

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN HITUNG DAN JEPIT DI TK MENTARI KECAMATAN POLEANG TIMUR KABUPATEN BOMBANA

Riska¹, Pahendra², Nurul Idhayani³

Jurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Kendari¹²³

Email Koresponden: riska.14@umkendari.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit di TK Mentari, Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas yaitu kegiatan yang berupaya memecahkan masalah pembelajaran dengan dukungan ilmiah, nyata, dan tajam mengenai hal-hal yang terjadi didalam kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas berlangsung dari siklus ke siklus dimana setiap siklus bisa terdiri dari satu pertemuan atau lebih dan dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah di desain dalam faktor-faktor yang ingin diselidiki. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 16 orang anak didik kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana Tahun Pelajaran 2022/ 2023. Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat di simpulkan bahwa melalui permainan hitung dan jepit dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Hal tersebut dapat dilihat pada observasi awal anak didik memperoleh nilai ketuntasan secara klasik Berkembang Sesuai Harapan sejumlah 2 orang anak atau sekitar 12% sedangkan yang belum tuntas (MB) sebanyak 14 orang anak atau sekitar 87%. Kemudian siklus I anak yang terletak pada klasifikasi tuntas Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 5 orang anak atau sekitar 31%, sedangkan yang belum tuntas (MB) sebanyak 11 orang anak atau sekitar 68%. Dan selanjutnya pada siklus ke II anak yang mendapat kategori nilai tuntas yakni Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak sekitar 07% sementara yang memiliki klasifikasi nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 11 orang anak atau 68% akan tetapi masih ada 4 orang anak atau sekitar 25% yang belum tuntas.

Kata Kunci: Berpikir Simbolik, Permainan Hitung Dan Jepit

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve the symbolic thinking ability of early childhood B group B through arithmetic and pinching in Mentari Kindergarten, East Poleang District, Bombana Regency. This research is a classroom action research (CAR). This research is a practical research intended to improve learning in class, namely activities that seek to solve learning problems with scientific, real, and sharp support regarding things that occur in the classroom. Classroom Action Research Procedures take place from the cycle to the cycle where each cycle can consist of one or more meetings and be carried out in accordance with the changes to be achieved as designed in the factors to be investigated. The subjects in this study were 16 students of group B in Mentari Kindergarten, East Poleang District, Bombana Regency, 2022/2023. From the results of the study and discussion, it can be concluded that through the game of arithmetic and

flipping can increase the ability to think symbolic with early age groups B in TK Mentari, Poleang Timur District, Bombana Regency. This can be seen in the initial observations of students to get the classical completeness value developing according to the expectations of 2 children or around 12% while those who have not yet been completed (MB) are 14 children or around 87%. Then the Child Cycle I located in the complete classification developed according to expectations (BSH) of 5 children or around 31%, while those who have not yet been completed (MB) are 11 children or around 68%. And then in the second cycle of children who get a complete value category that is developing very well (BSB) as many as 1 child around 07% while those who have a classification of value developed according to expectations (BSH) of 11 children or 68% but there are still 4 children or about 25% that have not been completed.

Keywords: Symbolic Thinking, Arithmetic Games and Clips

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Undang-Undang Pendidikan Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang berorientasi pada aspek perkembangan anak, yang mencakup perkembangan fisik, motorik kasar, motorik halus, bahasa dan kognitif, emosi, sosial, moral, dan agama. Oleh karena itu pembelajaran yang diterapkan adalah usaha dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak secara maksimal, yang disesuaikan dengan minat, kepekaan, dan usia anak.

Pendidik dituntut mampu memberikan stimulasi sesuai dengan potensi kecerdasan anak. UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 28 ayat 2 menyatakan "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan melalui jalur lembaga pendidikan formal, nonformal dan informal. Pemberian layanan pendidikan dan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu anak mengembangkan dan menumbuhkan jasmani dan rohaninya. Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) Bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak untuk persiapan ke tahap pendidikan yang lebih lanjut (Gita, 2014:96-105). Salah satu contoh perkembangan yang penting yaitu perkembangan aspek kognitif, pada aspek ini anak diharapkan dapat memahami segala hal yang berkaitan pada intelektual anak, yaitu mengenal angka dan melakukan kegiatan matematika permulaan, seperti melakuakan penjumlahan sederhana, tujuannya adalah mempersiapkan kemampuan berhitung dan mengembangkan salah satu aspek kognitif. Kognitif pada anak usia dini dapat

diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir pada anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Pada dasarnya karakteristik pembelajaran di PAUD adalah bermain. Di usia dini anak-anak senang sekali bermain. Baik bermain di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Belajar dengan bermain akan lebih memberikan pengalaman yang berarti pada anak usia dini. Salah satu permainan yang mengembangkan kemampuan berpikir simbolik (Dikmas, 2016: 8). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 7 Agustus 2022 anak pada kelompok B di TK Mentari, Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari 16 orang anak hanya 2 atau sekitar 12% orang anak yang kemampuan berpikir simboliknya berkembang dengan baik sedangkan 14 orang anak atau sekitar 87% kemampuan berpikir simboliknya masih rendah hal tersebut dapat terlihat dari ketika anak belum mampu mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan, anak belum bisa merepresentasikan bilangan dalam bentuk gambar dan anak masih belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan gambar. Berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun tidak hanya berhubungan dengan mengenal lambang bilangan, tetapi juga membaca, menulis, dan berhitung. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini adalah pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja siawa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Permainan Hitung dan Jepit di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, yaitu kegiatan yang berupaya memecahkan masalah pembelajaran dengan dukungan ilmiah, dimulai dari permasalahan sederhana, nyata, dan tajam mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas (Hendriana, 2017:17). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan permainan hitung dan jepit sebagai solusi tindakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Tempat penelitian tindakan kelas dilakukan di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Waktu penelitian dilaksanakan di kolompok B TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Pada bulan Oktober sampai bulan November tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dari penelitian penelitian merupakan benda, hal, orang atau tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak kelompok B TK Mentari Kecamatan Poleng Timur Kabupaten Bombana terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak

perempuan. Adapun faktor yang diteliti dalam upaya menjawab permasalahan penelitian ini adalah Faktor anak, Faktor guru, dan Faktor pembelajaran. Prosedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan empat langkah yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi dua cara yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan melakukan pengamatan dan memberi nilai BSB, BSH, MB, BB terhaddiperolehkan ap perkembangan yang dicapai anak didik dan merangkum serta mengumpulkan semua data nilai perolehan yang dicapai anak didik yang diperolehkan dari hasil kegiatan evaluasi setiap pertemuan tindakan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika indikator kemampuan anak mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada kelompok B Taman Kanak- kanak Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Pelaksanaan penelitian di awali dengan kegiatan melaksanakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B. Pertemuan ini dilakukan dengan maksud untuk meminta izin dan memberikan informasi mengenai tujuan dari penelitian yang direncanakan dan akan dilaksanakan. Sebelum peneliti melaksanakan tindakan terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi awal yang dilanjutkan dengan wawancara langsung dengan guru kelompok B Taman Kanak- kanak Mentari, sekaligus dirangkaikan dengan penentuan subjek yang menjadi objek penelitian.

1. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

1. Menyusun perangkat pembelajaran permainan hitung dan jepit dalam hal ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
2. Menyusun lembar observasi untuk guru serta anak dalam menentukan situasi sepanjang proses pembelajaran berlangsung.
3. Menyediakan media permainan yang dipakai pada proses pembelajaran yakni permainan hitung dan jepit.
4. Menyusun lembar evaluasi anak dalam melaksanakan permainan hitung dan jepit untuk melihat kemampuan berpikir simbolik anak.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Oktober 2022 dari pukul 08.00 sampai pukul 10.30 WITA dikelompok B dengan total 16 anak. Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan dengan (RPPH) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pada siklus I. Berikut pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal pada siklus I pertemuan I peneliti memulai dengan melakukan pengamatan kepada anak didik yang sudah dating ke sekolah. Selanjutnya saat anak didik sudah banyak yang datang peneliti melanjutkan dengan melakukan rutinitas yang setiap pagi dilakukan disekolah yaitu dimulai dari melakukan kegiatan seperti

baris berbaris di halaman sekolah, setelah anak didik sudah masuk kelas dan duduk di tempat masing-masing dengan rapi dan tertib, guru mengarahkan anak didik untuk mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengucapkan doa sebelum belajar dan Al-Fatihah. Setelah membaca surah Al-Fatihah guru memulai bercakap-cakap dengan anak didik untuk menanyakan tentang kabarnya hari ini ataupun pengalamannya yang dilakukan sebelum ke sekolah. Setelah itu guru mengajak anak didik untuk menyanyikan lagu anak-anak. Kegiatan selanjutnya ialah guru menyiapkan media permainan hitung dan jepit yang akan digunakan oleh anak didik dalam bermain nanti.

b. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pelaksanaan pada kegiatan inti ini, diawali guru menjelaskan tentang tema tanaman buah dan sub tema buah-buahan, kemudian guru mengajak anak untuk memperhatikan dengan baik penjelasan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan yaitu penggunaan permainan hitung dan jepit yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat kemampuan berpikir simbolik anak. Sebelum mempersilahkan anak didik untuk memulai kegiatan permainan menggunakan permainan hitung dan jepit terlebih dahulu mengadakan Tanya jawab kepada anak didik tentang tanaman buah. Setelah itu guru membagi anak menjadi dua kelompok, setelah membagi kelompok guru terlebih dahulu mempraktekkan bagaimana merepresentasikan angka ke gambar buah dan sebaliknya dan mencocokkan angka dengan gambar dan sebaliknya. Selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana merepresentasikan angka dalam bentuk gambar kemudian anak mengikuti contoh yang diberikan sesuai arahan dari guru. Dan selanjutnya anak memulai pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit sesuai arahan apa yang telah diajarkan oleh guru. Kemudian guru memberikan motivasi pada anak didik tentang kelompok siapa yang menyelesaikan permainan dengan cepat serta tertib maka guru akan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang tersebut.

c. Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Kegiatan penutup dilakukan, guru mengajak anak didik untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian membaca doa sebelum makan dan makan bersama guru dan berbagi makanan dengan teman dan guru. Setelah makan bersama guru kemudian menyuruh anak untuk kembali mencuci tangannya, selanjutnya anak dibiarkan bermain diluar ruangan. Setelah istirahat guru kembali menyuruh anak untuk masukdi dalam kelas dan bersiap-siap untuk pulang ke rumah. Sebelum anak didik pulang ke rumah guru mengadakan kembali kegiatan Tanya jawab atau bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk memberikan motivasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak setelah kegiatan pembelajaran permainan hitung dan jepit dan guru memberikan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan .

2. Tindakan Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Oktober 2022 dari pukul 08.00 sampai pukul 10.30 WITA dikelompok B dengan total 16 anak. Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan dengan (RPPH) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pada siklus I. Berikut pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal pada siklus I pertemuan II peneliti memulai dengan melakukan pengamatan kepada anak didik yang datang lebih awal ke sekolah. Selanjutnya saat anak didik sudah banyak yang datang peneliti melanjutkan dengan melakukan rutinitas yang setiap pagi dilakukan disekolah yaitu kegiatan baris berbaris di halaman sekolah, setelah itu guru mengarahkan anak didik untuk masuk ke kelas dan duduk ditempat masing-masing dengan rapi dan tertib, selanjutnya guru mengarahkan anak didik untuk mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan mengucapkan doa sebelum belajar dan Al-Fatihah. Setelah membaca surah Al-Fatihah guru memulai bercakap-cakap dengan anak didik untuk menanyakan tentang kabarnya hari ini ataupun pengalamannya yang dilakukan sebelum ke sekolah. Setelah itu guru mengajak anak didik untuk menyanyikan lagu anak-anak.

b. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pelaksanaan pada kegiatan inti ini, dimana guru menjelaskan tentang tema tanaman buah dan sub tema buah-buahan, kemudian guru mengajak anak untuk memperhatikan dengan baik penjelasan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan yaitu penggunaan permainan hitung dan jepit yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan penjelasan mengenai buah-buahan. Setelah itu guru membagi anak menjadi dua kelompok, kemudian guru terlebih dahulu mempraktekkan bagaimana merepresentasikan angka ke gambar buah dan begitupun sebaliknya dan kemudian mencocokkan angka dengan gambar begitupun sebaliknya. Selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana merepresentasikan angka dalam bentuk gambar kemudian anak mengikuti contoh yang diberikan sesuai arahan dari guru. Dan guru memulai pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit sesuai arahan apa yang telah diajarkan oleh guru. Kemudian guru memberikan motivasi pada anak didik tentang kelompok siapa yang menyelesaikan permainan dengan cepat serta tertib maka guru akan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang tersebut.

c) Kegiatan Penutup (30 menit)

Kegiatan penutup dilakukan guru dengan mengajak anak didik untuk mencuci tangan sebelum makan, lalu kembali ke tempat duduknya, disamping itu guru memberikan arahan untuk membacamembaca doa sebelum makan dan makan bersama guru dan berbagi makanan dengan teman dan guru. Setelah makan

bersama kemudian guru menyuruh anak didik untuk membaca doa sesudah makan dan kembali mencuci tangannya, selanjutnya anak dibiarkan bermain diluar ruangan. Setelah istirahat guru kembali menyuruh anak untuk masukdi dalam kelas dan bersiap-siap untuk pulang ke rumah. Sebelum anak didik pulang ke rumah guru mengadakan kembali kegiatan Tanya jawab atau bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk memberikan motivasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak setelah kegiatan pembelajaran permainan hitung dan jepit dan selanjutnya guru memberikan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan.

2. Observasi dan Evaluasi Kegiatan Tindakan Siklus I

Observasi Siklus I Pertemuan I

a. Faktor Guru

(1). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, (2). Guru mengarahkan anak didik untuk membaca doa sebelum belajar dan Menyanyikan lagu yang menarik perhatian anak, (3). Guru menyampaikan tema dan sub tema kepada anak (4). Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit (5). Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh anak (6). Guru membagi anak menjadi 2 kelompok dan mengatur tempat duduk (7). Guru memberikan arahan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang disampaikan oleh guru baik secara kelompok maupun individu (8). Guru memperlihatkan alat permainan yang dipergunakan dalam kegiatan permainan hitung dan jepit (9). Guru memberikan contoh dalam merepresentasikan angka dalam bentuk gambar buah dan begitupun sebaliknya dan cara mengaplikasikan permainan hitung dan jepit (10). Meminta anak didik mengamati dan memperhatian contoh yang diberikan (11). Meminta anak didik melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan teratur dan tertib (12). Mengajak anak didik untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit baik secara berkelompok maupun secara individu (13). Memberikan reword pada anak yang menyelesaikan kegiatan permainan dengan cepat dan tepat secara kelompok maupun secara individu (14). Memberikan motivasi terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak didik setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit (15). Memberikan arahan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan.

b. Faktor anak

Adapun hasil observasi terhadap anak selama proses pembelajaran menunjukkan hal- hal sebagai berikut: (1). Anak menjawab salam dan berdoa sebelum belajar melaksanakan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (2). Anak duduk dengan tertib di tempat duduk yang telah ditentukan oleh guru (3). Anak fokus memperhatikan dan mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan (4). Anak melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (5). Anak aktif dalam kegiatan belajar melalui kegiatan menggunakan

permainan hitung dan jepit dengan baik (6). Anak memahami cara pelaksanaan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (7). Anak melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan teratur dan tertib (8). Anak memperlihatkan kesungguhan dan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan permainan menggunakan hitung dan jepit (9). Anak merapikan peralatan permainan yang telah digunakan (10). Anak dapat menyelesaikan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan hati yang riang gembira.

c. Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat observasi dan penilaian untuk melakukan penilaian tentang ketuntasan belajar anak dan melihat sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Dari hasil deskripsi kegiatan evaluasi pada tahap siklus I secara klasikal yang berhasil adalah 43% atau sekitar 7 orang anak yang dikategorikan ketuntasannya yaitu mendapat nilai akhir Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tetapi belum memenuhi target keberhasilan indikator, Sedangkan anak yang masuk dalam kategori belum tuntas dan mendapatkan nilai akhir Mulai Berkembang (MB) atau belum memenuhi indikator belum berkembang yaitu sebanyak 56% atau sekitar 9 orang anak.

Hasil tersebut dapat diamati pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Persentase Nilai Ketuntasan Secara Klasikal Kemampuan Berpikir Logis Anak Pada Siklus I

Hari/ Tanggal	Kriteria Penelitian	Siklus I	
		Jumlah Anak	Persentase
Senin, 17 Oktober 2022 dan Selasa, 18 Oktober 2022	BSB	0	0%
	BSH	7	43%
	MB	9	56%
	BB	0	0%
Jumlah		16	100%
Presentase jumlah keberhasilan anak (BSB+BSH)		7	43%
Presentase jumlah keberhasilan anak yang belum tuntas (MB+BB)		9	56%

Sumber: Data diolah 2022

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.1, dapat diinterpretasikan bahwa perolehan perhitungan untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok B Melalui Permainan Hitung Dan Jepit Di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana, tahap penilaian akhir untuk tinndakan pada siklus I dilihat terdapat sedikit peningkatan, akan tetapi

masih belum memenuhi ketercapaian indikator yakni 75%. Pada siklus I anak yang dikategorikan tuntas dengan mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak atau sekitar 43%. Sedangkan anak yang masuk dalam kategori belum tuntas dan mendapatkan nilai akhir Mulai Berkembang (MB) atau belum memenuhi indikator belum berkembang yaitu sebanyak 56% atau sekitar 9 orang anak.

Refleksi Hasil Penelitian Tindakan Siklus I

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan ialah mengevaluasi secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh anak dimulai dari pertemuan ke I sampai pertemuan ke II dengan tujuan untuk mengkaji sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai oleh anak selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut perolehan refleksi pada siklus ke I dapat dilihat bahwa kegiatan observasi yang dijalankan belum rampung terutama pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Peneliti dan guru kelompok B berkolaborasi dalam menilai serta mendiskusikan permasalahan yang terjadi pada penerapan tindakan siklus ke I, sehingga harus membuat persiapan serta perencanaan yang matang, semua yang dilakukan pada tindakan siklus ke I harus diperhatikan serta diperbaiki kembali.

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Kegiatan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahapan ini, peneliti membuat beberapa langkah-langkah pembelajaran seperti berikut ini:

1. Menyusun perangkat pembelajaran permainan hitung dan jepit dalam hal ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
2. Menyusun lembar observasi untuk guru serta anak dalam menentukan situasi sepanjang proses pembelajaran berlangsung.
3. Menyediakan media permainan yang dipakai pada proses pembelajaran yakni permainan hitung dan jepit.
4. Menyusun lembar evaluasi anak dalam melaksanakan permainan hitung dan jepit untuk melihat kemampuan berpikir simbolik anak.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan I dilakukan pada hari Selasa tanggal 1 November 2022 dari jam 08.00 sampai dengan jam 11.00 WITA di kelompok B TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana dengan total 16 anak. Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan dengan (RPPH) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pada siklus II. Berikut pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. Tindakan Siklus II Pertemuan I

a. Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, peneliti memulai dengan mengamati anak didik kelompok B pada saat diantar oleh orang tuanya dan menyambutnya. Peneliti melihat beberapa orang anak didik yang datang tepat waktu juga anak-anak yang datang terlambat ke sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan kegiatan rutinitas seperti baris berbaris di halaman sekolah lalu setelah berbaris dengan rapi kemudian menyuruh anak untuk masuk kedalam kelas

dengan tertib dan duduk rapi lalu kemudian peneliti memulai pembelajaran dengan ucapan salam pembuka, membaca doa sebelum belajar, membaca rukun islam, membaca surah Al- Fatihah dan menyanyikan lagu anak-anak yakni kalau kau suka hati. Setelah itu guru mengajak anak untuk berbagi cerita tentang pengalaman yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah.

b. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Sebelum guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit terlebih dahulu guru menyiapkan permainan yang akan digunakan. Pelaksanaan pada kegiatan inti ini, dimana guru menjelaskan tentang tema tanaman buah dan sub tema buah- buahan, kemudian guru mengajak anak untuk memperhatikan dengan baik penjelasan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan yaitu penggunaan permainan hitung dan jepit yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan penjelasan mengenai buah- buahan . Setelah itu guru membagi anak menjadi dua kelompok, kemudian guru terlebih dahulu mempraktekkan bagaimana merepresentasikan angka ke gambar buah dan begitupun sebaliknya, lalu kemudian mencocokkan angka dengan gambar begitupun sebaliknya. Selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana merepresentasikan angka dalam bentuk gambar kemudian anak mengikuti contoh yang diberikan sesuai arahan dari guru. Dan guru memulai pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit sesuai arahan apa yang telah diajarkan oleh guru. Kemudian guru memberikan motivasi pada anak didik tentang kelompok siapa yang menyelesaikan permainan dengan cepat serta tertib maka guru akan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang tersebut.

c. Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Sebelum kegiatan penutup dilakukan guru mengajak anak-anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian membaca doa sebelum makan. Setelah makan bersama guru kemudian menyuruh anak untuk kembali mencuci tangannya, selanjutnya anak dibiarkan bermain diluar ruangan. Setelah istirahat guru kembali menyuruh anak untuk masuk di dalam kelas dan bersiap- siap untuk pulang kerumah. Sebelum anak-anak pulang ke rumah guru mengadakan kembali kegiatan Tanya jawab atau bercakap- cakap dengan anak-anak tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk memberikan motivasi terhadap kemampuan motorik halus anak setelah kegiatan permainan hitung dan jepit dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan. Selanjutnya seperti biasanya sebelum pulang anak akan bernyanyi, dan berdoa.

2. Tindakan Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan I dilakukan pada hari Rabu tanggal 2 November 2022 dari jam 08.00 sampai dengan jam 11.00 WITA di kelompok B TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana dengan total 16 anak. Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan pembelajaran berdasarkan dengan (RPPH) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian pada siklus II. Berikut

pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan awal (± 30 menit) kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan awal pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, peneliti memulai dengan mengamati anak didik kelompok B pada saat diantar oleh orang tuanya dan menyambutnya. Peneliti melihat beberapa orang anak didik yang datang tepat waktu juga anak-anak yang datang terlambat ke sekolah. Kemudian dilanjutkan melakukan kegiatan rutinitas seperti baris berbaris dengan rapi di halaman sekolah lalu setelah berbaris guru menyuruh anak untuk masuk kedalam kelas dengan tertib, anak duduk kemudian guru memulai dengan ucapan salam pembuka, membaca doa sebelum belajar dan membaca surah Al-Fatihah. Kemudian dilanjutkan dengan menyebutkan nama-nama hari dan menyanyikan lagu anak-anak yakni lagu nama-nama hari. Setelah itu guru menanyakan kabarnya hari ini dan guru mengajak anak untuk berbagi cerita tentang pengalaman yang mereka lakukan sebelum berangkat ke sekolah.

b. Kegiatan inti (± 60 menit)

Sebelum guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit terlebih dahulu guru menyiapkan permainan yang akan digunakan. Pelaksanaan pada kegiatan inti ini, dimana guru menjelaskan tentang tema tanaman buah dan sub tema buah-buahan, kemudian guru mengajak anak untuk memperhatikan dengan baik penjelasan guru terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan yaitu penggunaan permainan hitung dan jepit yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dan penjelasan mengenai buah-buahan. Setelah itu guru membagi anak menjadi dua kelompok, kemudian guru terlebih dahulu mempraktekkan bagaimana merepresentasikan angka ke gambar buah dan begitupun sebaliknya lalu kemudian mencocokkan angka dengan gambar begitupun sebaliknya. Selanjutnya guru memberikan contoh bagaimana merepresentasikan angka dalam bentuk gambar kemudian anak mengikuti contoh yang diberikan sesuai arahan dari guru. Dan guru memulai pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit sesuai arahan apa yang telah diajarkan oleh guru. Kemudian guru memberikan motivasi pada anak didik tentang kelompok siapa yang menyelesaikan permainan dengan cepat serta tepat maka guru akan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang tersebut.

c. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

Sebelum kegiatan penutup dilakukan guru mengajak anak-anak untuk mencuci tangan sebelum makan, kemudian membaca doa sebelum makan. Setelah makan bersama guru kemudian menyuruh anak untuk kembali mencuci tangannya membersihkan sisa makanannya yang berhamburan dan juga membuang sampah

yang telah mereka makan, kemudian selanjutnya anak dibiarkan bermain diluar ruangan. Setelah istirahat guru kembali menyuruh anak untuk masuk di dalam kelas dan bersiap-siap untuk pulang kerumah. Sebelum anak-anak pulang ke rumah guru mengadakan kembali kegiatan Tanya jawab atau bercakap-cakap dengan anak-anak tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah untuk memberikan motivasi terhadap kemampuan motorik halus anak setelah kegiatan permainan hitung dan jepit dan guru memberikan arahan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan. Selanjutnya seperti biasanya sebelum pulang anak akan bernyanyi, dan berdoa.

Observasi dan Evaluasi Kegiatan Tindakan Siklus II

1. Observasi Siklus II Pertemuan I

a. Faktor Guru

(1). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam (2). Guru mengarahkan anak didik untuk membaca doa sebelum belajar dan Menyanyikan lagu yang menarik perhatian anak (3). Guru menyampaikan tema dan sub tema kepada anak (4). Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit (5). Guru menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh anak (6). Guru membagi anak menjadi 2 kelompok dan mengatur tempat duduk (7). Guru memberikan arahan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang disampaikan oleh guru baik secara kelompok maupun individu (8). Guru memperlihatkan alat permainan yang dipergunakan dalam kegiatan permainan hitung dan jepit (9). Guru memberikan contoh dalam merepresentasikan angka dalam bentuk gambar buah dan begitupun sebaliknya dan cara mengaplikasikan permainan hitung dan jepit (10). Meminta anak didik mengamati dan memperhatikan contoh yang diberikan (11). Meminta anak didik melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan teratur dan tertib (12). Mengajak anak didik untuk menceritakan hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit baik secara berkelompok maupun secara individu (13). Memberikan reword pada anak yang menyelesaikan kegiatan permainan dengan cepat dan tepat secara kelompok maupun secara individu (14). Memberikan motivasi terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak didik setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan hitung dsn jepit (15). Memberikan arahan kesimpulan tentang hasil kegiatan anak didik yang telah dilakukan.

b. Faktor anak

Adapun hasil observasi terhadap anak selama proses pembelajaran menunjukkan hal-hal sebagai berikut: (1). Anak menjawab salam dan berdoa sebelum belajar melaksanakan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (2). Anak duduk dengan tertib di tempat duduk yang telah ditentukan oleh guru (3). Anak fokus memperhatikan dan mendengarkan dengan baik penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan (4). Anak melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (5). Anak aktif dalam kegiatan belajar melalui kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan baik (6). Anak memahami cara

pelaksanaan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit (7). Anak melakukan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan teratur dan tertib (8). Anak memperlihatkan kesungguhan dan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan permainan menggunakan hitung dan jepit (9). Anak merapikan peralatan permainan yang telah digunakan (10). Anak dapat menyelesaikan kegiatan menggunakan permainan hitung dan jepit dengan hati yang riang gembira.

c. Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat observasi dan penilaian untuk melakukan penilaian tentang ketuntasan belajar anak dan melihat sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Dari hasil deskripsi kegiatan evaluasi pada tahap siklus II secara klasikal ada yang berhasil mendapat nilai berkembang sangat baik (BSB) ialah sebesar 07% ataupun 1 orang anak. Sementara jumlah anak yang berhasil adalah 68% atau sekitar 11 orang anak yang dikategorikan ketuntasannya yaitu mendapat nilai akhir Berkembang Sesuai Harapan (BSH), maka telah mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ($\geq 75\%$), sedangkan anak yang belum tuntas yaitu 25% atau sekitar 4 orang anak yang dikategorikan belum tuntas dengan perolehan nilai akhir Mulai Berkembang (MB).

Hasil tersebut dapat diamati pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Persentase Nilai Ketuntasan Secara Klasikal Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Pada Siklus II

Hari/ Tanggal	Kriteria Penelitian	Siklus II	
		Jumlah Anak	presentase
Selasa, 1 November 2022 dan Rabu, 2 November 2022	BSB	1	07%
	BSH	11	68%
	MB	4	25%
	BB	0	0%
Jumlah		16	100%
Presentase jumlah keberhasilan anak (BSB+BSH)		12	75%
Presentase jumlah keberhasilan anak yang belum tuntas (MB+BB)		4	25%

Sumber: Data diolah 2022

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.2, dapat diinterpretasikan bahwa perolehan perhitungan untuk peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok B Melalui Permainan Hitung Dan Jepit Di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana, tahap penilaian akhir untuk tinndakan pada siklus II dilihat terjadi peningkatan

dengan perolehan nilai yang dapat dikatakan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari perolehan analisis data pada tahapan evaluasi terakhir pelaksanaan siklus II yakni sebesar 75% ataupun sebanyak 12 anak. Hal tersebut dipandang sudah biasa merampungkan tuga- tugas berdasarkan indikator penilaian pada observasi ini, meskipun masih terdapat 25% atau sebanyak 4 orang anak yang secara klasikal belum dapat dikatakan tuntas,. Namun secara keseluruhan anak kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana telah tuntas menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

a. Refleksi Hasil Penelitian Tindakan Siklus II

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan ialah mengevaluasi secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan oleh anak dimulai dari pertemuan ke I sampai pertemuan ke II dengan tujuan untuk mengkaji sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai oleh anak selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut perolehan refleksi pada siklus ke II dapat dilihat bahwa kegiatan observasi yang dijalankan belum rampung terutama pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Peneliti dan guru kelompok B berkolaborasi dalam menilai serta mendiskusikan permasalahan yang terjadi pada penerapan tindakan siklus ke II, sehingga harus membuat persiapan serta perencanaan yang matang, semua yang dilakukan pada tindakan siklus ke II harus diperhatikan serta diperbaiki kembali.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran yang dilakukan secara bertahap mulai dari perencanaan, tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian sehingga penelitian dilakukan terstruktur dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, kemudian pelaksanaan tindakan yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun berdasarkan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), selanjutnya observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan dari awal sampai dengan akhir pembelajaran secara intensif untuk mendapatkan informasi tentang anak guna mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan hitung dan jepit. Tahap terakhir adalah observasi dan evaluasi kemudian melakukan refleksi dimana pada tahap ini peneliti melakukan peninjauan kembali terhadap kegiatan yang telah dilakukan, jika telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan maka tindakan penelitian dapat dihentikan pada siklus I, akan tetapi jika ada masalah yang ditemukan maka masih memerlukan perbaikan atau tindak lanjut terhadap tindakan siklus II. Namun dalam penelitian meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui permainan hitung dan jepit hanya menggunakan dua siklus karena pada siklus II pembelajaran dianggap sudah berhasil, karena telah mencapai standar indikator keberhasilan yang diharapkan.

Setelah kegiatan pendahuluan dilaksanakan kemudian dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan permainan hitung dan jepit yang terdiri atas dua siklus yakni siklus I dan siklus II sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3. Perbandingan Distribusi Frekuensi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak pada Hasil Observasi awal, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II

No	Kategori	Frekuensi			Persentase		
		Observasi Awal	Siklus I	Siklus II	Observasi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Banyaknya anak yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) (nilai konversi 3,50- 4,00)	0	0	1	0 %	0%	07%
2	Banyaknya anak yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH)(nilai konversi 2,50- 3,49)	2	7	11	12%	43%	68%
3	Banyaknya anak yang memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB) (nilai konversi 0,50- 2,49)	14	9	4	87%	56%	25%
4	Banyaknya anak yang memperoleh nilai Belum Berkembang (BB) (nilai konversi 0,50- 1,49)	0	0	0	0%	0%	0%
Percentase		16	16	16	100%	100%	100%
Percentase Keberhasilan Anak (BSB+ BSH)		2	7	12	12%	43%	75%

Sumber: Data diolah (2022)

Keterangan : SI = Siklus I SII = Siklus II

Data pada tebel 4.3. dan grafik 4.1 diatas menunjukkan bahwa pada Observasi awal belum ada satupun anak yang memperoleh nilai BSB akan tetapi

pada observasi awal total anak yang memperoleh nilai kategori BSH ialah 12% atau sekitar 2 orang anak dan untuk total anak yang memperoleh nilai kategori MB ialah 87% atau sekitar 14 orang anak sedangkan nilai siklus I belum ada satupun anak yang memperoleh nilai kategori BSB, sementara pada siklus II total anak yang memperoleh nilai kategori BSB ialah 07% atau sekitar 1 orang anak. Jumlah anak yang memperoleh nilai kategori BSH pada siklus I sejumlah 7 orang anak ataupun 43% sedangkan pada siklus II sebanyak 11 orang anak ataupun 68% jumlah anak yang mendapatkan nilai MB pada siklus I sejumlah 9 orang anak atau sekitar 56% sementara pada siklus ke II total anak yang mendapatkan kategori nilai MB sebanyak 4 orang anak atau sekitar 25%. Hal tersebut membuktikan bahwa total anak yang memperoleh nilai tuntas bertambah, dimana pada siklus I hanya berjumlah 7 orang anak ataupun sebesar 43%. Sementara pada siklus II total anak yang mendapat kategori nilai tuntas sejumlah 12 orang anak atau sebesar 75%. Hal ini dapat membuktikan bahwa jumlah anak yang tuntas dalam pembelajaran siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ($\geq 75\%$). Sehingga bisa dinyatakan bahwa menggunakan permainan hitung dan jepit dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan hitung dan jepit dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok B di TK Mentari Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana. Hal tersebut dapat dilihat pada persentase nilai anak yang terus meningkat dimana pada observasi awal anak yang berkembang dengan baik yaitu sebesar 12% atau sekitar 2 orang anak sedangkan yang belum berkembang sebesar 87% atau sekitar 14 orang anak. Kemudian pada siklus I anak yang terletak pada klasifikasi tuntas Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 7 orang anak atau sekitar 43%, sedangkan yang belum tuntas (MB) sebanyak 9 orang anak atau sekitar 56%. Selanjutnya pada siklus ke II anak yang mendapat kategori nilai tuntas yakni Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak sekitar 07% sementara yang memiliki klasifikasi nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 11 orang anak atau 68% akan tetapi masih ada 4 orang anak atau sekitar 25% yang belum tuntas. Ketiganya masih dalam bimbingan dan pengawasan dan bimbingan dari guru, namun secara keseluruhan menggunakan permainan hitung dan jepit sudah berhasil karena telah mencapai hasil dari standar indikator keberhasilan.

Saran

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan serta kesimpulan observasi, sehingga saran observasi yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil dari observasi ini diharapkan dapat membantu guru dan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam usaha meningkatkan kemampuan

berpikir simbolik anak usia dini kelompok B melalui permainan hitung dan jepit pada proses pembelajarannya agar lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

2. Bagi Peneliti

Hasil dari observasi ini dapat digunakan sebagai salah satu rujukan ataupun referensi bagi peneliti ketika nanti sudah menjadi pendidik. Diharapkan juga hasil dari observasi ini bisa dijadikan sebagai salah satu referensi ketika ada peneliti yang ingin mengambil judul yang sama yaitu tentang kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2012. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aisyah, siti, 2017. Menejemen Nyeri Pada Lansia Dengan Pendekatan Non Farmakologi, Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 2 (1)
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain di PAUD Nazareth Oesapa. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1).
- Arifin, Zainal. (2011). Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto , Suharsimi. 2013. Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bateman, Thomas S, dan Snell, Scott A. 2014, Managemen, Alih Bahasa: Ratno Purnomo dan Willy Abdillah McGraw- Hill Education (Asia) dan Salemba Empat, Jakarta.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. Jurnal Ceria, 2(6), 354-58.
- Danarjati, Dwi Prasetia, dkk. 2014. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Depdiknas, (2010). Model Pembelajaran IPS. Malang: Pusat Kurikulum BaItibang Depdiknas.
- DIKMAS, P. P. (2016). Model Penumbuhan Sikap Kompetitif.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (2012). Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, Dan Informal. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Febrina, Gita., Yunus. Markis, dan Tarmansyah. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahaya HIV/AIDS Bagi Remaja Tunarungu. E- Jupekhu. Volume 3 No 2. Hal 96-105.
- Fadillah, M. 2017. Buku Ajar Bermain & Permainan. Jakarta: Kencana.
- Hendriana, H. dan A. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Refka Aditama.
- Husdarta, Nurlan, Kusmaedi. 2010. Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik. Olahraga dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Iriani, Tuti, and Agphin Ramadhan. Perencanaan Pembelajaran Kejuruan. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2019.
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publising.
- Kurnia, Rita, & Guslinda. 2018. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: Jakad Publishing.
- Levine, L., & Munsch, J. (2014). Child Development, an Active Learning Approach, 2nd edition. London: SAGE Publication.

- Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Magnalia, Widyaswara (2016), Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Lpm Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/ 2016. Skripsi. Kota Metro.
- Masnipal. 2013. Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional. Jakarta: Gramedia
- Maulina, R., & Aziz, M. Y. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Penggunaan Kartu Bilangan Di Paud Madani Gampong Ateuk Jawo Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 2(3).
- Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mutiah, Diana. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Novianti, Ria. 2015. Pengembangan Permainan Papan Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. EDUCHILD. Vol 4 No. 1. Hal 56-63.
- Nurul Fadhilah, Yuyun Rahmawati, Wahyuni Novitasari, Faisal Khamdani (2018). Bola 'Enak' (Edukatif, Nyaman, Atraktif, Dan Kreatif) Alat Permainan Multi Sensori Yang Ramah Lingkungan. National Seminar on Elementary Education (SNPD) series 1. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Runtukahu, Tombokan dan Selpius Kandou. 2014. Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta. 311 hlm.
- Soetjiningsih. 2012. Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja. Jakarta: Sagungseto. Pp 86-90.
- Sugiyono, 2013, Metode Penelitian Manajemen, CV Alfabet, Bandung.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Kombinasi (Mixed Rethods). Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk., Metode Pengembangan Kognitif, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Susanto Ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)
- Susanto, Ahmad, 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Perdana. Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 208 hlm.