

## SKRIPSI

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL  
ILMI MENRONG KAB. BARRU**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL  
ILMI MENRONG KAB. BARRU**



Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut  
Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi

: Penerapan Alat Permainan Edukatif (*APE*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru

Nama Mahasiswa

: Riana Putri

NIM

: 2020203886207017

Program Studi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas

: Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing

: SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

Nomor : 2481 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama

: Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd

NIP

: 197209292009012003

Pembimbing Pendamping

: Syarifah Halifah, M.Pd

NIDN

: 2012119002

Mengetahui:



## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi

: Penerapan Alat Permainan Edukatif (*APE*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru

Nama Mahasiswa

: Riana Putri

NIM

: 2020203886207017

Program Studi

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas

: Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji

: B.4542/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024

Tanggal Kelulusan

: 03 Januari 2025

Disetujui Oleh:

Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd

(Ketua)

(.....)

Syarifah Halifah, M.Pd.

(Sekretaris)

(.....)

Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd

(Anggota)

(.....)

Tadzkirah, M.Pd

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfa, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْلَّائِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٌ وَعَلَى أَلِهِ وَصَحْبِهِ  
أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. berkat hidayah, taufik dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghantarkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan ayah tercinta di mana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari ibu Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd., dan ibu Syarifah Halifah, M.Pd. Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, saya ucapan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hannani M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. dan Ibu Tadzkirah, M.Pd. selaku penguji pertama dan kedua saya yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi

5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh stafnya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama ini dalam menjalani studi di IAIN Parepare.
6. Kepala kepala sekolah TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru, para guru serta adik-adik peserta didik kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong yang telah memberi izin dan bersedia membantu serta melayani penulis dalam pengumpulan data penelitian.
7. Kedua orang tua penulis, cinta pertama dan panutanku, Almarhum Bapak Mas'ali yang sudah tenang dialam sana dan pintu surgaku, Ibu Kanre. Serta kepada adik saya Karisma Putri yang telah memberikan banyak motivasi selama perkuliahan. Terimakasih atas pengorbanan dan tulus kasih yang telah diberikan kepada penulis.
8. Teman teman prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah saling memotivasi dalam proses perkuliahan dan penyelesaian ini, terima kasih kalian luar biasa, terkhusus kepada Nurhikma Lestariani, Adelia Audina, Hasnita, dan Fitriani Sulva Aulia yang selalu menemani dari awal perkuliahan, mendukung segala keputusan serta sangat-sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat belum sepenuhnya sempurna atau masih memiliki kekurangan dalam penulisan skripsi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang bisa dijadikan sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Parepare, 10 Januari 2025 M

10 Rajab 1446 H

Penulis



Riana Putri

Nim. 2020203886207017

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Riana Putri  
NIM : 2020203886207017  
Tempat/Tgl. Lahir : Barru, 25 Juli 2001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Alat Permainan Edukatif (*APE*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh batal demi hukum.

Parepare, 10 Januari 2025

Penulis,



Riana Putri

NIM. 2020203886207017

## ABSTRAK

RIANA PUTRI. *Penerapan alat permainan edukatif (APE untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru(dibimbing oleh Sri Mulianah dan Syarifah Halifah)*

Sebagian besar anak belum mampu dalam kemampuan berpikir simbolik dilihat dari kegiatan pembelajaran yang selalu dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan kantong angka dan huruf dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun TK Miftahul Ilmi Menrong Kab.Barru.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Jenis penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam II siklus dimana setiap siklus dilaksanakan dengan 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 10 orang. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong dapat dilihat bahwa sebelum adanya tindakan, terdapat 80% anak masih kurang dalam kemampuan berpikir simbolik, setelah dilakukan tindakan menggunakan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf yang dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan dalam I siklus kemampuan berpikir simbolik anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan pada tiap indikator dengan berkembang sangat baik (BSB) terdapat 90% anak .

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif, Berpikir Simbolik, Anak Usia Dini

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xiv
BABI PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	11
B. Tinjauan Teori .....	14
1. Teori Kognitif.....	14
2. Berpikir Simbolik .....	17
3. Alat Permainan Edukatif .....	26
C. Kerangka Pikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan .....	36

BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Subjek Penelitian .....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian .....	38
D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data.....	46
E. Instrumen Penelitian .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	I
BIOGRAFI PENULIS .....	XLVI

## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	36
3.1	Sistem prosedur penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart	40
4.1	Keberhasilan siklus I	67
4.2	Keberhasilan siklus II	76

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan	13
3.1	Kisi-kisi Instrumen kemampuan berpikir simbolik	49
3.2	Nilai kemampuan berpikir simbolik anak	54
4.1	Persentase pra siklus	60
4.2	Persentase siklus I pertemuan pertama	65
4.3	Persentase siklus I pertemuan kedua	67
4.4	Persentase siklus II pertemuan kedua	69
4.5	Persentase siklus II pertemuan kedua	74

## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Permohonan Izin Penelitian	Terlampir
2	Surat Izin Meneliti	Terlampir
3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	Terlampir
4	Instrumen Penelitian	Terlampir
5	Lembar Observasi	Terlampir
6	Dokumentasi	Terlampir



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Lain	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Dhal	dh	de dan ha
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ش	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ڏ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ٿ	te (dengan titik di bawah)
ڙ	Za	ڙ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik ke atas
خ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ک	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apaupun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

### b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ٰ	Fathah	A	a
ٰ	Kasrah	I	i
ٰ	Dammah	U	U

2. Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	Fathah dan ya	ai	a dan i
وَ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*  
حَوْلَ :  *haula*

### c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan	Nama	Huruf dan	Nama

Huruf		Tanda	
݂ / ݃	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
݄	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
݅	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

## Contoh:

مَاتْ	:	<i>māta</i>
رَمَى	:	<i>ramā</i>
قِيلَ	:	<i>qīla</i>
يُمُوتُ	:	<i>yamūtu</i>

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
  - 2) *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbuthah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbuthah* itu ditransliterasikan dengan *ha* [h]. Contoh:

<b>روضَةُ الْجَنَّةِ</b>	: <i>Raudah al-jannah</i> atau <i>Rauḍatul jannah</i>
<b>الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ</b>	: <i>Al-madīnah al-fādilah</i> atau <i>Al-madīnahtul fādilah</i>
<b>الْحِكْمَةُ</b>	: <i>Al-hikmah</i>

e. **Syaddah (Tasydid)**

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ؑ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

جَنَّةٌ	:	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	:	<i>Al-Haqq</i>
الْحَجَّ	:	<i>Al-Hajj</i>
لِعْنَةٌ	:	<i>Nu'ima</i>
عَدُوٌّ	:	<i>'Aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يـ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ	:	'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)
عَلَيٌّ	:	'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

#### f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ڻ (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketikan ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ	:	<i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الْزَّلْزَلَةُ	:	<i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i> )
الْفَلَسْفَهُ	:	<i>al-falsafah</i>
الْبَلَادُ	:	<i>al-bilādū</i>

#### g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamsah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمِرُونَ	:	<i>ta'murūna</i>
الثَّوْءُ	:	<i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	:	<i>syai'un</i>
أَمْرُثُ	:	<i>umirtu</i>

## **h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia**

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar Qur'an), *Sunnah*, khusus umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*  
*Al-sunnah qabl al-tadwin*  
*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

### **i. Lafz al-Jalalah (الله)**

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf' ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ إِلَهٍ : *Dīnullah*

بِ إِلَهٍ : *Billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةٍ اِلَّهٍ : *Hum fī rahmatillāh*

### **j. Huruf Kapital**

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menulis huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan awal kata sandangnya. Jika

terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammādūn illā rāsūl  
Inna awwalān baitin wudi'a linnāsi lalladhi bi Bakkata mubārakan  
Syahru Ramadān al-ladhi unzila fīh al-Qur'an  
Nasir al-Dīn al-Tusī  
Abū Nasr al-Farābi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebaai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

*Abū al-Walid Muhammād ibn Rūsīd*, ditulis menjadi: *Ibnu Rūsīd, Abū al-Walid Muhammād* (bukan: *Rūsīd, Abū al-Walid Muhammād Ibnu*)  
*Nāṣr Ḥamīd Abū Zāid*, ditulis menjadi *Abū Zāid, Nāṣr Ḥamīd* (bukan: *Zāid, Nāṣr Ḥamīd Abū*).

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
Saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS .. / ..:4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/... ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دَم	=	بدون مكان
صلْعَم	=	صلی اللہ علیہ سلم
ط	=	طبعه
دَن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/ إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
  2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
  3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
  4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
  5. Vol. : Volume. Diapakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan jus.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal majalah, dan sebagainya

## BABI PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia merupakan tahap awal pendidikan formal, dimana pembentukan karakter dimulai dari pengembangan agama dan moral, perkembangan fisik motorik, seni, sosial emosional, dan kognitifnya. Mengapa pada masa anak usia dini disebut masa golden age karena pada masa ini anak lebih mudah dibentuk dan diarahkan. Untuk awal perkembangan anak pada masa ini akan menentukan bagaimana perkembangan selanjutnya serta keberhasilannya melalui perkembangan ini.<sup>1</sup>

Anak usia dini yaitu anak yang tumbuh dan berkembang dalam segala aspek, salah satu aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan perkembangan yang berkaitan dengan konsep belajar matematika. Anak bisa mengenal konsep pembelajaran matematika untuk mengembangkan suatu perkembangan kognitif.<sup>2</sup>

Kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi, perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Pengembangan kognitif pada mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu,

---

<sup>1</sup> Novita Ashari, et al., "Peningkatan Entrepreneurship Anak melalui Cooking Class pada Anak Kelompok B Di TK Bandar Madani Parepare." *NANAKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, no.1 (202.4)

<sup>2</sup> Novita Ashari et al., "Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B," *JP2KG (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 1–12.

selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.<sup>3</sup> Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga ia dapat berfungsi dengan wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Perkembangan kognitif meliputi tujuh bidang pengembangan yaitu auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan.<sup>4</sup>

Segala usaha serta kegiatan yang digunakan pendidik dan orangtua untuk merawat, mendidik, dan mengasuh anak termasuk dalam pendidikan anak usia dini. Usaha dan kegiatan tersebut antara lain menciptakan suasana dan lingkungan di mana anak dapat menggali pengetahuan yang memberi mereka harapan demi mengetahui dan mengenal pengetahuan belajar yang mereka terima melalui lingkungan dengan upaya mengamati, mencontoh, dan bereksperimen secara terus-menerus, yang memanfaatkan kemampuan serta kepintaran setiap anak.

Hal itu dijelaskan di dalam al-qur'an bahwa perlunya diajarkan kepada anak mengenai (benda) keterampilan dan pembinaan kepada anak. Berikut ayat al-qur'an QS. Al-Baqarah/2:31

، وَعَلِمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلِكَةِ فَقَالَ أَنِيُونِي بِاسْمَاءٍ هُوَ لَاءٌ إِنْ كُنْتُمْ صَدِيقِينَ ﴿٣١﴾

---

<sup>3</sup> Nina Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018): 49.

<sup>4</sup> Yesi Novitasari and Mohammad Fauziddin, "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020).

Terjemahnya :

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”<sup>5</sup>

Di sini Allah menyebut kemuliaan kedudukan Nabi Adam a.s. karena Allah memberinya ilmu nama dari segala benda dan itu terjadi sesudah sujudnya para Malaikat kepada Adam, dan didahului pasal ini sesuai dengan pertanyaan para malaikat tentang hikmat pengangkatan khalifah di bumi yang lansung bahwa Allah mengetahui apa yang tidak mereka ketahui. Juga untuk menerangkan kelebihan Adam dengan ilmunya itu. Allama Aadam al asmaa'a kullaha. Ibnu Abbas berkata, “mengajarkan kepada Adam nama-nama semua benda yang akan dijadikan manusia, binatang dan lain-lainnya dari segala keperluan hajat manusia di dunia ini.”<sup>6</sup>

Dari ayat berikut bahwa menunjukkan objek benda terhadap Adam. Oleh sebab itu pembelajaran untuk anak menjadi salah satu bentuk dalam membantu untuk mencerdaskan anak sebagai penerus generasi. Dalam meraih semua itu dibutuhkan perhatian khusus terutama dalam bidang pendidikan yang dilakukan sejak dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa, diketahui anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan oleh pendidik dan orangtua sejak umur 0 sampai 6 tahun dengan membimbing serta mengasuh agar mencapai tahap pertambahan dan pertumbuhan yang mencakup bahasa, fisik motorik, agama, sosial emosional, seni serta kognitif.

Pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 telah menyebutkan beberapa indikator tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun

---

<sup>5</sup> Al-Quran Al-Karim

<sup>6</sup> Bahreisy Salim and Bahreisy Said, *Terjemah Singkat Tafsir Ibnu Katsier Jilid I*, 1st ed. (Surabaya Syarikat Percitakan Ihsan... 1988). Hlm.84

yang terdiri dari tiga indikator. Salah satu indikatornya adalah berpikir simbolik. Jadi berpikir simbolik yaitu dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.<sup>7</sup>

Berpikir simbolik merupakan tahapan pertama dalam pemikiran praoperasional pada anak usia dini dengan ditunjukkannya kemampuan membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada, kemampuan ini disebut sebagai fungsi simbolik. Berpikir simbolik dalam kegiatan berhitung bagi anak usia 5-6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdiri dari kemampuan mengenal lambang bilangan, kemampuan konsep bilangan, kemampuan membilang angka 1-10 dan kemampuan menirukan lambang bilangan. Hal ini bisa distimulasi dengan kegiatan bermain bermakna dengan menggunakan media yang menarik.<sup>8</sup>

Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini sangat penting terutama disekolah. Pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai suatu program pembinaan dalam bentuk rangsangan stimulasi yang diberikan pada anak usia 0-6 tahun.<sup>9</sup> Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk

<sup>7</sup> Heliati Fajriah, “Penerapan Model Pembelajaran Area Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Bunaya : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019).

<sup>8</sup> Heni Rohaeni, Indra Zultiar, and Asep Munajat, “Efektivitas Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021).

<sup>9</sup> Galuh Resa Wulandari, “Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayung (Angka Payung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun,” *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).

memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran.<sup>10</sup>

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media, proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna dapat diberikan media dengan warna yang menarik, begitu juga dengan media-media yang lainnya keberhasilan penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa, meningkatkan motivasi dan prestasi belajar tentu tidak dapat berlangsung secara spontanitas.

Guru dituntut untuk selalu kreatif memanfaatkannya atau menciptakan media tersebut. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran setidaknya ada lima tantangan yang dihadapi oleh guru, yaitu; (1) apakah guru memiliki keterampilan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Latihan menggunakan media adalah solusi agar guru menguasai secara penuh penggunaan media, (2) apakah guru mampu membuat sendiri alat-alat media pembelajaran yang dibutuhkan. Saat sarana prasarana tidak memungkinkan maka kreatifitas guru akan terlihat. Teknik dalam pembuatan media harus dikuasai oleh guru, (3) apakah guru mampu melakukan penilaian terhadap media yang akan atau telah dipergunakan, (4) apakah guru memiliki keterampilan dalam administrasi media pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).

<sup>11</sup> Purnawan Purnawan and Dian Hidayati, “Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman,” *Surya Abdimas* 5, no. 1 (2021),

Salah satu jenis media permainan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan oleh anak usia dini untuk memenuhi tugas perkembangannya dengan cara bermain. Alat permainan edukatif merupakan segala bentuk alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi tugas perkembangannya dengan cara bermain. Melalui penggunaan alat permainan edukatif, anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya secara aktif.<sup>12</sup>

Alat permain edukatif adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Penggunaan alat dalam kegiatan belajar dan bermain anak dapat memberi variasi yang mampu menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan. Disamping itu alat permainan edukatif juga memungkinkan anak untuk selalu bergerak atau berpindah pindah, tidak berdiam diri dan monoton dengan satu aktivitas saja.<sup>13</sup>

Adapun salah satu alat permainan edukatif yang bisa dimanfaatkan yaitu permainan kantong angka dan huruf. Angka adalah simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Adapun yang dimaksud dengan huruf adalah aksara dalam tulisan yang terdiri abjad atau alfabet dan melambangkan bunyi bahasa.

Kantong angka dan huruf adalah salah satu cara untuk membangkitkan kemauan dan kemampuan siswa. Dengan media kantong angka dan huruf siswa dapat menemukan suatu hasil sehingga terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan

---

<sup>12</sup> Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, and Yetti Supriyati, “Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020).

<sup>13</sup> Muammar Qadafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (mataram: sanabil, 2021).

menyenangkan. Bermain Kantong angka dan huruf merupakan salah satu bentuk pelaksanaan bermain menggunakan benda, yang dilakukan sesuai peraturan-peraturan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Anak bermain dengan menggunakan alat berupa kartu bilangan yang bertuliskan angka saja maupun kombinasi benda-benda atau gambar dan angka gambar maupun bentuk angka harus jelas dan dapat dengan mudah dimengerti oleh anak.<sup>14</sup>

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dimiliki anak. 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. Kemampuan berpikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa Ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.<sup>15</sup>

Dilihat dari masalah yang ada di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru bahwa rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada sebagian besar khususnya anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang ditandai anak terlihat bingung dan kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan terlebih pada saat diminta untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan contohnya pada saat guru menyuruh anak mencocokkan angka 5 dengan lambang bilangan yang ada anak terlihat bingung karena anak belum mengetahui yang mana angka 5.

Ada dua jenis permainan yaitu: Permainan aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak yang melibatkan aktivitas tubuh

<sup>14</sup>Kusmawaty Matara, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023).

<sup>15</sup> Hindun Nur ‘Aisyah, “Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021).

dan gerakan-gerakan tubuh. Permainan pasif adalah kegiatan dimana anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan anaknya dan tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Permainan kantong angka merupakan jenis permainan pasif karena anak mendapatkan kesenangan dan tidak terlalu banyak mengeluarkan kegiatan fisik ketika anak mencari kartu kartu angka secara acak kemudian memasukan bahan *loose part* sesuai pilihan anak ke dalam kantong bilangan yang sesuai dengan kartu huruf yang didapatkan sehingga kantong bilangan terisi semua.<sup>16</sup>

Kantong angka merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan pembelajaran. Kantong angka bertujuan untuk berpikir kreatif dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan pengamatan dan daya ingat, serta menciptakan kegembiraan melalui latihan kepekaan indra peraba.<sup>17</sup>

Pada observasi awal yang didapatkan calon peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media permainan yang menarik bagi anak dengan judul “Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Kemampuan

<sup>16</sup> Pendahuluan Perkembangan and Dalam Stppa, “Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Disusun Oleh : Meli Yuliani,” 2022.

<sup>17</sup> Jurnal Ilmiah, Mahasiswa Pendidikan, and Anak Usia, “Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar” 3.

Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 tahun Di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru ?
2. Bagaimana penerapan permainan kantong angka dan huruf dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru
2. Untuk mengetahui penerapan permainan kantong angka dan huruf dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis secara keilmuan pada penerapan alat permainan edukatif untuk anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Manfaat yang diberikan yaitu menambah pengalaman dan wawasan khususnya penerapan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat menambah bahan acuan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan permainan kantong angka dan huruf

#### b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak

#### c. Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dengan melihat secara langsung bagaimana penerapan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Pembahasan hasil yang relevan dipaparkan tinjauan hasil penelitian terdahulu yang sebelumnya penelitian ini sudah dilakukan dan akan di fokuskan dengan tinjauan dari hasil-hasil penelitian yang membahas tentang, definisi, metode yang digunakan, dan pada bagian ini bukan hanya membahas tentang judul, objek masalah penelitian, akan tetapi menjelaskan secara detail, terinci dan akurat yang dimana akan difokuskan mengenai masalah penelitian dan dapat membedakan penelitian tersebut dengan penelitian penulis. Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian penulis diantaranya:

Rista Dwi Permata dan Risma Nugrahani (2020) dengan judul penelitian “Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media *Flannel Board* Pada Anak Usia 5-6 Tahun “. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan dengan pemanfaatan media *Flannel Board* anak dapat dilatih kemampuan berpikir simbolik yang dilakukan dengan kegiatan bermain. Dengan subjek anak kelompok B menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak meningkat setiap siklus. Maka dapat disimpulkan teradapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media *Flannel Board* pada anak usia 5-6 Tahun. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian terdahulu permainan yang digunakan adalah *Flannel Board* sedangkan penelitian saat ini menggunakan media kantong angka dan huruf.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Rista Dwi Permata, Risma Nugrahani, and Flannel Board, “Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6,” 2020.

Media Trinitas Ria, Konstantinus Dua Dhiu, Karmelia R. M. Maku (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Untuk Meningkatkan Aspek Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun“. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pakapin layak digunakan sebagai media untuk mengenal tentang angka dan jumlah benda yang ada di sekitar mereka. Media pakapin yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dan sangat bermanfaat serta memudahkan bagi anak dalam kegiatan belajar angka. Penelitian terdahulu menggunakan media permainan Pakapin sedangkan penelitian saat ini menggunakan media kantong angka.<sup>19</sup>

Maria Magdalena Bupu, Konstantinus Dua Dhiu, Yasinta Maria Fono (2023) dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Stick Angka aspek Kognitif Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKN Nazareth Were“Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Developpent I (R&D)* sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode PTK. Hasil uji coba penggunaan alat permainan edukatif stick angka oleh siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori sangat valid. Hal ini dikarenakan stick angka dan kombinasi warna latar yang mendukung dari tema membuat anak lebih mudah memahami materi. Alat permainan edukatif stick angka ini dijadikan sebagai media untuk menyalurkan pesan yang sangat baik untuk anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik.<sup>20</sup>

Berikut beberapa persamaan dan perbedaan peneletian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh calon peneliti :

---

<sup>19</sup> Media Trinitas Ria et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Untuk Meningkatkan Aspek Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun” 1 (2022).

<sup>20</sup> Kognitif Berpikir et al., “Jurnal Citra Pendidikan Anak” 2 (2023).

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Rista Dwi Permata & Risna Nugrahani	Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media <i>Flannel Board</i> Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Penggunaan media untuk kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 Tahun	Permainan yang digunakan adalah <i>Flannel Board</i> sedangkan penelitian saat ini menggunakan media kantong angka dan huruf
Media Trinitas Ria, Konstantinus Dua Dhiu, Karmelia R. M. Maku	Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Untuk Meningkatkan Aspek Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 Tahun	Penelitian terdahulu menggunakan media permainan Pakapin sedangkan penelitian saat ini menggunakan media kantong angka dan huruf
Maria Magdalena Bupu, Konstantinus Dua Dhiu, Yasinta Maria Fono	Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A di RA Ittihad Labatu	Menggunakan permainan dengan simbol angka	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian <i>Research and Development I</i> (R&D) sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode PTK

## B. Tinjauan Teori

### 1. Teori Kognitif

Kemampuan anak merupakan suatu potensi yang terdapat pada diri anak, kemampuan anak dapat dilihat dengan cara berfikir dan memasukkan sesuatu ke dalam sebuah ingatan pada anak yang disebut dengan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif atau intelekensi adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan suatu persoalan melalui proses berfikir, menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>21</sup>

Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kualitas hidup manusia sehingga merupakan salah satu aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat di usia 24 – 72 bulan. Perkembangan kognitif adalah kemampuan manusia dalam berpikir yang dimana didalamnya berupa perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa.<sup>22</sup>

Kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi, perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Pengembangan kognitif pada mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

---

<sup>21</sup>Kusmawaty Matara, *Psikologi Pendidikan*.

<sup>22</sup> Sari Rahayu Setyaningrum, Triyanti Triyanti, and Yvonne Magdalena Indrawani, “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak,” *Kesmas: National Public Health Journal*, 2019.

Tahap pikiran pra-operasional berlangsung mulai usia 2-7 tahun. Anak-anak belajar berpikir –menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah– namun pikiran mereka masih belum sistematis dan tidak logis. Pikiran di titik ini sangat berbeda dengan pikiran orang dewasa. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget di sini adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok obyek (*classifying*), menata letak benda menurut urutan tertentu (*seriation*) dan membilang (*counting*). Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkret dari pada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat obyek-obyek yang kelihatannya berbeda, maka ia akan mengatakan berbeda pula.<sup>23</sup>

Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.<sup>24</sup>

Pada tahap perkembangan intelektual, perkembangan kognitif menurut Piaget berlangsung melalui empat tahap, yakni :

- 1) Tahap Sensori Motor (0-2 Tahun)

Pada tahap ini anak melalui pengalaman baru yang diperoleh dari fisik (Gerakan anggota tubuh) dan sensori (kordinasi alat indra).<sup>25</sup> Pada saat usia ini anak belajar tentang dunia dan memperoleh pengetahuan indra

---

<sup>23</sup> Kurnia Hidayati, “Pembelajaran Matematika Usia Sd/Mi Menurut Teori Belajar Piaget,” *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10.2 (2020).

<sup>24</sup>Emy Solihat, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021)..

<sup>25</sup>Ary Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Guepedia, 2021)..

dan grakan motoriknya, anak mulai mengamati dan mencoba meniru orang-orang disekitarnya.

### 2) Tahap Pra Operasional (2-6 Tahun)

Tahap Praoperasional adalah awal dari kemampuan untuk merekonstruksi pada level pemikiran apa yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Tahap praoperasional juga dikenal sebagai “perkembangan anak usia dini”, pada tahap ini anak telah menetapkan segala sesuatu ada diluar apa yang dapat mereka lihat dan dengar, mereka masih terbatas untuk memahami sesuatu dari sudut pandang mereka sendiri.

### 3) Tahap Operasional Konkrit (6-11 Tahun)

Anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada di sekolah dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasional logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek. Pada tahap ini anak sudah cukup mampu untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada pada saat ini.<sup>26</sup>

### 4) Tahap operasional Formal (11- Dewasa)

Tahap operasional formal ini adalah tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan

---

<sup>26</sup>Herdina Juntri, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2021)..

logika. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwanya secara langsung.<sup>27</sup>

Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.<sup>28</sup>

## 2. Berpikir Simbolik

### a. Pengertian Berpikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran pra operasional yaitu anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapan dirinya. Pendapat lain menyatakan kemampuan berpikir simbolik merupakan proses berpura-pura, anak usia dini mengekspresikan pikiran simbolik dengan memeragakan kembali suatu tindakan dari orang tua, atau pengasuh dengan menggunakan berbagai macam objek.<sup>29</sup>

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk ke dalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang penting yang untuk dicapai dan dimiliki anak usia dini. Pada kemampuan berpikir simbolik anak dikenalkan mengenai angka-angka, huruf maupun gambar. Tanda-tanda anak yang mempunyai kesiapan dalam berpikir simbolik yaitu anak mampu mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk

---

<sup>27</sup>M. Shoffa Saifillah and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020)..

<sup>28</sup>Emy Solihat, *Evaluasi Pembelajaran Matematika..*

<sup>29</sup>‘Aisyah, “Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun.”

objek yang tidak ada. Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Pada tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu dan anak mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata.<sup>30</sup>

Piaget mengemukakan kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.<sup>31</sup>

Piaget mengemukakan bahwa Seorang anak melewati dua fase atau sub-tahap yang berbeda dalam perkembangan kognitif. Salah satu fase dalam perkembangan kognitif tersebut berkaitan dengan pengembangan fungsi simbolik pada anak. Seorang anak dengan pemikiran simboliknya dapat menguasai kemampuan untuk menggambarkan, mengingat, memahami, dan mereplikasi objek dalam pikiran mereka yang tidak langsung ada di depan mereka. Dengan kata lain, anak-anak dapat membuat gambaran secara simbolik dari objek dan menyimpannya dalam pikiran mereka untuk digunakan nanti.<sup>32</sup>

Anak memakai simbol-simbol pada suatu objek ataupun kegiatan dalam memperagakan sesuatu yang tidak terdapat dihadapan mereka hingga keahlian

---

<sup>30</sup> H. Nur'Aisyah, "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021).

<sup>31</sup> Ani Bodedarsyah and Rita Yulianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a ( Usia 4-5 Tahun )," *Jurnal Ceria* 2, no. 6 (2019)

<sup>32</sup> Mira Maryati, Yuyun Yulianingsih, and Nano Nurdiansah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Sentra Persiapan Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik," *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022).

berpikir simbolik dapat terjalin pada anak. Tahapan simbolik ialah tahap belajar pada anak dalam mengenal konsep. Konsep dipelajari supaya mereka bisa memahami suatu objek tetapi tidak bergantung dengan objek yang nyata.<sup>33</sup>

Tahap simbolik merupakan tahap belajar mengenai suatu konsep. Suatu konsep yang mereka pelajari agar dapat mengetahui suatu objek tetapi tidak sesuai dengan objek kenyataan. Konsep ini penting untuk dipelajari karena akan menjadi bekal anak pada kehidupan dan pendidikan selanjutnya. Menurut Diane dalam 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.<sup>34</sup>

#### b. Indikator Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif berpikir simbolik adalah tahap belajar konsep, dimana membutuhkan kemampuan yang dibentuk dalam kata maupun kalimat, yang akan dipelajari bagi anak, sehingga anak dapat memahami suatu benda dan bukan bergantung pada suatu bahan yang nyata saja. Karakteristik perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun secara umum seperti anak sudah bisa mengidentifikasi simbol huruf dan bunyinya, sudah

---

<sup>33</sup> Ervina Istanti, Debibik Nabila Fauzyah Debibik, and Rina Syafrida Rina, “Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5,” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021).

<sup>34</sup> Umaroh, Gina Kania, and Rini Novianti Yusuf, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Tahsinia* 4, no. 1 (2023).

dapat menyertakan nama-namanya sendiri dengan cara menuliskan lambang huruf.<sup>35</sup>

Berpikir simbolik dimana anak mulai bermain khayal dan bermain purapura. Dalam hal ini berpikir simbolik memiliki keterkaitan dalam mengembangkan kreativitas. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Pada masa ini anak juga sudah mulai menggunakan berbagai benda sebagai simbol. Misalnya menganggap daun sebagai uang, kadang-kadang berbicara atau pura-pura memberi makan atau minum pada bonekanya. Kegiatan simbolik merupakan latihan berpikir dan mengarahkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, dan dalam Perkembangannya akan semakin mendekati kenyataan.

Indikator berpikir simbolik pada anak usia 5 – 6 tahun berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) adalah sebagai berikut: (1). Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10; (2). Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung; (3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (4). Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan; (5). Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.<sup>36</sup>

Proses simbolik bagi anak usia dini mengarah pada pemahaman akan konsep. Anak meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan

---

<sup>35</sup> Yoga Yoga, Muhammad Syukri, and Annisa Amalia, “Pengaruh Media Flashcard Dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 12, no. 3 2023.

<sup>36</sup> Priyono Pada Usia Tahun, “Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pendidikan Anak Usia Dini Yang” 2, no. 6 (2019).

mengingat dan membayangkan objek yang tidak ada dengan lambang bilangan dan huruf. Dalam proses belajarnya, anak memerlukan objek yang nyata yang dapat di rasakan langsung. Pada tahap ini anak belajar angka dengan menghitung objek bendanya kemudian anak mulai belajar dalam menyesuaikan jumlah benda yang dihubungkan dengan simbol bilangan. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Piaget bahwa anak pada usia 2-7 tahun termasuk dalam fase pra operasional dimana anak sudah berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir abstrak mengenai suatu peristiwa atau objek, dan dengan kemampuan perkembangan bahasanya disertai imajinasi anak, sehingga dalam bermain anak memiliki dimensi baru.<sup>37</sup>

Setelah mengetahui indikator pencapaian aspek yang akan dikembangkan, biasanya akan dilakukan penilaian dengan berlandaskan indikator tersebut. Penilaian pada umumnya dilakukan dengan pengamatan atau observasi. Hasil pengamatan kemudian dicatat dengan menggunakan berbagai teknik, antara lain:

### 1) Catatan Anekdot

Catatan anekdot merupakan catatan penting dan bermakna tentang perkembangan anak. Catatan anekdot memungkinkan memberikan deskripsi perkembangan penting yang kompetisi dasarnya tidak terdapat dalam perencanaan harian. Catatan anekdot bisa berupa tulisan atau rekaman. Dalam catatan tersebut secara khusus dituliskan identitas anak, waktu, lokasi, dan peristiwa.

---

<sup>37</sup> Nurul Asqia et al., “Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Menggunakan Aktivitas Playdough Pada Kelompok B Ra Ashabul Kahfi Kota Parepare,” n.d.,

## 2) Catatan Hasil Karya

Catatan hasil karya merupakan catatan tentang hasil karya anak, baik yang berupa proses maupun hasil. Catatan tersebut memberikan gambaran perkembangan hasil karya anak dari waktu ke waktu.

## 3) Catatan Hasil Pemeringkatan Skala Kemunculan Perilaku

Catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (*rating scale*) memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar pada setiap program pengembangan, sesuai dengan kompetensi dasar yang direncanakan dalam perencanaan pembelajaran harian. *Rating scale* menggunakan 4 skala penilaian, yaitu:

### 4) Belum Berkembang (BB)

Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika screening awal.

### 5) Mulai Berkembang (MB)

Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orang tua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan *screening*.

### 6) Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

### 7) Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologis

### c. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Simbolik

Ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak usia dini yaitu kemampuan berpikir simbolik dimana pada masa ini anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Tahapan simbolik termasuk kedalam merumuskan konsep yang dikemas dalam kata-kata atau kalimat sederhana. Tergantung dengan objek yang nyata, konsep juga merupakan bakal penting bagi kehidupan anak.

Perkembangan anak disesuaikan dengan 5 tingkat pencapaian perkembangan anak yang ada di Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Menurut Piaget bahwa berpikir simbolik berarti anak mulai merepresentasikan objek yang tidak ada dengan menggambar garis pada gambar rumah, orang, mobil, awan dan objek lainnya. Menyajikan benda-benda yang tidak ada melalui anak-anak bermain di tanah untuk menyiapkan makanan, menggambar, menulis, menyanyi, dan berbicara untuk membantu anak membayangkan dirinya sebagai orang atau hewan lain.<sup>38</sup>

Susanto mengemukakan banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik yaitu:<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Elrika Rosa Aisyah et al., “Hubungan Persepsi Pengguna Busy Book Terhadap Stimulasi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun” 5, no. 2016 (2024):.

<sup>39</sup> Kec Mertoyudan and Nurul Fadhilah, “Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak,” 2020.

### 1) Faktor *Hereditas* (Keturuan)

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikolog berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

### 2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan dipelopori oleh John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

### 3) Faktor Kematangan

Tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

### 4) Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar) sehingga manusia berbuat intiligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

### 5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

### 6) Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir *Divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menetapkan bahwa berpikir simbolik merupakan salah satu dari beberapa area perkembangan kognitif yang harus dilalui oleh anak usia dini. Diane mendefinisikan berpikir simbolik sebagai kapasitas untuk berpikir tentang simbol-simbol dan secara mental (tidak nyata) membayangkan suatu objek yang tidak ada melalui penggunaan simbol, angka, kata-kata, maupun gambar. Iriyana kemudian mendefinisikan fungsi simbolik sebagai daya muat referensi mental atau penggunaan simbol meliputi kata, angka, atau gambar. Dalam kapasitas berpikir simbolik *representatif* anak dapat mengenal angka, huruf dan gambar<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Fatmi Ramlah, Amirul Mukminin, and Siti Raudhatul Jannah, “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023).

### 3. Alat Permainan Edukatif

Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan aktualisasi diri. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya.<sup>41</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik maka dapat disimpulkan APE dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat main yang

<sup>41</sup> S. Husna, “Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral Anak Di Raudlatul Athfal (RA) Muslimat NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus.,” no. 2 (2019).

disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Jenis-jenis APE dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori yang dilihat dari penempatan, tujuan dan aspek perkembangan yang ingin dicapai dan proses pembuatan.<sup>42</sup>

### 1. Berdasarkan Penempatan

Berdasarkan lokasi penempatan, APE dibedakan menjadi APE di dalam dan di luar ruangan (*outdoor*). Saat berkunjung ke satua PAUD, biasanya akan terlihat dengan jelas berbagai APE yang disimpan di luar ruangan. APE di luar ruangan bersifat besar dan tahan terhadap air dan panas. Oleh sebab itu, satuan PAUD harus memiliki lahan yang cukup untuk menyimpan APE di luar ruangan, sehingga siswa dapat bermain dengan aman dan nyaman.

Beberapa contoh APE di luar ruangan antara lain: ayunan, papan luncur, tangga pelangi, dan jungkitan. APE di luar ruangan biasanya lebih dominan dimanfaatkan untuk pengembangan fisik motorik dan sosial emosional. Seperti contoh papan seluncur, siswa harus menaiki anak tangga terlebih dahulu, kemudian berseluncur. Saat bermain mereka juga harus menunggu giliran karena seluncuran hanya muat untuk satu orang. Aktivitas menaiki tangga, berseluncur, dan saling menunggu giliran ini merupakan stimulasi terhadap perkembangan fisik motorik dan sosial emosional.

Jenis APE ke dua berdasarkan penempatan adalah APE yang ditempatkan di dalam ruangan (*indoor*). APE jenis ini biasanya berukuran kecil, tidak sebesar yang berada di luar ruangan. APE ini biasanya berjenis manipulatif, yaitu

---

<sup>42</sup> Qadafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.

dapat dimainkan anak dengan disimpan di atas meja atau kursi, dapat dibongkar pasang, dijinjing, dipindah-pindah, disusun, bahkan dibuat bersama dengan siswa.

Beberapa contoh APE di dalam ruangan antara lain: lego, puzzle, balok bangunan, boneka, kotak pos, alat memasak, papan pasak, tanah liat, kotak alfabet, kartu lambing bilangan, loto warna dan bentuk, peralatan memancing, botol-botol bekas, orang-orangan, boneka jari, dan bioskop mini APE di dalam ruangan dapat dibuat oleh guru dan siswa dengan cara-cara yang sederhana dan sebagian dapat dibeli.

APE yang dibeli biasanya yang cukup sulit untuk dibuat seperti balok, peralatan memasak, dan lain-lain. Tetapi sebisa mungkin APE dapat dibuat bersama dengan siswa agar dapat melatih dan mengembangkan aspek motorik, seni, kognitif, kreativitas, dan imajinasi anak. Selain itu, APE yang dibuat bersama juga memiliki kesan dan kepuasan tersendiri bagi siswa dan guru, sehingga muncul rasa semangat untuk bermain dan menjaganya kembali agar tidak mudah rusak.

## 2. Berdasarkan Tujuan dan Aspek Perkembangan yang Ingin Dicapai

Pembuatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini tidak bisa lepas dari tujuan utamanya, yaitu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang terdiri dari aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni.

Meskipun alat permainan edukatif harus multiguna dan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, tetapi ada kecenderungan

beberapa jenis alat permainan edukatif lebih dominan untuk perkembangan aspek tertentu. Misalnya, alat permainan edukatif *puzzle* biasanya lebih dominan untuk perkembangan aspek kognitif, alat permainan edukatif ular tangga lebih dominan untuk perkembangan aspek fisik motorik, dan sebagainya.

Salah satu alat permainan edukatif yaitu kantong angka dan huruf, Permainan kantong angka dan huruf merupakan jenis permainan pasif karena anak mendapatkan kesenangan dan tidak terlalu banyak mengeluarkan kegiatan fisik ketika anak mencari kartu kartu angka secara acak kemudian memasukan bahan *loose part* sesuai pilihan anak ke dalam kantong bilangan yang sesuai dengan kartu huruf yang didapatkan sehingga kantong bilangan terisi semua.<sup>43</sup>

Kantong angka dan huruf merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kantong terbuat dari kain yang dipasangkan tali gantungan. Konsep permainannya serupa dengan arisan, yaitu mengambil barang dari kantong yang telah di desain sebelumnya yaitu berupa gambar dengan jumlah tertentu. Barang yang diambil mengandung sebuah bilangan sehingga anak didik didorong untuk mencari sekumpulan angka mainan agar sesuai dengan pembelajaran.<sup>44</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari, anak usia dini tidak dapat membedakan antara bermain dan belajar, anak akan sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun

---

<sup>43</sup> Perkembangan and Stppa, "Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Disusun Oleh : Meli Yuliani."

<sup>44</sup> Ilmiah, Pendidikan, and Usia, "Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar."

saat anak memiliki kesempatan untuk bermain. Contoh media permainan yang dapat digunakan adalah kantong angka.<sup>45</sup>

Media kantong angka dan huruf adalah suatu wadah pembelajaran guna untuk mengkonkretkan konsep yang akan dipelajari. Media kantong angka dan huruf ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar melalui permainan menarik . Kantong angka ini merupakan suatu alat sederhana yang dapat digunakan dalam aktivitas belajar yang melibatkan anak secara langsung dalam mengenalkan konsep matematik sederhana, konsep bilangan, dan konsep perhitungan dalam matematika.

Cara bermain atau cara penggunaanya adalah :

- 1) Menyiapkan media permainan
- 2) Sebelum bermain pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan dan cara bermain
- 3) Selanjutnya pendidik mempersilahkan anak untuk mengambil 1 gambar buah (jeruk,melon,apel,jambu)
- 4) Pendidik membantu anak untuk menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang diambil misalnya buah (jeruk)
- 5) Anak mengambil stik es cream bergambar jeruk sesuai dengan jumlah buah yang ada pada gambar
- 6) Selanjutnya anak memasukkan stik es cream ke dalam kantong angka
- 7) Pada simpulan aktivitas, pendidik membagikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan untuk anak.

Kelebihan :

---

<sup>45</sup> Manik, "Implementasi Metode Bermain Peran Kelompok A Di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area" Vol.53.9 (2019)."

- a) Kegiatan ini dapat melatih kemampuan ingatan peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir simbolik seperti mengenal huruf konsonan dan angka.
- b) Mudah untuk dibuat dan dipraktekkan seorang sendiri.
- c) Anak-anak akan makin menyukai, sebab termuat gambar.

Kekurangan :

- a) Diperlukan panduan melalui guru untuk melaksanakan permainan kantong angka dan huruf
- b) Waktu yang ada harus dibatasi, untuk mengantisipasi kurangnya konsentrasi anak saat permainan.

Adapun syarat bermain dan permainan untuk anak usia dini yaitu:

#### 1) Waktu Bermain

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

#### 2) Peralatan Bermain

Jenis alat permainan harus disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut: aman bagi anak, berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, dapat dimainkan secara bervariasi, sesuai kemampuan anak, mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh

semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya.

### 3) Teman Bermain

Anak harus merasa yakin bahwa anak mempunyai teman bermain jika anak memerlukan. Teman bermain dapat ditentukan anak sendiri, apakah itu orangtua, saudara atau temannya. Jika anak bermain sendiri, maka anak akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendirid dan menemukan kebutuhannya sendiri.

### 4) Tempat Bermain

Untuk bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

### 5) Aturan Bermain

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orangtua. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/aturan bermainnya

Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini begitu juga bagi orang dewasa, namun kebanyakan yang kita dengar

bahwasanya bermain selalu diidentikkan dengan anak usia dini. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukansepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Bermain bagi anak usia dini adalah keharusan serta merupakan belajar bagi anak, hal tersebut bersandar pada teori beberapa tokoh antara lain; 1) Froebel menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diarahkan kepada kegiatan bermain. 2). Pestalozzi menyatakan permainan dan bermain adalah bagian dari tumbuh kembang anak, dan 3). Rousseau menyatakan memberikan kebebasan dan kemerdekaan jiwa anak.<sup>46</sup>

James Sully dalam bukunya *Essay on Laughter* menyatakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Artinya kegiatan bermain mempunyai manfaat tertentu. Hal yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dan rasa senang ini ditandai oleh tertawa. Karena itu, suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan bermain, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Aristoteles berpendapat bahwa anak -anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Sedangkan menurut Frobel bahwa bermain dapat meningkatkan minat, kapasitas serta pengetahuan anak.

Fungsi dan manfaat alat permainan edukatif (APE) meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

---

<sup>46</sup> Peraturan Menteri Pendidikan et al., "No Title" II, no. 2 (2019): 200–212.

### 1) Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat laboratorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemampuan berkomunikasi anak.

### 2) Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertenggang rasa dan sebagainya.

### 3) Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

### 4) Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan anak belajar untuk mengendalikan diri dan keinginannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

### 5) Perkembangan Kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan '*problem solving*' sehingga dapat mengenal dunia sekitar dan menguasai lingkungannya.

Adapun Kantong angka dan huruf berfungsi sebagai penentu nilai tempat suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka memudahkan siswa dalam melakukan operasi hitung baik penjumlahan maupun pengurangan. Heruman juga menyebutkan fungsi penggunaan kantong angka sebagai berikut :<sup>47</sup>

- 1) Sebagai media dalam pembelajaran matematika, khususnya pada operasi hitung matematika.
- 2) Sebagai media untuk mengenal huruf konsonan dan huruf vokal
- 3) Sebagai salah satu sumber belajar matematika pada operasi bilangan. Sebagai motivasi belajar bagi siswa karena ditampilkan dengan media yang sederhana tetapi menarik

Dari paparan yang telah dikemukakan, intinya adalah media Kantong angka dan huruf akan sangat membantu siswa dalam hal perhitungan. Karena dengan Kantong angka dan huruf fungsi otak kiri dan otak kanan berjalan secara optimal, maka informasi tersebut akan cepat menyerap. Dengan demikian pembelajaran akan sangat efektif apabila menggunakan media Kantong angka dan huruf.

---

<sup>47</sup>Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Kajian Teori Dan Media Kantong Bilangan: Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013).

### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : Meningkatkan Kemampuan Berpikir simbolik anak Dengan Menggunakan Media kantong angka Pada Anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru. Penggunaan media kantong angka dan huruf dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada Anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Subjek Penelitian

Yang dimaksud subyek penelitian, adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembumbutan sebagai sasaran. Subjek dalam penelitian yang menjadi responden adalah peserta didik kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru Tahun dengan jumlah peserta didik yaitu 12 orang. Teknik yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian ini yaitu *purposive sampling*.<sup>48</sup> *Purposive sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam suatu penelitian. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Pengambilan sampel tersebut dilakukan secara sengaja dengan jalan mengambil sampel tertentu saja yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu. Teknik *purposive sampling* dipilih peneliti karena hanya fokus pada satu kelas saja, sebagaimana observasi awal sebelumnya kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru yang masih kurang dalam kemampuan berpikir simboliknya.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru. Lokasi penelitian dilakukan di TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru. Adapun penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal yang telah dilakukan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung

---

<sup>48</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014).

peserta didik belum terlalu mampu dalam menghitung dan mencocokkan angka dengan lambang bilangan ketika disuruh. Guru masih menggunakan strategi pembelajaran ekspositori berupa metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru dan membuat peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yaitu siklus I dan siklus II yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

### C. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam menggambarkan semua proses yang dilalui peneliti dalam mengumpulkan, menganalisis, serta menafsirkan data sehingga mampu memproleh temuan dalam penelitian. Adapun dalam penulisan penelitian ini penulis merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah yang diterbitkan oleh IAIN Parepare tahun 2023.<sup>49</sup> Namun tetap merujuk pada buku-buku metodologi penelitian yang lain. Sehingga apa yang kemudian menjadi rujukan bisa memperkuat penelitian nantinya.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) yang menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti yang terdiri dari beberapa tahap dan siklus.<sup>50</sup> Akan menggunakan dua tahapan siklus yaitu siklus I dan siklus II.

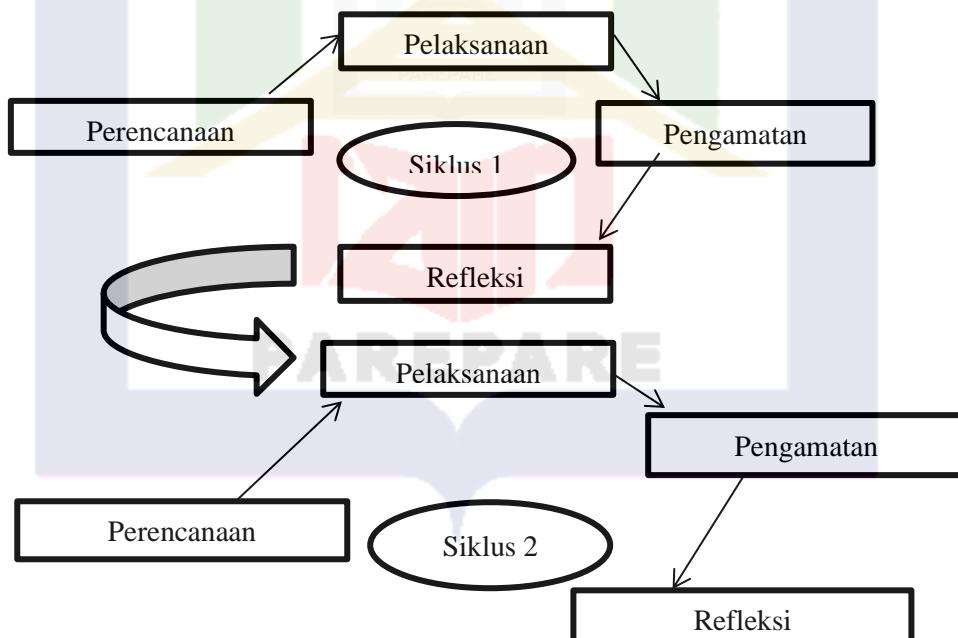
---

<sup>49</sup> Andi Nurindah Sari and Muhammad Majdy Amiruddin, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Parepare: IAIN Parepare, 2023).

<sup>50</sup>Dwi Susilowati, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran,” *Edunomika* Vol. 02,.01 (2018).

Penelitian tindakan kelas ini lebih menekankan dengan menguji metode dalam situasi nyata untuk mengharapkan kegiatan proses pembelajaran dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas serta hasil pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan guru sehingga melalui refleksi akan mengetahui hasil dari tindakan tersebut. Secara umum tahap-tahap tindakan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahap ini akan terus menerus terjadi membentuk suatu siklus yakni terjadi secara berurutan.<sup>51</sup>

Model atau desain yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model Kemmis dan Taggart, dimana dalam satu siklus terdiri dari 4 komponen yaitu planning (perencanaan), acting (tindakan), observing (obeservasi), dan reflecting (refleksi).



Gambar 3.1. Alur PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

<sup>51</sup>Jalil Jasman, *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014).

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dilaksanakan 1 atau 2 siklus. Siklus 1 direncanakan 2 kali pertemuan, begitu juga dengan siklus yang selanjutnya. Setelah itu peneliti mengambil kesimpulan terkait dengan temuan dari penelitian yang dilakukan.

### 1. Siklus I

#### a. Pertemuan Pertama

##### 1) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a) Membuat modul ajar
- b) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran
- c) Mempersiapkan lembar observasi, dokumentasi, catatan lapangan yang akan digunakan dalam pembelajaran

##### 2) Pelaksanaan

Tindakan tersebut dilakukan khususnya dengan menggunakan metode storytelling, setelah memperoleh gambaran situasi kelas terkait aktivitas siswa. Guru telah membuat rencana pembelajaran yang akan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kegiatan modul ajar. Pada siklus 1 menggunakan alat permainan edukatif berupa kantong angka. Adapun langkah-langkah dalam permainan kantong angka yaitu :

- a) Pendidik menyiapkan media permainan
- b) Anak secara bergiliran dalam memainkan kantong angka
- c) Anak menunjuk salah satu kantong yang akan dia isi, contoh pada kantong yang ada angka 5

- d) Anak akan mengisi kantong yang ada angka 5 dengan stik yang telah disediakan guru
- e) Lalu anak menghitung jumlah stik yang dimasukkan kedalam kantong tersebut

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan suatu tindakan, khususnya dengan mengamati setiap tindakan yang dilakukan, termasuk interaksi antara guru dengan siswa, serta seluruh aktivitas yang sedang berlangsung. Kegiatan belajar anak diamati untuk didokumentasikan dan bagaimana pengetahuan anak tentang angka.

### 4) Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengenali data yang diolah, khususnya dari melakukan tindakan dan observasi tersebut, diperoleh informasi tentang penerapan permainan kantong angka. Guru dan pengamat kemudian mendisusikan temuan dan menarik kesimpulan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diaksanakan. Apakah tindakan yang diambil selaras dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Sebagai bahan refleksi perencanaan siklus selanjutnya, dapat digunakan hasil diskusi.

## b. Pertemuan Kedua

### 1) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a) Membuat modul ajar
- b) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran

- c) Mempersiapkan lembar observasi, dokumentasi, catatan lapangan yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Pelaksanaan
- Tindakan tersebut dilakukan khususnya dengan menggunakan metode storytelling, setelah memperoleh gambaran situasi kelas terkait aktivitas siswa. Guru telah membuat rencana pembelajaran yang akan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kegiatan modul ajar. Pada siklus 1 menggunakan alat permainan edukatif berupa kantong angka. Adapun langkah-langkah dalam permainan kantong angka yaitu :
- a) Pendidik menyiapkan media permainan
  - b) Anak secara bergiliran dalam memainkan kantong angka
  - c) Anak menunjuk salah satu kantong yang akan dia isi, contoh pada kantong yang ada angka 5
  - d) Anak akan mengisi kantong yang ada angka 5 dengan stik yang telah disediakan guru
  - e) Lalu anak menghitung jumlah stik yang dimasukkan kedalam kantong tersebut
- 3) Pengamatan
- Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan suatu tindakan, khususnya dengan mengamati setiap tindakan yang dilakukan, termasuk interaksi antara guru dengan siswa, serta seluruh aktivitas yang sedang berlangsung. Kegiatan belajar anak diamati untuk didokumentasikan dan bagaimana pengetahuan anak tentang angka.
- 4) Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengenali data yang diolah, khususnya dari melakukan tindakan dan observasi tersebut, diperoleh informasi tentang penerapan permainan kantong angka. Guru dan pengamat kemudian mendisusikan temuan dan menarik kesimpulan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diaksanakan. Apakah tindakan yang diambil selaras dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Sebagai bahan refleksi perencanaan siklus selanjutnya, dapat digunakan hasil diskusi.

## 2. Siklus II

Siklus 2 merupakan siklus lanjutan dari siklus 1. Secara umum, pelaksanaan pada siklus 2 sama dengan pelaksanaan pada siklus 1, namun pada siklus 2 ini menerapkan permainan kantong angka dan huruf sedangkan pada siklus 1 hanya menerapkan permainan kantong angka saja. Prosedur pelaksanaan siklus II ini yaitu :

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

a) Membuat modul ajar

b) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran

c) Mempersiapkan lembar observasi, dokumentasi, catatan lapangan yang akan digunakan dalam pembelajaran

2) Pelaksanaan

Langkah – langkah dalam melakukan permainan kantong angka dan huruf :

a) Menyiapkan media permainan

b) Sebelum bermain pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan dan cara bermain

- c) Selanjutnya pendidik mempersilahkan anak untuk mengambil 1 gambar buah (jeruk,melon,apel,jambu)
- d) Pendidik membantu anak untuk menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang diambil misalnya buah (jeruk)
- e) Anak mengambil stik es cream bergambar jeruk sesuai dengan jumlah buah yang ada pada gambar
- f) Selanjutnya anak memasukkan stik es cream ke dalam kantong angka
- g) Pada simpulan aktivitas, pendidik membagikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan untuk anak.`1

### 3) Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan suatu tindakan, khususnya dengan mengamati setiap tindakan yang dilakukan, serta seluruh aktivitas yang sedang berlangsung. Kegiatan belajar anak diamati untuk didokumentasikan dan bagaimana pengetahuan anak tentang angka dan huruf.

### 4) Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengenali data yang diolah, khususnya dari melakukan tindakan dan observasi tersebut, diperoleh informasi tentang penerapan permainan kantong angka dan huruf. Guru dan pengamat kemudian mendisusikan temuan dan menarik kesimpulan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diaksanakan. Apakah tindakan yang diambil selaras dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Sebagai bahan refleksi perencanaan siklus selanjutnya, dapat digunakan hasil diskusi.

## b. Pertemuan Kedua

### 1) Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a) Membuat modul ajar
  - b) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran
  - c) Mempersiapkan lembar observasi, dokumentasi, catatan lapangan yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Pelaksanaan
- Langkah – langkah dalam melakukan permainan kantong angka dan huruf :
- a) Menyiapkan media permainan
  - b) Sebelum bermain pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan dan cara bermain
  - c) Selanjutnya pendidik mempersilahkan anak untuk mengambil 1 gambar buah (jeruk,melon,apel,jambu)
  - d) Pendidik membantu anak untuk menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang diambil misalnya buah (jeruk)
  - e) Anak mengambil stik es cream bergambar jeruk sesuai dengan jumlah buah yang ada pada gambar
  - f) Selanjutnya anak memasukkan stik es cream ke dalam kantong angka
  - g) Pada simpulan aktivitas, pendidik membagikan penilaian dan umpan balik terhadap penugasan untuk anak.<sup>1</sup>
- 3) Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan suatu tindakan, khususnya dengan mengamati setiap tindakan yang dilakukan, serta seluruh aktivitas yang sedang berlangsung. Kegiatan belajar anak diamati untuk didokumentasikan dan bagaimana pengetahuan anak tentang angka dan huruf.

#### 4) Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengenali data yang diolah, khususnya dari melakukan tindakan dan observasi tersebut, diperoleh informasi

tentang penerapan permainan kantong angka dan huruf. Guru dan pengamat kemudian mendiksikusikan temuan dan menarik kesimpulan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diaksanakan. Apakah tindakan yang diambil selaras dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Sebagai bahan refleksi perencanaan siklus selanjutnya, dapat digunakan hasil diskusi.

#### D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian dalam proses ilmiah yang sangat penting untuk memperoleh data. Data yang diperoleh digunakan untuk mengevaluasi hipotesis yang dikembangkan.

##### 1. Observasi

Observasi secara umum adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijaikan obyek pengamatan.<sup>52</sup>

Dengan menggunakan instrument pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna untuk menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan..

##### 2. Dokumentasi

Menurut Fuad & Sapto, dokumentasi merupakan salah satu sumber data skunder yang diperlukan dalam sebuah penelitian.<sup>53</sup> Dokumentasi yang digunakan

<sup>52</sup> Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes: Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel* (parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019).

<sup>53</sup> Zahara Yusra, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino, “Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19,” *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021).

berupa foto anak kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan kantong angka.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen memegang peran penting dalam suatu penelitian karena digunakan untuk mengidentifikasi kualitas penelitian.<sup>54</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Morris mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia<sup>55</sup>. Adapun kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir simbolik pada anak yang berpedoman dalam lembar observasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 kisi-kisi instrumen kemampuan berpikir simbolik

No	Aspek	Kriteria	
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	BB	Anak belum bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10
		MB	Anak mulai bisa menyebutkan beberapa lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa menyebutkan beberapa lambang bilangan 1-10
		BSB	Anak bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10 diajarkan tanpa bantuan guru
2.	Melingkari	BB	Anak belum bisa melingkari lambang

<sup>54</sup>Elan, Sumardi, and Amanda Salsabila Juandi, “Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial,” *Jurnal PAUD Agapedia* Vol 6.1 (2022).

<sup>55</sup> Hasyim Hasanah, “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial),” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).

	lambang bilangan sesuai jumlah gambar		bilangan sesuai jumlah gambar
		MB	Anak mulai bisa melengkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa melengkari beberapa lambang bilangan sesuai jumlah gambar tanpa bantuan guru
		BSB	Anak bisa melengkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar dengan tepat tanpa bantuan guru
3.	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	BB	Anak belum bisa menghubungkan lambang bilangan dengan gambar
		MB	Anak mulai bisa menghubungkan lambang bilangan dengan gambar dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa menghubungkan lambang bilangan dengan gambar tanpa bantuan guru
		BSB	Anak bisa menghubungkan lambang bilangan dengan gambar
4	Melengkapi huruf vokal	BB	Anak belum bisa melengkapi huruf vokal
		MB	Anak mulai bisa melengkapi huruf vokal dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa melengkapi beberapa huruf vokal tanpa bantuan guru
		BSB	Anak bisa melengkapi huruf vokal tanpa bantuan guru
5	Mewarnai huruf konsonan	BB	Anak belum bisa mewarnai huruf konsonan
		MB	Anak mulai bisa mewarnai huruf konsonan dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa mewarnai huruf konsonan tanpa bantuan guru

		BSB	Anak bisa mewarnai huruf konsonan dengan baik tanpa bantuan guru
6	Menyebutkan angka dalam gambar	BB	Anak belum bisa menyebutkan angka dalam gambar
		MB	Anak mulai bisa menyebutkan angka dalam gambar dengan bantuan guru
		BSH	Anak bisa menyebutkan angka dalam gambar tanpa bantuan guru
		BSB	Anak bisa menyebutkan angka dalam gambar dengan baik
7	Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	BB	Anak belum bisa menyampaikan angka yang dituliskan
		MB	Anak mulai bisa dengan menyampaikan angka yang dituliskan bantuan guru
		BSH	Anak bisa menyampaikan angka yang dituliskan tanpa bantuan guru
		BSB	Anak bisa menyampaikan angka yang dituliskan dengan baik

Sumber: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud1372014StandarNasionalPAUD>

## 2. Dokumentasi

Kehadiran Dokumentasi bisa menjadi penguat bagi penelitian untuk data yang diperoleh seperti data daftar nama peserta didik, daftar nama guru, struktur organisasi sekolah dan lain sebagainya yang berhubungan dengan profil TK Miftahul Ilmi Menrong Kabupaten Barru.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, mengorganisasikan secara urut/sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang digunakan untuk menyusun jawaban terhadap

tujuan penelitian tindakan kelas dengan bantuan media dan media yang cocok untuk kegiatan tersebut adalah kantong angka.

Pada penelitian tindakan ini menggunakan teknik analisa deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh peneliti dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran. Oleh karenanya peneliti akan menganalisa data dengan jalan menganalisa peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak menggunakan kantong angka yang kemudian disimpulkan secara umum dengan kondisi sebenarnya.

Menurut Milles dan Hubberman terdiri dari 3 alur kegiatan yang terjadisecara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan /perifikasi analisis data kualitatif merupakan upaya yang berkelanjutan, berulang dan terus menerus. Berikut ini pembahasan ketiga tahap dalam teknik analisis data kualitatif:<sup>27</sup>

### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan pengabstraksi data mentah menjadi informasi yang bermakna. Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

### 2. Deskripsi Data

Deskripsi data adalah proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, representasi tabular termasuk dalam format matriks, representasi grafis, dan sebagainya. Mendeskripsikan data dilakukan agar data

yang telah diorganisir menjadi makna. Jadi, bentuk deskripsi tersebut dapat berupa, naratif, grafik, tabel, diagram, dan lain-lain.

### 3. Verifikasi Data

Verifikasi data adalah proses pengambilan intisari dan sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat dan atau formula yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian yang luas. Tahap menganalisis dan menginterpretasikan data yang dikumpulkan. Hasil analisis dan interpretasi data merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Deskripsi kualitatif dalam penelitian ini untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak. Setelah dilakukan penilaian kemampuan berpikir simbolik anak dalam kegiatan siklus, maka dapat disimpulkan kriteria keberhasilan stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

Pengukuran persentase skor hasil observasi menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>56</sup>

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

f = Jumlah anak yang mengalami peningkatan

n = Jumlah Anak

Nilai Kemampuan berpikir simbolik Anak Usia 5-6 Tahun melalui media kantong angka

---

<sup>56</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019),.

Tabel 3.2 Nilai Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Nilai	Kategori	Skor
76 – 100	BSB	4
51 – 75	BSH	3
26– 50	MB	2
0 – 25	BB	1

Keterangan:

1. BB artinya Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau di contohkan guru.
2. MB artinya mulai berkembang, bila anak melakukannya masih harus di ingatkan dan dibantu oleh guru.
3. BSH artinya berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya dan mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapakan.
4. BSB artinya berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukan dan mencapai kemampuan yang lebih dari yang diharapakan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 Tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab.Barru Sebelum Adanya Tindakan

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan pra siklus untuk mengamati kepercayaan diri anak pada kegiatan pembelajaran yang guru laksanakan. Hasil dari pra siklus dapat dilihat pada lembar observasi pada

**Tabel 4.1 Persentase Pra Siklus**

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Jumlah anak				Persentase (%)	
			BB	MB	BSH	BSB		
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	8	2	0	0	10	
			80%	20%	0	0	100%	
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	7	3	0	0	10	
			70%	30%	0	0	100%	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	8	2	0	0	10	
			80%	20%	0	0	100%	
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal	9	1	0	0	10	
		90%	10%	0	0	100%		
		Mewarnai huruf konsonan	0	10	0	0	10	
			0	100 %	0	0	100%	
5	Mempresentasikan berbagai angka dalam gambar	Menyebutkan angka dalam gambar	7	3	0	0	10	
			70%	30%	0	0	100%	

	macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	9 90%	1 10%	0 0	0 0	10 100%
--	--	---	----------	----------	--------	--------	------------

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pra siklus kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru tersebut bahwa :

- 1) Anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 , ada 8 anak (80%) belum berkembang dan 2 anak (20%) mulai berkembang.
- 2) Anak yang mampu melengkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, ada 7 anak (70%) belum berkembang, dan 3 anak (30%) mulai berkembang.
- 3) Anak yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, ada 8 anak (80%) belum berkembang dan 2 anak (20%) mulai berkembang.
- 4) Anak yang mampu melengkapi huruf vokal, ada 9 anak (90%) belum berkembang dan 1 anak (10%) mulai berkembang.
- 5) Anak yang mampu mewarnai huruf konsonan, ada 10 anak (100%) mulai berkembang.
- 6) Anak yang mampu menyebutkan angka dalam gambar, ada 7 anak (70%) belum berkembang dan 3 anak (30%) mulai berkembang.
- 7) Anak yang mampu menyampaikan angka yang dituliskan, ada 9 anak (90%) belum berkembang dan 1 anak (10%) mulai berkembang.

Hal diatas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak belum berkembang sehingga diperlukan sebuah tindakan dalam meningkatkan

kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran selama 2 siklus tindakan diantaranya siklus I dengan menggunakan kantong angka dan siklus II menggunakan kantong angka dan huruf, dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan.

## **2. Penerapan Permainan Kantong Angka dan Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru di awali dengan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dengan tujuan untuk melakukan kordinasi dengan kepala sekolah serta minta izin tentang rencana untuk melaksanakan penelitian. Berdasarkan observasi awal bahwa sebagian besar anak kurang dalam kemampuan berpikir simboliknya dalam proses pembelajaran sehingga perlunya kegiatan yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Salah satunya media permainan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Kurangnya media yang digunakan menyebabkan anak tidak terlalu tertarik untuk belajar tentang angka dan huruf. Dengan demikian peneliti diskusi dengan wali kelas kelompok B mengenai hasil belajar peserta didik dan kegiatan yang akan dilaksanakan peneliti yaitu penerapan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak 5-6 Tahun di TK Darul Miftahul Ilmi Menronng Kab. Barru.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk anak didik kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru yang mana dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan, dimana setiap pertemuan dilaksanakan dalam 60 menit pembelajaran. Pelaksanaan

proses pembelajaran di TK Miftahul Ilmi Menrong dimulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 09.00 WITA. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan terdiri dari empat tahap antara lain, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Adapun hasil data peneliti yang dikumpulkan pada saat penelitian dilaksanakan sebagai berikut :

a. Siklus I

Pada siklus pertama terdiri dari 2 pertemuan. Berikut tahap siklus pertama :

1) Siklus I pertemuan pertama

a) Perencanaan

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yang dilakukan dengan menerapkan media kantong angka untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 di TK Miftahul Ilmi Menrong. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan berkomunikasi dan berkonsultasi dengan wali kelas kelompok B sebagai observer guna kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan beberapa hal yang diperlukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui media kantong angka diantaranya sebagai berikut:

- (1) Menelaah modul ajar TK Miftahul Ilmi Menrong untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama proses penelitian
- (2) Bekerjasama dengan observer menetapkan untuk materi pembelajaran dan cakupannya
- (3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- (4) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media kantong angka

- (5) Menyiapkan lembar observasi
- (6) Menyiapkan alat dokumentasi menggunakan perangkat *smartphone*

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru tanpa mengganggu tema pembelajaran yang ada, sehingga menciptakan suasana belajar yang berbeda dengan penerapan media kantong angka dengan bantuan guru kelas dan penelitian melakukan pengamatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin 18 November 2024 pada pukul 08.00 – 09.00 dengan jumlah siswa 10 anak.

Sebelum memulai kegiatan proses belajar anak menyimpan tas di gantungan depan kelas, masuk ke dalam kelas dengan mengucapkan salam, dan memulai senam pagi. Setelah senam pagi anak akan masuk ke dalam kelas duduk dengan baik. Peneliti melakukan tindakan siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum melakukan pembelajaran
  - b) Peneliti memimpin doa dan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
  - c) Peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran saat ini
  - d) Peneliti menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran
  - e) Lanjut kegiatan inti
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Peneliti menyiapkan media permainan
  - b) Anak secara bergiliran dalam memainkan kantong angka

- c) Anak menunjuk salah satu kantong yang akan dia isi, contoh pada kantong yang ada angka 5
- d) Anak akan mengisi kantong yang ada angka 5 dengan stik yang telah disediakan guru
- e) Lalu anak menghitung jumlah stik yang dimasukkan kedalam kantong tersebut
- f) Setelah permainan kantong angka selesai selanjutnya anak diberi LKS untuk dikerjakan mengenai materi yang sudah dibahas

### 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, peneliti meminta anak untuk menceritakan kembali apa yang telah anak lakukan tetapi anak belum mampu mengingat cerita yang peneliti tunjukkan, maka peneliti menjelaskan kembali agar anak mengingatnya dan peneliti mengingatkan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Peneliti menutup pembelajaran hari ini dengan duduk rapi, membaca doa dan bersiap-siap untuk istirahat makan.

### c) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan yang dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan menyimaknya. Dari hasil pengamatan siklus I pada pertemuan pertama, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel berikut :

**Tabel 4.2 Persentase Siklus I Pertemuan Pertama**

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	Jumlah anak				Persentase (%)
			BB	MB	BS H	BS B	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	3	5	2	0	10
			30 %	50 %	20 %	0	100%

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	4 40 %	3 30 %	0	0	10 100%
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	5 50 %	5 50 %	0	0	10 100%
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	4 40 % 3 30 %	6 60 % 7 70 %	0 0	0 0	10 100%

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pra siklus kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru tersebut bahwa :

- (1) Anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 , ada 3 anak (30%) belum berkembang , 5 anak (50%) mulai berkembang dan 2 anak(20%) berkembang sesuai harapan .
- (2) Anak yang mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, ada 4 anak (40%) belum berkembang, dan 6 anak (60%) mulai berkembang.

- (3) Anak yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, ada 5 anak (50%) belum berkembang dan 5 anak (50%) mulai berkembang.
  - (4) Anak yang mampu menyebutkan angka dalam gambar, ada 4 anak (40%) belum berkembang dan 6 anak (60%) mulai berkembang.
  - (5) Anak yang mampu menyampaikan angka yang dituliskan, ada 3 anak (30%) belum berkembang dan 7 anak (70%) mulai berkembang
- d) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan, peneliti mencatat kelemahan yang ditemui pada siklus I pertemuan pertama. Dapat dilihat sebagai berikut :

- (1) Peneliti belum mampu mengatur anak sehingga kondisi kelas kurang kondusif pada proses pembelajaran.
- (2) Terdapat beberapa anak yang melakukan/memperhatikan aktivitas lain dibandingkan mendengarkan penjelasan peneliti.
- (3) Anak masih malu dalam proses pembelajaran.
- (4) Anak merasa takut karena diminta untuk bercerita didepan kelas
- (5) Anak belum mampu menghargai pembicaraan teman-temannya/orang lain.

Ketika melanjutkan dari siklus I pertemuan pertama ke siklus I pertemuan ke dua, peneliti mendekatkan diri kepada anak agar anak lebih akrab dan tidak malu-malu, memberikan motivasi/riwerd kepada anak agar anak memperhatikan peneliti dalam proses pembelajaran, membimbing anak ketika kesulitan dalam menceritakan kembali pembelajaran. Selanjutnya tindakan pada siklus I pertemuan ke dua sebagai berikut :

2) Siklus I pertemuan kedua

a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui alat permainan edukatif kantong angka. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam rencana tindakan adalah sebagai berikut :

- (1) Menelaah modul ajar TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama proses penelitian
- (2) Bekerjasama dengan observer menetapkan untuk materi pembelajaran dan cakupannya
- (3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- (4) Menelaah alat permainan yang akan digunakan
- (5) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan alat permainan edukatif kantong angka
- (6) Menyiapkan lembar observasi
- (7) Menyiapkan alat dokumentasi menggunakan perangkat *smartphone*

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru tanpa mengganggu tema pembelajaran yang ada. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif yang telah ditetapkan yaitu media kantong angka. Peneliti melakukan tindakan siklus I pertemuan ke dua pada hari rabu 20 November 2024 pada pukul 08.00 – 09.00 dengan jumlah siswa 10 anak.

Sebelum memulai kegiatan proses belajar anak menyimpan tas di gantungan depan kelas, masuk ke dalam kelas dengan mengucapkan

salam, dan memulai senam pagi. Setelah senam pagi anak akan masuk ke dalam kelas duduk dengan baik. Peneliti melakukan tindakan siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum melakukan pembelajaran
  - b) Peneliti memimpin do'a dan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
  - c) Peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran saat ini
  - d) Peneliti menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Peneliti menyiapkan media permainan
  - b) Anak secara bergiliran dalam memainkan kantong angka
  - c) Anak menunjuk salah satu kantong yang akan dia isi, contoh pada kantong yang ada angka 5
  - d) Anak akan mengisi kantong yang ada angka 5 dengan stik yang telah disediakan guru
  - e) Lalu anak menghitung jumlah stik yang dimasukkan kedalam kantong tersebut
  - f) Setelah permainan kantong angka selesai selanjutnya anak diberi LKS untuk dikerjakan mengenai materi yang sudah dibahas
- 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, anak diminta menceritakan ulang pembelajaran yang telah dipelajari tetapi hanya ada 3 anak yang sudah mampu dan 7 anak belum mampu mengenal angka, maka peneliti menjelaskan ulang agar anak mengingatnya. Peneliti

menutup pembelajaran hari ini dengan duduk rapi, membaca doa dan bersiap-siap untuk istirahat makan.

### c) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan yang dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Dari hasil pengamatan siklus I pada pertemuan kedua, kemampuan berpikir simbolik anak mulai berkembang seperti anak sudah mulai mengenal angka 1-10, melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, dan anak sudah dapat menyampaikan angka yang dituliskan. Data yang diperoleh pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Persentase Siklus I Pertemuan Kedua**

No	Indikator	Aspek Yang Dikembangkan	Jumlah anak				Persentase (%)
			B	MB	BS	BB	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	0	4	4	2	10
			0	40 %	40%	20 %	100%
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	0	5	5	0	10
			0	50 %	50%	0	100%
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	0	5	5	0	10
			0	50 %	50%	0	100%
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk	Menyebutkan angka dalam gambar	0	4	6	0	10
			0	40 %	60%	0	100%

	gambar atau tulisan	Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	0	4	6	0	10
			0	40 %	60%	0	100%

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pra siklus kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru tersebut bahwa :

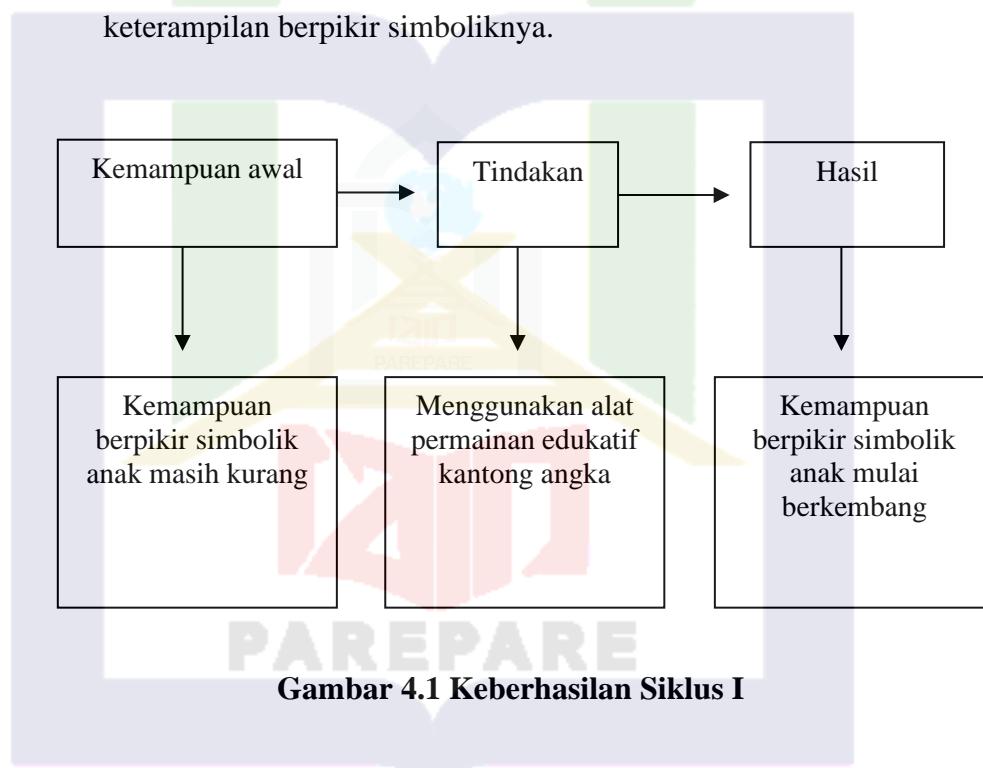
- (1) Anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 , ada 4 anak (40%) mulai berkembang , 4 anak (40%) berkembang sesuai harapan dan 2 anak(20%) berkembang sesuai harapan .
- (2) Anak yang mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, ada 4 anak (40%) belum berkembang, dan 6 anak (60%) berkembang sangat baik.
- (3) Anak yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, ada 5 anak (50%) mulai berkembang dan 5 anak (50%) berkembang sesuai harapan.
- (4) Anak yang mampu menyebutkan angka dalam gambar, ada 4 anak (40%) mulai berkembang dan 6 anak (60%) berkembang sesuai harapan.
- (5) Anak yang mampu menyampaikan angka yang dituliskan, ada 4 anak (40%) mulai berkembang dan 6 anak (60%) berkembang sesuai harapan

d) Refleksi

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak anak dikategorikan pada tingkat mulai berkembang namun belum berkembang

sangat baik, ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan pengembangan selanjutnya. Hasil refleksi siklus I pertemuan kedua sebagai berikut :

- (1) Anak merespon kehadiran peneliti dengan baik dan kelas sudah kondusif dalam proses pembelajaran
- (2) Masih ada beberapa anak yang baru mulai berkembang
- (3) Kemampuan berpikir simbolik pada beberapa anak belum berkembang sesuai harapan
- (4) Anak masih membutukan bantuan peneliti untuk meningkatkan keterampilan berpikir simboliknya.



b. Siklus II

1) Siklus II pertemuan Pertama

a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan melalui

media kantong angka dan huruf. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam rencana tindakan adalah sebagai berikut :

- (1) Menelaah modul ajar TK Miftahul Ilmi Menrong untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama proses penelitian
- (2) Bekerjasama dengan observer menetapkan untuk materi pembelajaran dan cakupannya
- (3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- (4) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media kantong angka dan huruf
- (5) Menyiapkan lembar observasi dan
- (6) Menyiapkan alat dokumentasi menggunakan perangkat *smartphone*

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat 22 November 2024 pada pukul 08.00 – 09.00 dengan jumlah siswa 10 anak. Peneliti melakukan tindakan siklus II pertemuan pertama pada hari jumat sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum melakukan pembelajaran
  - b) Peneliti memimpin doa dan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
  - c) Peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran saat ini
  - d) Peneliti menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti Menyiapkan media permainan
- b) Sebelum bermain pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan dan cara bermain
- c) Selanjutnya pendidik mempersilahkan anak untuk mengambil 1 gambar buah (jeruk,melon,apel,jambu)
- d) Pendidik membantu anak untuk menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang diambil misalnya buah (jeruk)
- e) Anak mengambil stik es cream bergambar jeruk sesuai dengan jumlah buah yang ada pada gambar
- f) Selanjutnya anak memasukkan stik es cream ke dalam kantong angka
- g) Setelah permainan selesai selanjutnya peneliti membagikan LKS kepada anak

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, peneliti menjelaskan kembali materi agar anak mengingatnya dan peneliti meminta anak untuk menceritakan ulang apa yang telah anak pelajari. Peneliti menutup pembelajaran hari ini dengan duduk rapi, membaca doa dan bersiap-siap untuk istirahat makan.

c) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan yang dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Dari hasil pengamatan siklus II pada pertemuan pertama, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel berikut :

**Tabel 4.4 Persentase Siklus II Pertemuan Pertama**

No	Indikator	Aspek Yang Dikembangkan	Jumlah anak				Persentase (%)
			B B	MB	BS H	BS B	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	0	0	4	6	10
			0	0	40 %	60 %	100%
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	0	0	5	5	10
			0	0	50 %	50 %	100%
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	0	0	5	5	10
			0	0	50 %	50 %	100%
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal	0	9	1	0	10
		0	90 %	10 %	0	100%	
		Mewarnai huruf konsonan	0	1	9	0	10
		0	10 %	90 %	0	100%	
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar	0	0	4	6	10
		0	0	40 %	60 %	100%	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	0	0	6	4	10
		0	0	60 %	40 %	100%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

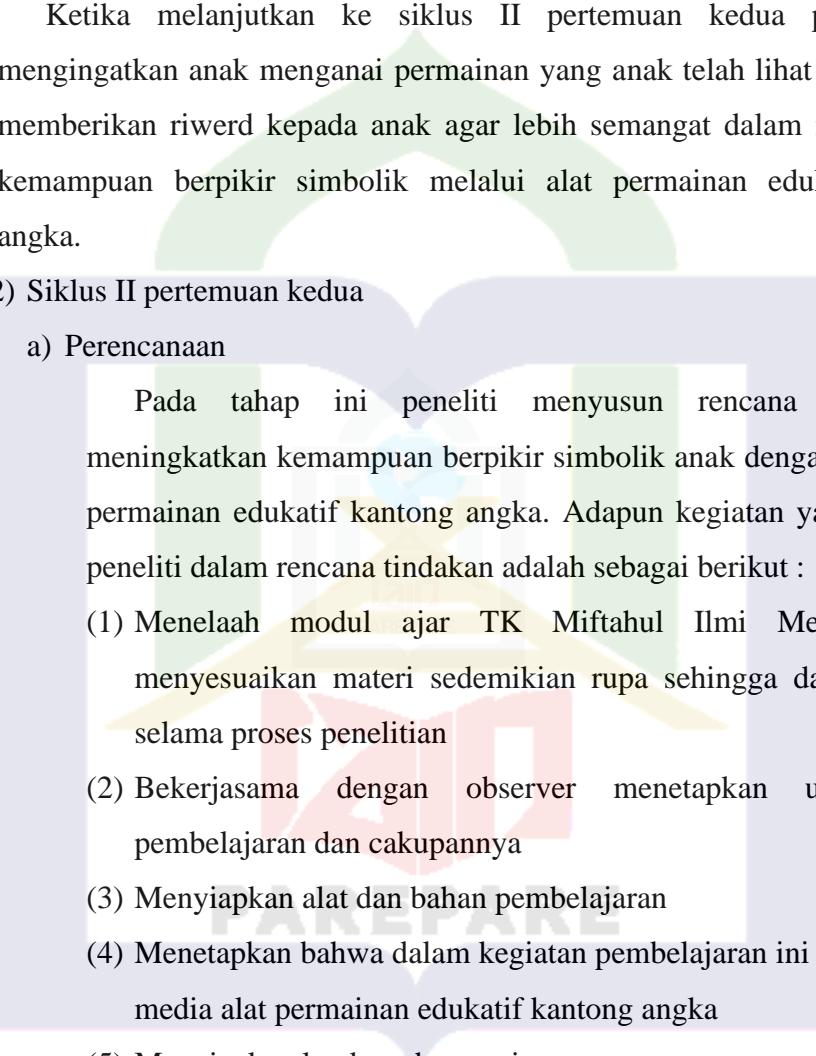
BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data siklus II pertemuan pertama kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru tersebut bahwa :

- (1) Anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 , ada 4 anak (40%) berkembang sesuai harapan dan 6 anak (60%) berkembang sangat baik
- (2) Anak yang mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, ada 5 anak (50%) berkembang sesuai harapan, dan 5 anak (50%) berkembang sangat baik
- (3) Anak yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, ada 5 anak (50%) berkembang sesuai harapan dan 5 anak (50%) berkembang sangat baik.
- (4) Anak yang mampu melengkapi huruf vokal, ada 9 anak (90%) mulai berkembang dan 1 anak (10%) berkembang sesai harapan.
- (5) Anak yang mampu mewarnai huruf konsonan, ada 1 anak (10%) mulai berkembang dan 9 anak (90%) berkembang sesuai harapan.
- (6) Anak yang mampu menyebutkan angka dalam gambar, ada 4 anak (40%) berkembang sesuai harapan dan 6 anak (60%) berkembang sangat baik.
- (7) Anak yang mampu menyampaikan angka yang dituliskan, ada 6 anak (60%) berkembang sesuai harapan dan 4 anak (40%) berkembang sangat baik.

#### d) Refleksi

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak 5-6 Tahun dikategorikan pada tingkat berkembang sesuai harapan namun belum berkembang sangat baik, ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan pengembangan selanjutnya. Hasil refleksi siklus II pertemuan pertama sebagai berikut :

- 
- (1) Kemampuan berpikir simbolik anak mulai berkembang sesuai harapan
  - (2) Anak mengenal angka dan huruf dan mampu mengulanginya tanpa bantuan
  - (3) Anak antusias dalam bermain kantong angka dan huruf.

Ketika melanjutkan ke siklus II pertemuan kedua peneliti terus mengingatkan anak menganai permainan yang anak telah lihat dan mainkan, memberikan riwerd kepada anak agar lebih semangat dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui alat permainan edukatif kantong angka.

## 2) Siklus II pertemuan kedua

### a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan melalui alat permainan edukatif kantong angka. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam rencana tindakan adalah sebagai berikut :

- (1) Menelaah modul ajar TK Miftahul Ilmi Menrong untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama proses penelitian
- (2) Bekerjasama dengan observer menetapkan untuk materi pembelajaran dan cakupannya
- (3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- (4) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media alat permainan edukatif kantong angka
- (5) Menyiapkan lembar observasi
- (6) Menyiapkan alat dokumentasi menggunakan perangkat *smartphone*

**b) Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru tanpa mengganggu tema pembelajaran yang ada.. Peneliti melakukan tindakan siklus II pertemuan pertama pada hari Senin 25 November 2024 pada pukul 08.00 – 09.00 dengan jumlah siswa 10 anak. sebagai berikut :

**(1) Kegiatan Awal**

- a) Peneliti mengkondisikan anak sebelum melakukan pembelajaran
- b) Peneliti memimpin doa dan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- c) Peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran saat ini
- d) Peneliti menjelaskan tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran

**(2) Kegiatan Inti**

- a) Sebelum bermain pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan dan cara bermain
- b) Selanjutnya pendidik mempersilahkan anak untuk mengambil 1 gambar buah (jeruk,melon,apel,jambu)
- c) Pendidik membantu anak untuk menyusun huruf sesuai dengan nama buah yang diambil misalnya buah (jeruk)
- d) Anak mengambil stik es cream bergambar jeruk sesuai dengan jumlah buah yang ada pada gambar
- e) Selanjutnya anak memasukkan stik es cream ke dalam kantong angka
- f) Setelah permainan selesai selanjutnya peneliti memberikan LKS kepada anak untuk dikerjakan

### (3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, anak secara bergantian naik di depan untuk menceritakan kembali pembelajaran yang telah dipelajari. Peneliti menutup pembelajaran hari ini dengan duduk rapi, membaca doa dan bersiap-siap untuk istirahat makan.

#### c) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan yang dibantu oleh guru dengan menggunakan lembar observasi untuk mengukur sejauh mana kemampuan berpikir simbolik anak setelah diberikan beberapa *treatment* pada pertemuan sebelumnya. Dari hasil pengamatan siklus II pada pertemuan kedua anak sudah mampu dalam mengenal angka dan huruf. Selanjutnya data yang diperoleh pada siklus kedua pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5 Persentase Siklus II Pertemuan Kedua**

No	Indikator	Aspek Yang Dikembangkan	Jumlah anak				Persentase (%)
			B B	M B	BSH	BS B	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	0	0	1	9	10
			0	0	10%	90 %	100%
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	0	0	4	6	10
			0	0	40%	60 %	100%
3	Mencocokkan bilangan dengan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	0	0	3	7	10
			0	0	30 %	70 %	100%

	lambang bilangan						
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Melengkapi huruf vokal	0 0	10 100 %	0 0	10 100%	
		Mewarnai huruf konsonan	0 0	3 30%	7 70 %	10 100%	
			0 0	2 20%	8 80 %	10 100%	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	0 0	2 20%	8 80 %	10 100%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data siklus II pertemuan kedua kemampuan menyimak pada anak kelompok B TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru tersebut bahwa :

- (1) Anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 , ada 1 anak (10%) berkembang sesuai harapan dan 9 anak (90%) berkembang sangat baik

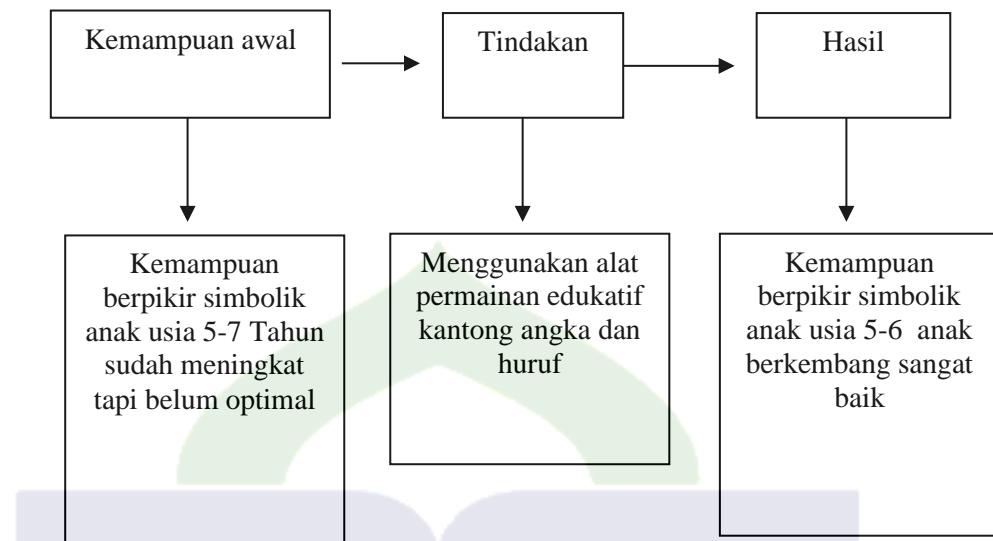
- (2) Anak yang mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, ada 4 anak (40%) berkembang sesuai harapan, dan 6 anak (60%) berkembang sangat baik
- (3) Anak yang mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, ada 3 anak (30%) berkembang sesuai harapan dan 7 anak (70%) berkembang sangat baik.
- (4) Anak yang mampu melengkapi huruf vokal, ada 10 anak (100%) yang berkembang sesuai harapan.
- (5) Anak yang mampu mewarnai huruf konsonan, ada 3 anak (30%) berkembang sesuai harapan dan 7 anak (70%) berkembang sangat baik.
- (6) Anak yang mampu menyebutkan angka dalam gambar, ada 2 anak (20%) berkembang sesuai harapan dan 8 anak (80%) berkembang sangat baik.
- (7) Anak yang mampu menyampaikan angka yang dituliskan, ada 2 anak (20%) berkembang sesuai harapan dan 8 anak (80%) berkembang sangat baik

d) Refleksi

Berdasarkan data diatas, kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 Tahun dikategorikan pada tingkat berkembang sangat baik. hasil refleksi siklus II pertemuan kedua sebagai berikut :

- (1) Kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 Tahun pada pertemuan kedua siklus II berkebang sangat baik, anak sudah mengenali angka dan huruf serta dapat mengerjakan LKS yang diberikan dengan baik.
- (2) Anak mampu menceritakan kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat menyampaikan angka yang dituliskan.

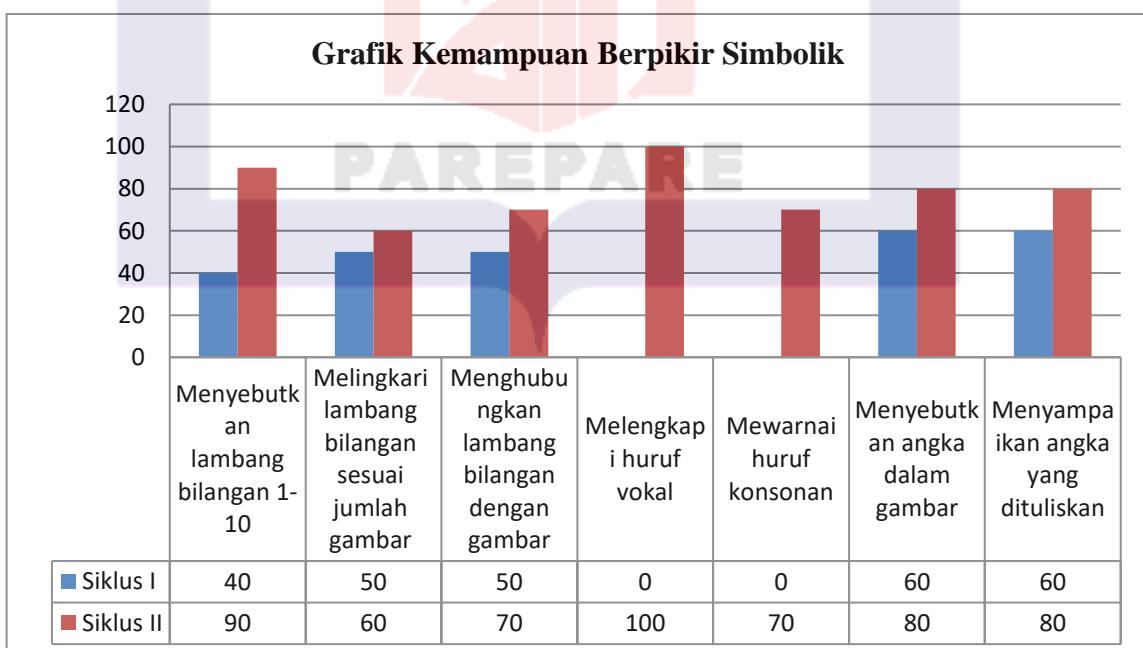
Berdasarkan refleksi dan pengamatan tersebut tidak perlu lagi melakukan penelitian, penelitian diberhentikan sampai siklus II.



**Gambar 4.2 Keberhasilan Siklus II**

Kemampuan berpikir simbolik pada anak meningkat pada siklus I dan siklus II akan dijelaskan pada grafik berikut ini :

**Grafik 4.1 Penerapan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru**



Berdasarkan grafik diatas, maka dapat diketahui bahwa perkembangan secara signifikan didapatkan anak pada tahapan siklus kedua seluruh anak mengalami peningkatan pada tiap indikator. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa melalui penerapan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab.Barru.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru Sebelum Adanya Tindakan**

Berpikir simbolik bertujuan untuk pengenalan objek tetapi tidak tergantung dengan objek aslinya. Perkembangan berpikir simbolik anak berusia 5-6 tahun telah mampu mengenal lambang bilangan dan huruf, hal tersebut penting karena untuk mengembangkan kemampuan menghitung, menulis, dan membaca. Kemampuan berpikir simbolik sangat berpengaruh pada jenjang pendidikan dan kehidupan selanjutnya, dengan bekal mengenal serta memahami lambang bilangan dan huruf yang matang akan memudahkan anak dalam proses pembelajaran di SD.

Sebelum dilaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan. Pada kegiatan observasi awal peneliti mengamati bagaimana proses pembelajaran di kelas sebagaimana kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dilakukan guru dan peserta didik, serta melihat bagaimana guru dalam mengasah kemampuan berpikir simbolik peserta didiknya. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada sebagian besar khususnya anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun yang ditandai anak

terlihat bingung dan kesulitan ketika diminta untuk menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan terlebih pada saat diminta untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan contohnya pada saat guru menyuruh anak mencocokkan angka 5 dengan lambang bilangan yang ada anak terlihat bingung karena anak belum mengetahui yang mana angka 5..

Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

## **2. Penerapan Permainan Kantong Angka Dan Huruf Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak**

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui alat permainan edukatif kantong angka dan huruf pada anak kelompok B di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab.Barru yang dilakukan selama 2 siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan dengan 2 pertemuan telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Kegiatan pada siklus I yaitu menggunakan alat permainan edukatif kantong angka sedangkan pada siklus II menggunakan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf . Kantong angka dan huruf merupakan sebagai media pendukung kegiatan proses pembelajaran dan menimbulkan ketertarikan anak dalam belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat anak untuk menyampaikan materi. Angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat di tulis dengan dua buah angka (double digit) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Usaha peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dilakukan dalam bentuk permainan.

Melalui permainan kantong angka anak merasa senang dan tidak merasa dipaksa belajar berhitung. Dalam menyampaikan aturan permainan kantong angka jelas dan mendetail sehingga anak tidak bingung. Selain itu dalam memberikan kesempatan bermain pada anak, guru memberikan dengan waktu yang cukup. Media kantong angka di desain dengan sederhana menggunakan bahan dan peralatan yang mudah kita temui di sekitar kita.

Dalam tahap pelaksanaan peneliti dan guru berkolaborasi dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak. Peneliti sebagai perancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf, peneliti dan guru melaksanakan tindakan yang direncanakan.

a. Siklus I

Sesuai dengan hasil evaluasi pada siklus I pertemuan pertama dianggap belum berhasil, karena belum memenuhi indikator penilaian, bisa dilihat dari tabel hasil observasi/persentasi siklus I pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak mulai meningkat dilihat dari hasil siklus I pertemuan pertama ke pertemuan ke 2.

Kemampuan anak mengenal dan memahami konsep bilangan sangat erat kaitanya dengan konsep matematika dasar. Permainan dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana menyampaikan materi kepada anak. Dengan cara mengemas suatu pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Tiap-tiap konsep matematika atau prinsip matematika yang disajikan dalam bentuk konkret dapat dipahami dengan baik oleh anak. Pendapat lain menegaskan bahwa benda atau objek dalam bentuk permainan sangat

berperan penting apabila dimodifikasi dengan baik dalam pembelajaran matematika sehingga tujuan pembelajarannya tercapai. Permainan.<sup>57</sup>

Perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun sudah lebih maju, anak sudah dapat menggunakan simbol dalam berpikir sehari-hari. Berpikir simbolik bertujuan untuk pengenalan objek tetapi tidak tergantung dengan objek aslinya. Anak berusia 5-6 tahun, mayoritas telah duduk di kelas TK B, tahap ini anak menuju persiapan untuk masuk SD yang belajar mengenai lambang bilangan dan huruf.<sup>58</sup>

Seperti halnya penelitian dilakukan oleh Rista Dwi Permata dan Risna Nugrahani dengan media *Flannel Board* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik dimana terjadi peningkatan sesudah menggunakan media *Flannel Board* yaitu Siklus 1 didapat rata-rata kemampuan anak sebesar 52,5%, sedangkan siklus 2 sebesar 87,5% sehingga terjadi peningkatan sebesar 35% antara siklus 1 dan siklus 2.<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dimana anak mampu menyebutkan lambang bilangan sebanyak 4 anak dengan kategori MB 40%, 4 anak dengan kategori BSH 40% dan 2 anak dengan kategori BSB 20%. Anak yang mampu melengkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar sebanyak 5 anak dengan kategori MB 50% dan 5 anak dengan kategori BSH 50%. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar sebanyak 5 anak dengan kategori MB 50%, dan 5 anak dengan kategori BSH 50%. Anak mampu menyebutkan angka dalam gambar sebanyak 4 anak dengan kategori MB 40%, dan 6 anak dengan kategori BSH 60%. Anak mampu menyampaikan angka yang dituliskan sebanyak 4 dengan kategori MB 40%, dan 6 anak dengan kategori BSH 60%.

---

<sup>57</sup> Wulandari, "Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayung (Angka Payung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun."

<sup>58</sup> Aisyah, "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun."

<sup>59</sup> Permata, Nugrahani, and Board, "Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6."

### b. Siklus II

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak – anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.<sup>60</sup>

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I dapat di atasi pada siklus II sehingga anak mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Kemampuan berpikir simbolik pada anak pada pertemuan ke dua siklus II berkembang sangat baik sehingga kemampuan berpikir simbolik anak dilihat dari tercapainya indikator anak menunjukkan mampu menyebutkan lambang bilangan, mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar, menghubungkan lambang bilangan dengan gambar, mampu melengkapi huruf vokal, mampu mewarnai huruf konsonan, anak mampu menyebutkan angka dalam gambar, anak mampu menyampaikan angka yang dituliskan.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Maretta Yola Ratnanti (2016) dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Marutangga Bilangan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK RA Perwanida Tlawong Sawit Boyolali”. Hasil penelitian menunjukan bahwa APE Marutangga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli materi rata-rata skor 3,30, presentase 82,7% dengan kategori sangat baik. Validasi ahli media rata-rata skor 3,21, presentase 80,2% dengan kategori sangat baik. Penilaian guru rata-rata skor 3,21, presentase 80% dengan kategori baik.

---

<sup>60</sup> Tahun, “Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pendidikan Anak Usia Dini Yang.”

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan menerapkan *APE* kantong angka dan huruf tidak lain dengan adanya penelitian terdahulu dimana kemampuan berpikir simbolik anak dapat meningkat setelah diberikan tindakan dengan menerapkan media *APE* maupun metode pembelajaran yang mendukung hasil belajar anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Waldestrudis Anu (2019), dengan judul “Pengembangan Media Model Montessori Balok Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Bunga Bangsa Tude. Hasil penelitian menunjukkan Bahwa Pengembangan Media Model Montessori Balok Angka layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang berkaitan dengan angka dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 Tahun. Hasil penelitian tersebut berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media kantong angka dan huruf untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 Tahun .

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II ini dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak telah meningkat. Dilihat dari hasil siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua pada indikator anak mampu mampu menyebutkan lambang bilangan kategori BSH 10% sebanyak 1 anak dan BSB 90% sebanyak 9 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Anak yang mampu melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar kategori BSH 40% sebanyak 4 anak dan BSB 60% sebanyak 6 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan gambar kategori BSH 30% sebanyak 3 anak dan kategori BSB 70% sebanyak 7 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Mampu melengkapi huruf vokal kategori BSH 100% sebanyak 10 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Anak mampu mewarnai huruf konsonan kategori BSH 30% sebanyak 3 anak

dan kategori BSB 70% sebanyak 7 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Anak mampu menyebutkan angka dalam gambar kategori BSH 20% sebanyak 2 anak dan kategori BSB 80% sebanyak 8 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak. Anak mampu menyampaikan angka yang dituliskan kategori BSH 20% sebanyak 2 anak dan kategori BSB 80% sebanyak 8 anak menjadi 100% sebanyak 10 anak.

Berdasarkan hasil siklus I dan II yang diperoleh, hal ini sesuai dengan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti telah terbukti bahwa dari keseluruhan proses yang dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi menunjukkan bahwa dengan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf ini dapat meningkatkan proses dan hasil kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab. Barru. Dengan demikian peneliti dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan atau dihentikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir simbolik dari hasil prasiklus menunjukkan bahwa sebagian anak kurang dalam mengetahui dan mengenal angka dan huruf. Kurangnya media yang digunakan menyebabkan anak tidak terlalu tertarik untuk belajar tentang angka dan huruf. Sehingga anak sering merasa bosan dan menyebabkan kemampuan berpikir simbolik anak rendah sehingga perlu ditingkatkan dengan menggunakan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf.
2. Alat permainan edukatif kantong angka dan huruf sangat berdampak besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usai 5-6 tahun di TK Miftahul Ilmi Menrong Kab.Barru. Pada prasiklus indikator pertama dominan kategori BB 80% sebanyak 8 anak, dari siklus I ke siklus II dominan kategori BSB 90% sebanyak 9 anak. Pada prasiklus indikator kedua dominan kategori BB 70% sebanyak 7 anak, dari siklus I ke siklus II dominan kategori BSB 60% sebanyak 6 anak. Pada prasiklus ketiga dominan kategori BB 80% sebanyak 8 anak, dari siklus I ke siklus II dominan BSB 70% sebanyak 7 anak. Pada prasiklus keempat dominan BB 90% sebanyak 9 anak, dari di siklus I tidak ada sebab alat permainan yang dilakukan hanya media kantong angka, di siklus II dari dua kali pertemuan dominan kategori BSH 100% sebanyak 10 anak. Pada prasiklus kelima dominan kategori MB 100% sebanyak 10 anak, di siklus I tidak ada sebab alat permainan yang dilakukan hanya media kantong angka, di siklus II dari dua kali pertemuan dominan kategori BSB 70% sebanyak 7 anak. Pada prasiklus keenam dominan kategori BB 70% sebanyak 7 anak, dari siklus I ke siklus II domina BSB 80% sebanyak 8 anak. Pada

prasiklus dominan kategori BB 90% sebanyak 9 anak, dari siklus I ke siklus II dominan kategori BSB 80% sebanyak 8 anak. Dari 7 indikator penilaian kemampuan berpikir simbolik anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan menerapkan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti memiliki beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak untuk kedepannya, adapun sarannya sebagai berikut :

1. Bagi guru, dalam pelaksanaan pembelajaran, hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat anak tidak mudah bosan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran
2. Bagi peneliti selanjutnya, untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan berpikir simbolik anak menggunakan metode pembelajaran yang lain, karena kemampuan berpikir simbolik anak tidak hanya dapat dilakukan dengan alat permainan edukatif kantong angka dan huruf.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

- Aisyah, *et al.* "Hubungan Persepsi Pengguna Busy Book Terhadap Stimulasi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun" 5, no. 2016 (2024).
- Aisyah, Hindun Nur. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021):
- Ary, Kusuma Sulyandari. *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Guepedia, 2021.
- Ashari, Novita, *et al.* "Pengenalan Konsep Matematika Dalam Permainan Monopoli Untuk Kelas B." *JP2KG (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)* 4, no. 1 (2023).
- Ashari, Novita, *et al.*, "Peningkatan Entrepreneurship Anak melalui Cooking Class pada Anak Kelompok B Di TK Bandar Madani Parepare" *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, no.1. (2024).
- Asqia, Nurul, *et al* Pendidikan Islam, and Anak Usia. "Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Menggunakan Aktivitas Playdough Pada Kelompok B Ra Ashabul Kahfi Kota Parepare," n.d.
- Bodedarsyah, *et al*"Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a ( Usia 4-5 Tahun )." *Jurnal Ceria* 2, no. 6 (2019).
- Elan, Sumardi dan Amanda Salsabila Juandi. "Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial." *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no. 1 (2022).
- Solihat, Emy. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Fajriah, Heliati. "Penerapan Model Pembelajaran Area Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019).
- Fikri, *et al.*, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah" IAIN Parepare Nusantara Press (2023)
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).

- Hidayati, Kurnia. "Pembelajaran Matematika Usia SD/Mi Menurut Teori Belajar Piaget." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2012).
- Husen, Mochmad. "Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 31-32 (Studi Komparatif Dalam Tafsir Ibnu Katsir Dan Tafsir Al-Misbah)." *Aksioma Ad-Diniyah* 8, no. 1 (2020).
- Husna, S. "Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Nilai Agama Dan Moral Anak Di Raudlatul Athfal (RA) Muslimat NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus.," no. 2 2019.
- Isnaini, Rizki, et al., " *Problematics Of Improving Fine Motor Abilities Of Children Age 5-6 Years*" *ECRJ:Early Chilhood Research Journal* 4, no 1 (2021).
- Istanti, Ervina, et al "Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021).
- Jasman, Jalil. *Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014.
- Juntri, Herdina. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Kurniawan, Arif. "Konsep Pendidikan Islam Studi Terhadap Tafsir Al- Qur ' An ( Telaah Qur ' An Surat Al-Baqarah Ayat 31-32 ) Kementerian Agama Islam Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Syekh Nurjati Cirebon 2011 M / 1432 H," 2011.
- Kusmawaty, Matara. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Selat Media Patners, 2023.
- Manik, Ida Dora. "Implementasi Metode Bermain Peran Kelompok A Di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019).
- Maryati, Mira, et al "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Sentra Persiapan Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik." *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2022).
- Mertoyudan, Kec dan Nurul Fadhilah. "Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak," 2020.
- Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes: Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid Dan Reliabel*. parepare: CV Kaaffah Learning Center, 2019.
- Novitasari, Yesi dan Mohammad Fauziddin. "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini* 5, no. 1 (2020).
- Nur'Aisyah, H. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018).
- Permata, Rista Dwi, *et al* "Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6," 2020.
- Purnawan, and Dian Hidayati. "Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman." *Surya Abdimas* 5, no. 1 (2021).
- Qadafi, Muammar. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. mataram: sanabil, 2021.
- Ramlah, Fatmi, *et al* "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023).
- Ria, Media Trinitas, *et al* Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, and Usia Dini. "Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Untuk Meningkatkan Aspek Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun" 1 (2022).
- Rohaeni, Heni, *et al*. "Efektivitas Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021)
- Saifillah, *et al*. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020.
- Setyaningrum, *et al* "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak." *Kesmas: National Public Health Journal*, (2014).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Susilowati, Dwi. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran." *Edunomika* Vol. 02, no. No. 01 (2018).
- Umaroh, *et al*. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Tahsinia* 4, no. 1 (2023).
- Veronica, Nina. "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2018).

- Warti, et al. "Meronce Activities as A Means of Improving Fine Motor Skills in Early Children." *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education* 8, no. 1 (2024).
- Widayati, et al. "Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020).
- Wijaya, Ridho Gata, et al., "The effect of playing playdough and collage on improving fine motor skills in early childhood in terms of independence" *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, no 5 (2024).
- Wulandari, Galuh Resa. "Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayung (Angka Payung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023).
- Yoga, et al. "Pengaruh Media Flashcard Dalam Pembelajaran Mengenal Huruf Terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 12, no. 3 (2023).
- Yusra, Zahara, et al. "Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19." *Journal Of Lifelong Learning* 4, no. 1 (2021).
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana, 2014.



## LAMPIRAN 1

### SURAT PERMOHONAN REKOMENDASI IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 **(0421) 21307** **(0421) 24404**  
PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-4039/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

12 November 2024

Yth. BUPATI BARRU  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KAB. BARRU

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	:	RIANA PUTRI
Tempat/Tgl. Lahir	:	BARRU, 25 Juli 2001
NIM	:	2020203886207017
Fakultas / Program Studi	:	Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	:	IX (Sembilan)
Alamat	:	DUSUN ALLEJANG, DESA ANABANUA, KEC. BARRU, KAB. BARRU

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI BARRU dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL ILMI MENRONG KAB. BARRU

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 12 November 2024 sampai dengan tanggal 12 Desember 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,  
  
 Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

## LAMPIRAN II

### SURAT IZIN MENELITI



**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Mal Pelayanan Publik Masiga Lt. 1-3 JL. Iskandar Unru  
<https://dpmpptk.barrukab.go.id> : e-mail : [barrudpmpptk@gmail.com](mailto:barrudpmpptk@gmail.com) .Kode Pos 90711

Barru, 14 November 2024

Nomor : 551/IP/DPMPTSP/XI/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian

Kepada  
 Yth. Kepala TK Miftahul Ilmi Menrong  
 di-  
 Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare Nomor : B-4039/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2024 tanggal, 12 November 2024 perihal tersebut di atas, maka Mahasiswa di bawah ini :

Nama	:	Riana Putri
Nomor Pokok	:	2020203886207017
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Perguruan Tinggi	:	IAIN Parepare
Pekerjaan/Lembaga	:	Mahasiswa
Alamat	:	Allejang Desa Anabanua Kec. Barru Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 14 November 2024 s/d 14 Desember 2024, dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL ILMI MENRONG KAB. BARRU**

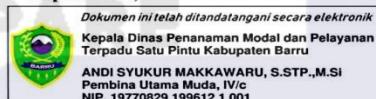
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mintaati semua Peraturan Perundangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak memtaati ketentuan tersebut di atas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara (i) untuk memberikan bantuan fasilitas seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperluhnya.

Kepala Dinas,



**TEMBUSAN** : disampaikan Kepada Yth.

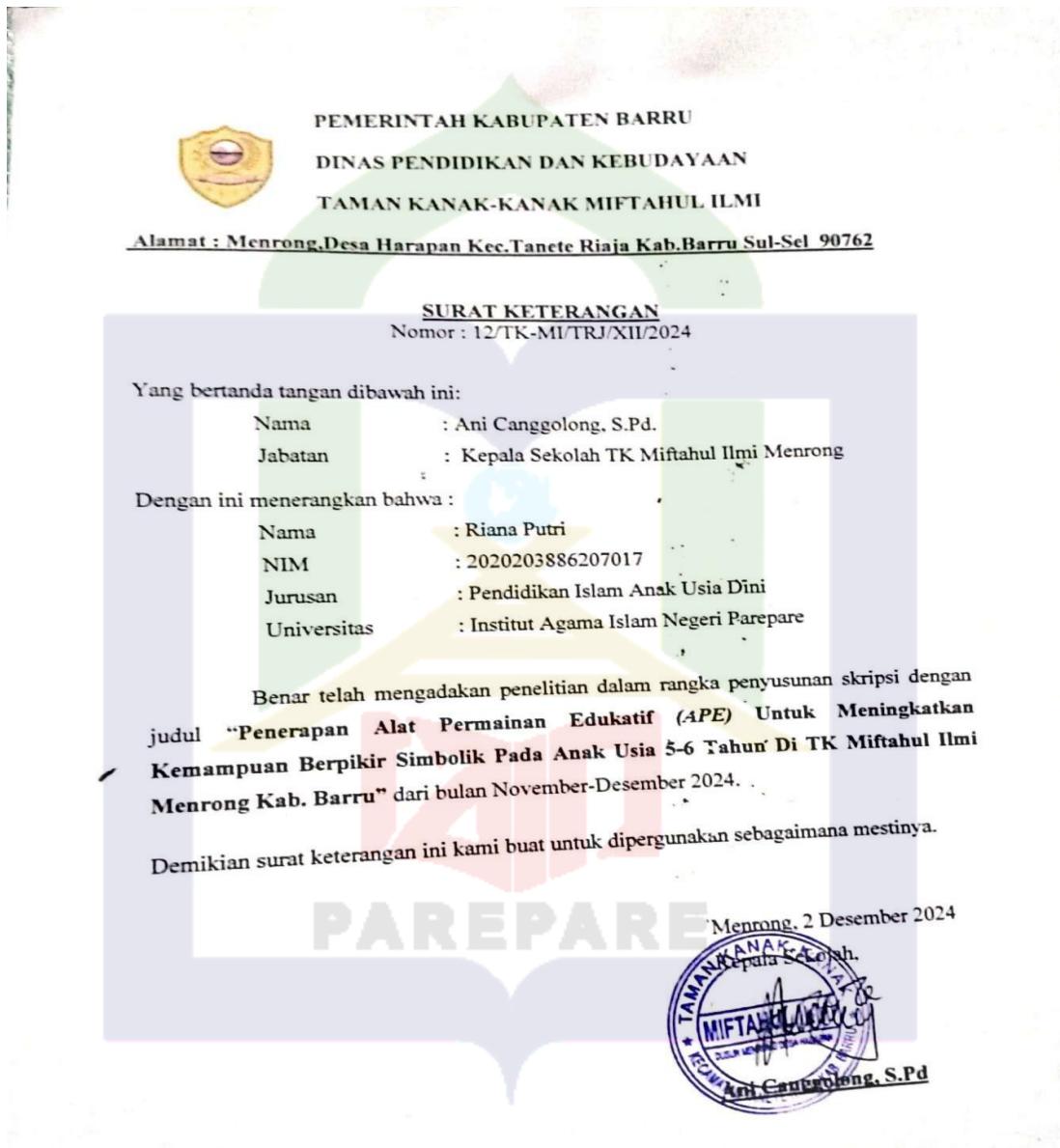
1. Bapak Bupati (sebagai laporan);
2. Kepala Bappelitbangda Kab. Barru;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Barru;
4. Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare;
5. Mahasiswa yang bersangkutan.

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan setifikat yang diterbitkan BSRE



### LAMPIRAN III

#### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN



## LAMPIRAN IV

### INSTRUMEN PENELITIAN

	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA RI</b>  <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE</b>  Jl. AmalBakti No. 08 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307, Fax mail (0421) 2404</p>
---	---

**NAMA : RIANA PUTRI**

**NIM/PRODI : 2020203886207017/PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS : TARBIYAH**

**JUDUL : PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL ILMI MENRONG KAB. BARRU**

<b>Sekolah</b> <b>Alokasi Waktu</b>	<p style="text-align: center;"><b>INTSRUMEN PENELITIAN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>: TK MIFTAHUL ILMI MENRONG</b></p> <p style="text-align: center;"><b>: 2 X 40 Menit</b></p> <p style="text-align: center;"><b>LEMBAR OBSERVASI</b></p> <p><b>A. Petunjuk Pengisian lembar observasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum mengisi dan menggunakan lembar observasi, terlebih dahulu membaca petunjuk lembar observasi</li> <li>2. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang telah disediakan, sesuai dengan hasil pengamatan dengan ketentuan sebagai berikut:</li> </ol> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Pernyataan</th> <th style="text-align: center;">Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">BB</td> <td style="text-align: center;">Belum Berkembang</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">MB</td> <td style="text-align: center;">Mulai Berkembang</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BSH</td> <td style="text-align: center;">Berkembang Sesuai Harapan</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">BSB</td> <td style="text-align: center;">Berkembang Sangat Baik</td> </tr> </tbody> </table>	Pernyataan	Keterangan	BB	Belum Berkembang	MB	Mulai Berkembang	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	BSB	Berkembang Sangat Baik
Pernyataan	Keterangan										
BB	Belum Berkembang										
MB	Mulai Berkembang										
BSH	Berkembang Sesuai Harapan										
BSB	Berkembang Sangat Baik										

**b. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Berpikir Simbolik**

Variabel	Indikator
Berpikir Simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1-10
	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan
	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan

Sumber : [https://luk.staff.ugm.ac.id/atur\\_bsn/Permenkbud1372014StandarNasionalPAUD](https://luk.staff.ugm.ac.id/atur_bsn/Permenkbud1372014StandarNasionalPAUD)

**C. Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Simbolik**

Nama Peserta Didik :

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BSB	BSH	MB	BB
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				
2	Menggunakan lambang bilangan	Melingkari lambang bilangan sesuai				

	untuk berhitung	jumlah gambar				
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal Mewarnai huruf konsonan				
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				

Parepare, 26 juli 2024

Pembimbing Utama

Sri Mulianah, S. Ag., M. Pd.  
NIP. 197209292009012003

Mengetahui,

Pembimbing Pendamping

Syarifah Halifah,M. Pd.  
NIDN.2012119002

## LAMPIRAN V

### LEMBAR OBSERVASI

Nama : Ahmad Abdul Fahri  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			2
Jumlah			11				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3
Jumlah			16				

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4
Jumlah			25				

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4

<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar					✓	<b>4</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓			<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan			✓			<b>3</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar					✓	<b>4</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan					✓	<b>4</b>
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>					

Nama : Afifa Nahda Rafanda  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			<b>2</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>1</b>

3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓				2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓				2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓				2
Jumlah			9					

#### Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3
		Anak dapat menyampaikan			✓		3

		angka yang dituliskan						
Jumlah			14					

## Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4	
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4	
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2	
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3	
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3	
Jumlah			23					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		3
		Mewarnai huruf konsonan				✓	4
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4
Jumlah			27				

Nama : Ainun Azzahra  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			1
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			1
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			2
Jumlah			8				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3	
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			2	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3	
Jumlah			12					

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4

<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			<b>2</b>
		Mewarnai huruf konsonan		✓			<b>3</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			<b>3</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		<b>4</b>
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	<b>4</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	<b>4</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	<b>4</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan			✓		<b>4</b>

<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	<b>4</b>
						✓	<b>4</b>
<b>Jumlah</b>			<b>27</b>				

Nama : Muhammad Syafaat  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			<b>2</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>2</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓				<b>1</b>
<b>4</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			<b>2</b>
				✓			<b>1</b>
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			2
Jumlah			12				

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3
Jumlah			22				

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3

<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar					✓	<b>4</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓			<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan				✓		<b>4</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓		<b>4</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓		<b>4</b>
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>					

Nama : Nur Hafiz Al Fatta  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			<b>2</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	✓				<b>1</b>

<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓					<b>1</b>
<b>4</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar	✓					<b>1</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓				<b>2</b>
<b>Jumlah</b>			<b>7</b>					

#### Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		<b>3</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>2</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			<b>2</b>
<b>4</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			<b>2</b>
		Anak dapat menyampaikan		✓			<b>2</b>

		angka yang dituliskan						
Jumlah			11					

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4	
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3	
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2	
		Mewarnai huruf konsonan		✓			2	
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3	
Jumlah			20					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		3
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3
Jumlah			22				

Nama : Nur Aleyanhadifa Ngatta  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	✓				1
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓				1
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar	✓				1
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	✓				1
Jumlah			6				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			2
Jumlah			10				

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3

<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			<b>2</b>
		Mewarnai huruf konsonan		✓			<b>3</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			<b>3</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			<b>3</b>
Jumlah		<b>20</b>					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	<b>4</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		<b>3</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		<b>3</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan			✓		<b>4</b>

<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	<b>4</b>
				✓			<b>3</b>
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>				

Nama : Nur Magfira  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	✓				<b>3</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>2</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓				<b>2</b>
<b>4</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	✓				<b>1</b>
				✓			<b>2</b>
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			3
Jumlah			10				

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4
Jumlah			24				

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4

<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar					✓	<b>4</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓			<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan				✓		<b>4</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓			<b>3</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓		<b>4</b>
<b>Jumlah</b>			<b>26</b>					

Nama : Nur Mutmainnah  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	✓				<b>1</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>2</b>

3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓				2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓				2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓				2
Jumlah			9					

#### Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3
		Anak dapat menyampaikan			✓		3

		angka yang dituliskan						
Jumlah			14					

## Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3	
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4	
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		3	
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3	
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4	
Jumlah			25					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar				✓	4
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		3
		Mewarnai huruf konsonan				✓	4
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4
Jumlah			26				

Nama : Putri Ramadhani  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar	✓				1
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓				1
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar		✓			2
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan	✓				1
Jumlah			7				

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			2	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			2	
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar			✓		3	
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			2	
Jumlah			12					

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3

<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			<b>2</b>
		Mewarnai huruf konsonan		✓			<b>3</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	<b>4</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			<b>3</b>
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>					

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	<b>4</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		<b>3</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		<b>3</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓		<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan			✓		<b>4</b>

<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	<b>4</b>
						✓	<b>4</b>
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>					

Nama : Nabil Arfan Aksa  
 Siklus ke-1 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
<b>1</b>	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	✓				<b>1</b>
<b>2</b>	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar		✓			<b>2</b>
<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar	✓				<b>1</b>
<b>4</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan		✓			<b>2</b>
				✓			<b>2</b>
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>					

Siklus ke-1 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10		✓			2
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar			✓		3
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar		✓			2
4	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan			✓		3
Jumlah			13				

Siklus ke-2 pertemuan pertama

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10			✓		3

2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar			✓		3
4	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal		✓			2
		Mewarnai huruf konsonan			✓		3
5	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar				✓	4
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan				✓	4
Jumlah			24				

Siklus ke-2 pertemuan kedua

No	Indikator	Aspek yang dikembangkan	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				✓	4
2	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	Melingkari lambang bilangan sesuai jumlah gambar				✓	4

<b>3</b>	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Menghubungkan lambang bilangan dengan gambar					✓	<b>4</b>
<b>4</b>	Mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan	Melengkapi huruf vokal			✓			<b>3</b>
		Mewarnai huruf konsonan			✓			<b>3</b>
<b>5</b>	Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan	Menyebutkan angka dalam gambar					✓	<b>4</b>
		Anak dapat menyampaikan angka yang dituliskan					✓	<b>4</b>
Jumlah			<b>26</b>					

**LAMPIRAN 6****SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA****Keterangan :**

Pada gambar di atas peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai penggunaan alat permainan edukatif kantong angka, selanjutnya anak-anak bergantian mempraktikan permainan kantong angka. Kemudian setelah itu peneliti memberikan anak lembar kertas kerja agar mereka kerjakan yang berisi materi yang telah diajarkan sebelumnya.

## SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA



### Keterangan

Pada gambar di atas anak mempraktikan permainan kantong angka secara bergantian. Kemudian setelah itu peneliti memberikan anak lembar kertas kerja agar mereka kerjakan yang berisi materi yang telah diajarkan sebelumnya.

## SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA



Keterangan :

Pada gambar di atas peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai penggunaan alat permainan edukatif kantong angka, selanjutnya anak-anak bergantian mempraktikan permainan kantong angka dan huruf. Kemudian setelah itu peneliti memberikan anak lembar kertas kerja agar mereka kerjakan yang berisi materi yang telah diajarkan sebelumnya.

## SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA



Keterangan :

Pada gambar di atas anak mempraktikan permainan kantong angka secara bergantian. Kemudian setelah itu peneliti memberikan anak lembar kertas kerja agar mereka kerjakan yang berisi materi yang telah diajarkan sebelumnya.

## BIOGRAFI PENULIS



**RIANA PUTRI** adalah nama penulis pada skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua bernama bapak Mas'ali dan ibu Kanre. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Barru, 25 Juli 2001. Penulis mulai menempuh pendidikan di SD Inpres Menrong pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP 3 Watu dan selesai pada tahun 2017, setelah itu melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 5 Barru lulus pada tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Kota Parepare, dengan memilih Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Kemudian penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di TKIT AL-AZIZI Kota Parepare.

