, kurangnya pelatihan, serta minimnya media yang kontekstual dengan budaya lokal. Khususnya di RA ABC, belum ditemukan penelitian terdahulu yang secara langsung mengkaji penggunaan media permainan terintegrasi dalam konteks PAUD. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjawab kekosongan tersebut dan menyajikan alternatif media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini di daerah tersebut.

Lebih lanjut, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang kegiatan bermain yang mendalam dan terarah. Di tengah tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis pengalaman konkret, media permainan yang dirancang secara tepat dapat menjadi solusi kreatif untuk menjawab tantangan pengembangan berpikir simbolik anak secara kontekstual dan menyenangkan.

Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang mendasari studi ini adalah: Bagaimana media permainan digunakan di lingkungan PAUD untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhinya? Jawaban atas pertanyaan ini akan menjadi dasar pengembangan praktik pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak di masa usia dini, khususnya dalam menyiapkan kesiapan belajar melalui penguasaan simbol-simbol dasar.

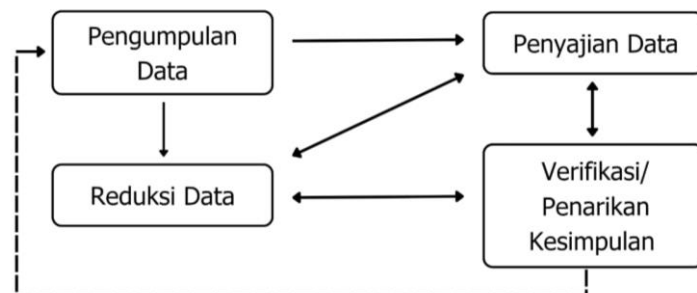
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengkaji secara mendalam bagaimana anak usia 4-5 tahun memahami simbol melalui media permainan di lingkungan PAUD. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali secara menyeluruh proses yang terjadi dalam lingkungan nyata anak, khususnya ketika fenomena yang diteliti sangat terkait erat dengan konteks di sekitarnya (Syafrudin, Oktaria, & Sari, 2023).

Penelitian dilaksanakan di RA ABC, Kota Tasikmalaya, pada bulan Februari hingga Mei 2025. Subjek penelitian terdiri dari 12 anak kelompok A usia 4–5 tahun dan dua guru kelas yang aktif dalam proses pembelajaran berbasis bermain. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif anak dalam aktivitas bermain simbolik serta kesiapan guru dalam mendampingi proses pembelajaran.

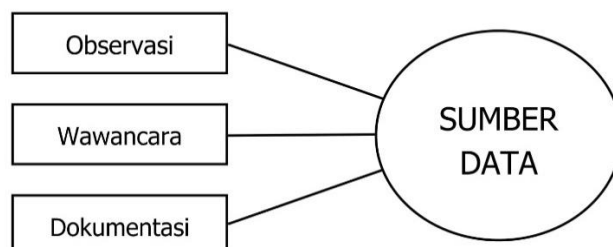
Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi hasil aktivitas anak. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guna mengamati perilaku simbolik anak saat berinteraksi dengan media permainan, seperti saat menggunakan kartu huruf dan angka. Observasi partisipatif memberikan keuntungan dalam menangkap dinamika nyata yang terjadi di dalam kelas. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan dua guru kelas untuk menggali pemahamannya tentang penggunaan media permainan dan strategi yang digunakan untuk menstimulasi berpikir simbolik. Dokumentasi berupa foto aktivitas anak dan hasil karyanya digunakan sebagai data pelengkap (Lukasim, Budyawati, & Zahro, 2024).

Instrumen penelitian berupa panduan observasi dan pedoman wawancara yang disusun berdasarkan indikator perkembangan simbolik anak usia dini, seperti membilang, mengenal lambang bilangan, dan mengenal huruf sesuai teori Piaget dan Kurikulum 2013. Instrumen ini telah diuji coba terlebih dahulu pada dua anak sebagai uji coba terbatas untuk memastikan kejelasan dan kesesuaian butir pertanyaan dengan konteks anak usia dini.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles dan Huberman

Data dianalisis dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyusun dan menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk naratif dan matriks tematik. Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses analisis berlangsung hingga ditemukan pola dan makna yang dapat menjawab pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2020). Dalam Penelitian ini, analisis dilakukan secara simultan selama proses pengumpulan data berlangsung dengan fokus pada pola-pola yang muncul dalam aktivitas simbolik anak.



Gambar 2. Triangulasi Data

Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru dan pengamatan langsung terhadap anak. Validitas dalam penelitian kualitatif sangat bergantung pada konsistensi dan kejelasan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023).

Dengan demikian, metode studi kasus kualitatif ini memberikan ruang eksplorasi yang mendalam terhadap pengalaman belajar simbolik anak usia dini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan simbol yang dirancang secara kontekstual dan menyenangkan mampu memberikan ruang yang luas bagi anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik secara alami. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus, yang memungkinkan peneliti menangkap dinamika dan makna pengalaman belajar anak secara utuh. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru kelas, serta dokumentasi aktivitas anak. Triangulasi dari ketiga teknik ini memperkuat validasi dan memberikan gambaran yang utuh mengenai proses bagaimana anak-anak mulai mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol dalam konteks kegiatan bermain yang bermakna (Iskandar & Zulaeha, 2022).

Dalam media permainan simbolik yang terdiri dari papan simbol, kartu perintah dan pertanyaan, serta dadu besar sebagai penentu langkah menghadirkan pengalaman bermain yang menyatu dengan proses berpikir simbolik. Anak menunjukkan keterlibatan aktif dan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan. Prinsip konkret ke abstrak yang diadopsi dalam desain media ini terlihat efektif, anak tidak hanya mengenali gambar sebagai simbol, tetapi juga melakukan manipulasi langsung terhadap objek nyata seperti stik es krim, pompom warna-warni, dan kancing. Salah satu temuan utama adalah bahwa anak sudah dapat menyebutkan angka dari 1 hingga 10, menunjukkan angka yang diminta, serta melangkah sesuai jumlah dadu. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rahayu (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret secara signifikan membantu anak dalam mengenali dan menyebut lambang angka serta membilang secara sistematis.



Gambar 3. Anak Membilang Benda 1-10

Kemampuan anak dalam membilang benda 1–10 secara urut dan benar juga tampak jelas dalam permainan klasifikasi dan menghitung. Anak diminta menghitung jumlah kancing dalam satu kelompok, dan anak mampu menyebutkan angka satu per satu dengan urutan yang tepat. Ketika diminta menunjukkan kelompok benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit, anak mampu membandingkan dua kelompok benda dan menyebutkan mana yang “paling banyak” atau “lebih sedikit”. Hal ini, menandakan bahwa anak mulai memahami konsep jumlah secara kuantitatif (Supriadi, dkk., 2024).



Gambar 4. Anak Mengenal Konsep Bilangan

Selain itu, anak juga mampu mengenali dua kelompok benda dengan jumlah yang sama dan berbeda, terutama saat menggunakan media kartu angka yang berisi gambar benda. Misalnya, ketika diperlihatkan gambar tiga apel dan tiga jeruk, beberapa anak menyebutkan bahwa “ini sama, tiga-tiga”. Ini menunjukkan pemahaman bahwa jumlah dapat direpresentasikan dalam berbagai bentuk tetapi memiliki nilai yang setara.



Gambar 5. Anak Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan simbolik anak juga berkembang ketika anak diminta menunjukkan lambang bilangan dari kartu. Beberapa anak dapat menyusun lambang bilangan menggunakan benda konkret seperti stik es krim atau kancing, menunjukkan adanya keterampilan dalam

membentuk dan mengenali angka. Dalam aktivitas mencocokkan, anak juga mulai menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai secara berurutan, misalnya anak dapat mengenali bahwa simbol "7" tetap berarti tujuh benda meskipun tidak diatur dalam barisan. Hasil ini sejalan dengan studi Hassinger-Das, dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa anak-anak usia dini membutuhkan media manipulatif dan eksploratif untuk membentuk koneksi bermakna antara simbol dan makna kuantitatif.



Gambar 6. Anak Mengenai Lambang Huruf

Perkembangan berpikir simbolik anak juga sangat tampak dalam ranah literasi awal. Anak menunjukkan kemampuan menyebutkan lambang huruf, baik huruf awal nama sendiri maupun huruf yang sudah sering dikenali, seperti "ini A kayak nama Ayam". Saat diminta menunjukkan lambang huruf pada papan permainan, anak dapat menunjuk huruf yang disebutkan guru, bahkan menyebutkannya tanpa bantuan. Dalam kegiatan manipulatif, anak juga dapat menyusun lambang huruf, seperti membentuk huruf "C" dari pompom kecil atau menyusun stik es krim membentuk "E", menunjukkan bahwa anak tidak hanya mengenal bentuk huruf, tetapi mampu merekonstruksinya (Iskandar & Zulaeha, 2022). Fenomena ini sangat selaras dengan penelitian Aminah, Nurhayati, & Komala (2021) yang menemukan bahwa permainan simbolik meningkatkan kemampuan literasi awal anak dengan mengaitkan huruf dengan bunyi dan makna konkret dalam konteks bermain.

Selain itu, anak mulai menghubungkan lambang huruf dengan nama awal benda, misalnya menyebut "A untuk ayam" atau "B untuk bola" saat bermain kartu saat bermain menggunakan kartu yang memuat huruf dan gambar. Ini memperlihatkan bahwa anak sudah membangun hubungan antara huruf dengan bunyi dan makna yang diasosiasikan secara konkret. Guru menyampaikan bahwa pendekatan seperti ini yang melibatkan nama diri, benda favorit, dan pengalaman bermain langsung sangat membantu memperkuat pengenalan huruf dan meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menggunakannya. Hal ini juga ditegaskan dalam studi internasional oleh Yulianti & Sitorus (2024), yang menyatakan bahwa aktivitas

bermain simbolik memperkuat keterampilan membaca dan menulis awal dengan cara yang menyenangkan dan partisipatif.

Secara keseluruhan, kehadiran media permainan yang menyenangkan, bebas tekanan, dan penuh makna telah membuka peluang besar bagi anak untuk membangun pemahaman simboliknya. Aktivitas ini tidak hanya menunjukkan bahwa anak dapat menyebutkan dan mengenali lambang, tetapi juga mampu mengaitkan simbol dengan makna, membentuknya, serta menggunakannya dalam konteks sosial dan bermain yang anak ciptakan sendiri. Proses ini tidak berlangsung melalui pengajaran langsung, tetapi melalui interaksi yang penuh makna, sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan teori konstruktivistik yang menekankan bahwa anak adalah pembelajar aktif. Dengan demikian, permainan simbolik tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan penting dalam perkembangan berpikir simbolik yang menjadi fondasi bagi literasi dan numerasi anak di masa depan (Hidayana, Izzah, & Kiromi, 2024).

Dalam konteks ini, temuan penelitian menunjukkan bahwa anak usia 4–5 tahun di RA ABC Kota Tasikmalaya menunjukkan respons positif terhadap aktivitas bermain dengan media yang memuat simbol-simbol angka dan huruf. Anak tidak hanya terlibat secara aktif dalam permainan, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan menghubungkan lambang dengan makna. Misalnya, ketika mereka menyebut angka sambil bergerak atau mengenali huruf awal nama mereka. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan studi yang dilakukan oleh Apsari dan Rakhmawati (2023), yang mengeksplorasi penggunaan media sidewalk chalk dalam pembelajaran anak usia dini. Dalam penelitian tersebut, anak-anak tampak antusias ketika mereka diberi kebebasan menggambar dan menulis simbol di permukaan lantai, dan dari situ muncul pemahaman awal terhadap bentuk huruf dan angka. Walaupun medianya berbeda, makna yang muncul serupa yaitu anak-anak lebih memahami simbol ketika terlibat langsung secara aktif dalam proses penciptaan atau eksplorasi simbol itu sendiri.

Studi lain oleh Junius (2022) yang menggunakan media magnetic puzzle juga menunjukkan fenomena serupa. Anak-anak yang bermain dengan puzzle bergambar simbol mengalami proses berpikir yang terlihat melalui kegiatan mencocokkan dan menyusun potongan-potongan gambar. Dalam interaksi itu, simbol tidak hanya dipahami sebagai gambar, tetapi juga sebagai bagian dari struktur yang bermakna. Dari sini dapat dilihat bahwa pengalaman konkret anak dalam memanipulasi objek sangat berpengaruh dalam proses internalisasi simbol.

Sementara itu, Isnindyawati & Hariyanti (2023) mencatat bagaimana flashcard yang dikenalkan dalam kegiatan kelompok kecil mampu merangsang kepekaan anak terhadap huruf awal kata, terutama nama diri dan benda sehari-hari. Dalam suasana belajar yang komunikatif, anak-anak tidak hanya menirukan suara, tetapi juga mulai mengaitkan suara dengan bentuk huruf tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa ketika simbol dihadirkan dalam konteks sosial yang bermakna, seperti melalui permainan dan interaksi verbal, maka pemahaman simbolik anak menjadi lebih dalam.

Ketiga studi tersebut memberikan penguatan bahwa perkembangan berpikir simbolik pada anak usia dini akan lebih optimal ketika simbol dikenalkan dalam konteks yang konkret, menarik, dan bermakna secara sosial. Simbol tidak hanya dipahami sebagai bentuk visual

semata, tetapi menjadi bagian dari pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh makna. Dalam hal ini, permainan seperti Symbopoly tidak sekadar menghadirkan lambang angka dan huruf, melainkan mengajak anak untuk berinteraksi dengan simbol secara aktif, melalui peran, aturan, dan imajinasi. Melalui proses inilah anak membangun pemahaman awal terhadap sistem representasi yang kelak menjadi dasar bagi literasi dan numerasi mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Maka, penting bagi pendidik PAUD untuk tidak hanya mengenalkan simbol secara langsung, tetapi juga menghadirkannya dalam dunia bermain anak yang penuh eksplorasi dan keterlibatan emosional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa media permainan memiliki peran yang signifikan dalam menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun. Melalui permainan yang menyenangkan dan berbasis eksplorasi, anak mampu mengenali simbol angka dan huruf, memahami maknanya, serta menggunakannya dalam konteks yang bermakna dan sosial. Selain itu, media permainan juga memfasilitasi proses representasi kognitif yang kompleks, seperti membilang, membandingkan jumlah, serta menyusun dan mengaitkan lambang dengan bunyi dan makna. Aktivitas ini terjadi secara alami dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan pendekatan berbasis bermain, simbol tidak hanya dihafal, tetapi menjadi bagian dari pengalaman kontekstual yang mendukung literasi dan numerasi awal.

Ketiga studi tersebut memberikan penguatan bahwa perkembangan berpikir simbolik pada anak usia dini akan lebih optimal ketika simbol dikenalkan dalam konteks yang konkret, menarik, dan bermakna secara sosial. Simbol tidak hanya dipahami sebagai bentuk visual semata, tetapi menjadi bagian dari pengalaman bermain yang menyenangkan dan penuh makna. Dalam hal ini, permainan seperti Symbopoly tidak sekadar menghadirkan lambang angka dan huruf, melainkan mengajak anak untuk berinteraksi dengan simbol secara aktif, melalui peran, aturan, dan imajinasi. Melalui proses inilah anak membangun pemahaman awal terhadap sistem representasi yang kelak menjadi dasar bagi literasi dan numerasi mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Maka, penting bagi pendidik PAUD untuk tidak hanya mengenalkan simbol secara langsung, tetapi juga menghadirkannya dalam dunia bermain anak yang penuh eksplorasi dan keterlibatan emosional.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aminah, Nurhayati, S., & Komala. (2021). Implementasi Literasi Dini Melalui Permainan Arisan Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 38–47. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6041>
- Anggeraini, R., Nasirun, M., & Yulisdeni, Y. (2020). Kendala Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13968>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aulia, R., & Suyadi. (2021). Implementasi Permainan Edukatif Lempar Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 4(1), 11–22.
- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 1097–1104. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1002>
- Iskandar, B., & Zulaeha, V. S. (2022). Praktik Bermain dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 30–36.

- Isnindyawati, A. F., Prasetyawati, D., & Hariyanti, D. (2023). Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Melalui Media Flashcard Pada Usia 5-6 Tahun. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini "Transisi Paud Ke Sd Yang Menyenangkan"* Semarang, 26 Agustus 2023, 58, 1–9.
- 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>
- Junius, G. C. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Magnetic Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 11(1).
- Lukasim, Y. E., Budyawati, L. P. I., & Zahro, I. R. (2025). Pengembangan Media Flannel Board untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Din*, 7(1), 10–21.
- Mandy, L., & Richard, E. (2009). Children and Screens. *Whose Childhood Is It?: The Roles of Children, Adults, and Policy Makers*, 131–136. <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-060320-095612>
- Nugraha, D. (2017). Kontribusi Kompetensi Pedagogik dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kinerja Pengasuh Paud di Kabupaten Ciamis. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1(2).
- Putri, D. A., Sianturi, R., & Syafri, H. (2024). Analisis Persepsi Orangtua tentang Berhitung pada Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1851–1862.
- Rahayu, A. (2022). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Simbol Angka 1-10 Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Gembosan Boyolali. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no12022pp1-11>
- Salsabella, S., Palupi, W., & Sholeha, V. (2023). Penerapan Model Experiential Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Early Childhood Education and Development Journal*, 5(3), 200–211.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Supriadi, K. M., dkk. (2024). Activity Board : Media untuk Menstimulasi Kemampuan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3) 1–6.
- Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2022). Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Winarsih, A., & Raharja, S., L. (2025). Pemanfaatan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara , Keterampilan Sosial , dan Kemandirian Anak Usia 4 - 5 Tahun TK XYZ. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 14–18.
- Winda, E., Apriana, N., & Dahlan, A. (2023). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di TK Al-Fadilah Kota Bengkulu. *Ar-Raihanah : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 257–265.
- Yulianti, & Andriansyah. (2023). Maze Angka: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*, 6(6), 577–585.
- Yulianti, N. F., & Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5006–5016. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1652>