

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB
PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG
TENGAH**

**Oleh:
ROSITA
NPM. 2001042008**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO (IAIN) METRO
1446 H/2024 M**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB
PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG
TENGAH**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
ROSITA
NPM. 200104208**

Pembimbing: Alimudin, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUTAGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka penelitian disusun oleh :

Nama : Rosita
NPM : 20010402008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Yang berjudul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA
CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA
KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH

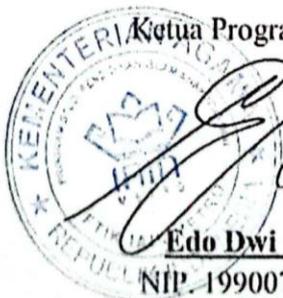
Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,

Metro, 10 Oktober 2024



Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002

Pembimbing

Alimudin, M.Pd

NIP. 199001072020121012

PERSETUJUAN

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA
KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH
Nama : Rosita
NPM : 20010402008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 10 September 2024
Pembimbing



Alimudin, M.Pd

NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-4982 / In-281 / D / PP.009 / 10 / 2024

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH, disusun oleh: Rosita, NPM: 2001042008, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at, 18 Oktober 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Alimudin, M.Pd

Penguji I : Edo Dwi Cahyo, M.Pd

Penguji II : Annisa Herlida Sari, M.Pd

Sekretaris : Revina Rizqiyani, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH

Oleh:
ROSITA

Penelitian ini mengkaji tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui Media Congklak di PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah. Anak usia dini memiliki daya pikir yang berbeda beda. Seperti halnya, di PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah terdapat anak-anak yang kemampuan berfikir simbolik belum berkembang dengan baik, yaitu dalam berhitung angka 1-10, memahami angka, menggunakan simbol dan menyebutkan lambang bilangan secara urut. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak di PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin dalam teori tindakan. Model ini menggunakan konsep dasar modifikasi dengan menggabungkan komponen acting (bertindak) dan observing (mengamati) yang memiliki Langkah-langkah dalam siklus penelitian Tindakan kelas diantaranya adalah: a) Perencanaan (planning), b) Pelaksanaan (action), c) Pengamatan (observation), d) Refleksi (reflektion) dilakukan menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek pada penelitian ini merupakan anak kelas B PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah sebanyak 20 peserta didik. Pada Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak kelompok A pada siklus I menunjukkan perkembangan yang diperoleh ialah 25% dalam kriteria Belum Berkembang (BB) 28,125% dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 55,37% dalam kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), 0% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada siklus II keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sudah mencapai 0% dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 0% dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 75% dalam kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), 99,5% dalam kriteria Berkembangan Sangat Baik (BSB). Maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak meningkat.

Kata Kunci : Kemampuan Berfikir Simbolik, Media Congklak, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

EFFORTS TO IMPROVE SYMBOLIC THINKING ABILITY THROUGH CONGLAK MEDIA IN PAUD KB PUSPA KENCANA PUNGGUR DISTRICT, CENTRAL LAMPUNG

**BY
ROSITA**

This research examines efforts to improve children's symbolic thinking abilities through Congklak media at PAUD KB Puspa Kencana, Punggur District, Central Lampung. Early childhood children have different thinking abilities. Likewise, in PAUD KB Puspa Kencana, Punggur District, Central Lampung, there are children whose symbolic thinking skills have not yet developed well, namely in counting numbers 1-10, understanding numbers, using symbols and saying number symbols in sequence. The research objective to be achieved in this study is to determine the increase in children's symbolic thinking abilities through congklak media in PAUD KB Puspa Kencana, Punggur District, Central Lampung. This research is Classroom Action Research (PTK) which uses the Kemmis and Taggart model which is a development of the basic concepts introduced by Kurt Lewin in action theory. This model uses a modified basic concept by combining acting and observing components which have steps in the classroom action research cycle including: a) Planning, b) Action, c) Observation), d) Reflection (reflekcion) is carried out using 2 cycles, each cycle is held three meetings. The subjects in this research were 20 students in class B of PAUD KB Puspa Kencana, Punggur District, Central Lampung. Data collection techniques use observation, interview and documentation techniques.

Based on the results of research on improving the symbolic thinking ability of group A children in cycle I, the development obtained was 25% in the Not Yet Developing (BB) criteria, 28.125% in the Starting to Develop (MB) criteria, 55.37% in the Developing According to Expectations (BSH) criteria, 0% in Very Well Developed (BSB) criteria. In cycle II, overall learning success had reached 0% in the criteria Not Yet Developed (BB), 0% in the criteria Starting to Develop (MB), 75% in the criteria Developing According to Expectations (BSH), 99.5% in the criteria Developing Very Well (BSB). So from this research it can be concluded that children's symbolic thinking ability through congklak media increases.

Keywords: Symbolic Thinking Ability, Congklak Media, Early Childhood.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosita

NPM : 200104008

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali, bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 10 Oktober 2024

Mahasiswa Ybs,



Rosita

NPM. 2001042008

HALAMAN MOTTO

وَجَعَلَنِي مُبْرَكًا أَيْنَ مَا كُنْتُ وَأَوْصَانِي بِالصَّلَاةِ وَالزَّكَاةِ مَا دُمْتُ حَيًّا
وَبَرًّا بِوَالِدَتِي وَلَمْ يَجْعَلْنِي جَبَّارًا شَقِيًّا

Artinya : “Dan Dia menjadikan aku seorang yang diberkahi di mana saja aku berada, dan Dia memerintahkan kepadaku (melaksanakan) shalat dan (menunaikan) zakat selama aku hidup; dan berbakti kepada ibuku, dan Dia tidak menjadikan aku seorang yang sombong lagi celaka”.¹

(Q.S Maryam Ayat 31-32)

¹ Q.S Maryam Ayat 31-32

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillabill'alamiin

Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka untuk memenuhi syarat guna meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Lampung.

Peneliti mempersembahkan karya tulis ilmiah skripsi ini kepada :

1. Bapak tercinta, bapak Jeriman beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan memotivasi tiada henti kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
2. Ibu tersayang, ibu Painah. Terima kasih sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang diberikan ibu menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat.
3. Saudari-saudariku tersayang yang bernama Jumnah Dewi, Luthfia, Oki Nurul Rohmah, serta sepupu saya, kalian adalah orang baik yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk sahabat-sahabat saya, teman karib saya, sobat MRI, sobat LKK, sobat kelas B, sobat angkatan 2020, serta sobat KAMMI yang telah memberikan dukungan positif serta do'a terbaik untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Untuk Ketua Program Studi PIAUD, Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. yang senantiasa telah banyak membantu, memotivasi serta mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk dosen pembimbing, Bapak Alimudin, M.Pd yang selalu membimbing, mengarahkan dan menginspirasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk Dosen beserta Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) terkhusus Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang selalu mendidik, memotivasi, dan membimbing saya menjadi manusia yang berkepribadian lebih baik lagi.
8. Tak lupa untuk Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN) Lampung.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media Congklak Di PAUD KB PUSPA Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah”.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah menerima bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada;

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.
4. Bapak Alimudin, M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam menyusun skripsi.
5. Peneliti juga berterimakasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan punggur Lampung Tengah.

Demikianlah kritik dan saran sangat diharapkan guna untuk memperbaiki skripsi ini dan akan diterima dengan lapang dada. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran untuk memperbaiki sehingga skripsi ini bisa berguna bagi yang membacanya.

Metro, 10 Oktober 2024

Peneliti,



Rosita
NPM. 2001042008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Pendahuluan	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Penelitian.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
F. Penelitian yang Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Berpikir Simbolik.....	14
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik.....	14
2. Karakteristik Kemampuan Berpikir Simbolik	15
3. Kategori Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik	16
B. Media Congklak	17
1. Definisi Media Congklak.....	17
2. Tujuan dan Manfaat Media Congklak	19
3. Langkah-langkah Bermain Media Congklak.....	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak.....	25

C. Hubungan Antara Berfikir Simbolik dengan Media Congklak.....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	29
B. Definisi Oprasional Variabel.....	29
C. Lokasi Penelitian	32
D. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	32
E. Rencana Tindakan	32
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Instrument Pengumpulan Data	40
H. Teknik Analisis Data	45
I. Indikator Keberhasilan	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi kondisi awal	52
a. kondisi awal	52
b. Sejarah dan Struktur Organisasi	54
2. Siklus 1	55
a. Perencanaan	55
b. Pelaksanaan Tindakan	56
c. Observasi	59
d. Refleksi	61
3. Siklus 2	62
a. Perencanaan	62
b. Pelaksanaan Tindakan	62
c. Observasi	67
d. Refleksi.....	68
4. Peningkatan kemampuan atau hasil belajar dan kualitas	69
B. Pembahasan	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Awal Kemampuan Berfikir Simblik.....	4
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berfikir Simbolik	17
Tabel 2.2 Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Menggunakan Media Congklak.....	42
Tabel 2.3 Indikator Pencapaian.....	43
Tabel 2.4 Kategori Penilaian.....	43
Tabel 2.5 Rubrik Penilaian.....	44
Tabel. 3.6 Indikator Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik	50
Tabel 4.1 Rekapilitas Kondisi Awal Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Peserta Didik PAUD KB Puspa Kencana.....	52
Tabel 4.2 Rekapilitas Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui Media Congklak Pada Siklus I.....	60
Tabel 4.3 Rekapilitas Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui Media Congklak Pada Siklus II.....	57
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Penelitian Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui Media Congklak Dari Kondisi Awal, Siklus I, Dan Siklus II.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Media Congklak	19
Gambar 4.2 Grafik Rekapilitas Data Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Peserta Didik Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar konsultasi	84
Outline.....	93
Alat Pengumpulan Data (APD)	95
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	98
Lembar Observasi	117
Dokumentasi	120
Surat Prasurvey	122
Balasan Prasurvey	123
Bimbingan Skripsi.....	124
Surat Tugas	125
Izin Research.....	126
Balasan Research	127
Bebas Pustaka Perpustakaan	128
Bebas Pustaka Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini.....	129
Turnitin.....	130
Riwayat Hidup	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Kemampuan berpikir simbolik adalah tahap awal dari pemikiran praoperasional, di mana anak mulai membayangkan secara mental objek yang tidak ada di depannya. Beberapa pendapat juga menyatakan bahwa kemampuan ini mencerminkan proses berpura-pura, di mana anak-anak usia dini mengekspresikan pikiran simbolik dengan menirukan tindakan orang tua atau pengasuh, menggunakan berbagai objek. Menurut Piaget, Berpikir simbolik adalah ketika anak mulai dapat merepresentasikan objek yang tidak ada dengan cara menggambar, seperti mencoret gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda lainnya.¹

Kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini merupakan tahapan awal pemikiran di mana anak dapat membayangkan suatu objek yang tidak ada dihadapannya. Berfikir simbolik melibatkan kemampuan memahami simbol-simbol atau membayangkan suatu objek yang belum nyata.² Berpikir simbolik pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menggambarkan objek atau konsep melalui simbol-simbol dan angka.³ Berfikir simbolik pada anak adalah kemampuan untuk merepresentasikan suatu objek yang tidak

¹ Piaget, J. *"The psychology of intelligence"*. Prancis: Routledge. 1950

² Mutiah, M. *"Psikologi Bermain Anak Usia Dini"*. Jakarta : Kencana Media Group. 24.

³ Hardiyanti, L., Sasmita . Sabdaningtyas, L. "Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 274–287. 2018.

hadir secara fisik melalui coretan, gambar, atau simbol-simbol lainnya seperti rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lainnya.⁴

Konsep merupakan suatu gagasan atau pengertian yang dijelaskan melalui peristiwa yang nyata.⁵ Berdasarkan definisi tersebut, bilangan adalah representasi atau konsep yang digunakan oleh manusia untuk menghitung atau menggambarkan jumlah atau banyaknya suatu benda atau konsep yang ada. Ini melibatkan proses pemikiran dan perhitungan terkait dengan banyak dan sedikitnya suatu objek atau konsep.⁶ Pada usia 4-5 tahun, anak-anak biasanya mulai mengenal konsep bilangan secara dasar, seperti menyebutkan simbol bilangan 1 hingga 10, mengidentifikasi banyak dan sedikit, serta melakukan penghitungan benda-benda dalam rentang angka 1 hingga 10.

Kemampuan ini merupakan tahapan awal dalam pembelajaran matematika pada usia dini dan menjadi dasar penting dalam memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Permendiknas nomor 58 tahun 2009 menyediakan pedoman tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan kelompok usia, dan pada kelompok usia 4-<6 tahun, termasuk dalam rentang usia anak yang sedang mengembangkan pemahaman dasar tentang konsep bilangan.⁷

⁴ Piaget, J. "The Psychology of Intelligence". Prancis : Routledge. 1950.

⁵ Bakir, Suyoto, R. & Suryanto, Sigit, "Kamus Lengkap Bahasa Indonesia". Edisi Terbaru. Karisma Publishing Group, Batam, 2006.

⁶ Saleh, Andri. "Belajar Matematika Selezat Kue Coklat". Jakarta : Tran Media. 2009.

⁷ UUD Permendiknas RI Nomor 58 tahun 2009 tentang "Standar Pendidikan Anak Usia Dini".

Sujiono menjelaskan bahwa saat anak bermain, mereka tidak hanya menikmati waktu luang mereka, tetapi juga secara tidak langsung melatih diri untuk melakukan berbagai hal yang terlibat dalam permainan tersebut. Misalnya, dalam permainan congklak, anak-anak tidak hanya menikmati proses memindahkan biji congklak, tetapi juga secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir simbolik, keterampilan motorik halus, dan berbagai aspek kognitif lainnya. Dengan demikian, bermain tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak, tetapi juga merupakan cara yang mereka gunakan untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan penting dalam proses perkembangan mereka.⁸

Congklak merupakan suatu permainan tradisional yang dikenal di berbagai daerah khususnya Jawa, biasanya congklak disebut sebagai dakon yang disukai oleh anak-anak.⁹ Media congklak dipilih untuk pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik, meningkatkan kemampuan berhitung, dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Dheka, bahwa congklak merupakan permainan tradisional yang juga dikenal dengan sebutan dakon, adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang anak menggunakan papan dan beberapa biji congklak. Permainan ini telah lama dikenal di berbagai daerah, terutama di Jawa. Dakon atau congklak melibatkan strategi dan keterampilan dalam memindahkan

⁸ Sujiono,dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

⁹ Andri, "*Permainan tradisional congklak*". Cirebon. 2010/2011

biji congklak kelubang-lubang tertentu di papan, dengan tujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin biji.¹⁰

Berdasarkan hasil prasurvey awal, terlihat beberapa anak mengalami kesulitan dalam memahami dan mengurutkan bilangan, serta merasa bingung saat diminta menyebutkan beberapa bilangan pada lembar buku soal. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam menguasai kemampuan berfikir simbolik. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan dalam penggunaan media dan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak.

Hasil pra-survey di kelompok A di PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah menunjukkan bahwa kegiatan yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak adalah dengan mengenalkan lambang bilangan 1-10 kepada anak.

Berikut hasil kemampuan berfikir simbolik anak:

Tabel 1.1

**Data Awal Kemampuan Berfikir Simbolik Anak
Dikelompok A (4-5 Tahun) PAUD KB Puspa Kencana**

No	Nama	Kategori Pengamatan			Ket
		Mengenal lambang bilangan	Mengenal konsep bilangan	Mengenal banyak Benda 1-10	
1.	Adelia	BB	MB	MB	MB
2.	Alista	BB	BB	BB	BB
3.	Adiba	BB	BB	BB	BB
4.	Andra	BB	MB	BB	MB
5.	Anju	BB	MB	BB	BB
6.	Ardan	BB	MB	BB	BB
7.	Arzan	MB	BB	MB	MB

¹⁰ Dheka, "Permainan Congklak : Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Anak", Patanjalah, Vol.2,NO.3, September 2010.

8.	Ayra	BB	BB	BB	BB
9.	Eyza	BB	BB	BB	BB
10.	Ell	MB	BB	BB	BB
11.	Dilan	BSH	BB	MB	BSH
12.	Fahri	MB	MB	MB	MB
13.	Fattan	MB	BB	MB	MB
14.	Hanif	BB	BB	BB	BB
15.	Nara	BB	BSH	BB	BSH
16.	Rana	MB	MB	MB	MB
17.	Rafan	BB	BB	MB	MB
18.	Totti	MB	BB	MB	MB
19.	Shila	BB	BB	BB	BB
20.	Ilham	BB	BB	BB	BB

Sumber : data awal perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di KB Puspa Kencana Punggur.

Tabel tersebut menjelaskan tentang klasifikasi tingkat perkembangan anak berdasarkan kemampuan dalam suatu kategori tertentu. Berikut adalah penjelasan kriteria perkembangan:

a. BB (Belum Berkembang) :

Anak belum mampu mengenal konsep lambang bilangan.

Dan mereka membutuhkan bimbingan atau contoh untuk melakukannya kepada bundanya.

b. MB (Masih Berkembang) :

Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dan Mereka bisa melakukannya sendiri namun kadang-kadang membutuhkan bantuan atau pengingat.

c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) :

Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan tanpa bantuan guru. Mereka dapat melakukan dengan mandiri dan dapat diandalkan, sehingga guru tidak perlu terus-menerus mengingatkan mereka.

d. BSB (Berkembang Sangat Baik) :

Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan dengan baik. Mereka tidak hanya bisa melakukannya secara mandiri, tetapi juga dapat membantu teman-temannya yang belum mencapai tingkat kemampuan yang sama.

Berdasarkan hasil tabel diatas, aktivitas anak dalam kemampuan berfikir simbolik belum berkembang dengan baik. Ini terlihat dari hasil pencapaian anak pada setiap kategori kemampuan berfikir simbolik pada usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana. Dari 20 anak kelompok A, tidak ada yang mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB). Ada 2 anak yang mencapai tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 8 anak mencapai tingkat Mulai Berkembang (MB), dan 10 anak belum mencapai tingkat Belum Berkembang (BB). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak pada usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media Congklak Di PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Anak belum memahami bilangan 1-10
2. Anak belum dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak belum dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak belum dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak belum dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak belum dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak belum dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak belum dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dari itu permasalahan dalam penelitian di PAUD KB Puspa Kencana ini sangatlah berfokus dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik untuk mengenal lambang bilangan angka 1-10 melalui media congklak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini dapat dirumuskan: bagaimana meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun melalui media congklak di PAUD KB Puspa Kencana.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui media congklak.

2. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik bagian melalui media congklak.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dapat menjadi acuan bagi guru, dalam model bahan ajar di kelas untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik.

2) Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini.

3) Bagi Peneliti

Dapat bermanfaat dalam mengetahui tentang meningkatkan kemampuan berfikir simbolik dan media permainan congklak.

F. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian relevan yang terdahulu terkait diantaranya adalah:

1. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vira Muthia Humairo pada tahun 2020 bertujuan untuk “Meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan angka 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di RA TK Islam Amali”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan tersebut yang belum meningkat secara maksimal. Sumber data penelitian terdiri dari guru dan anak-anak sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan angka 1-10 setelah diterapkannya kegiatan permainan modifikasi congklak. Nilai rata-rata anak meningkat dari 3 di setiap kategori persiklus dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase anak yang mendapat nilai 3 sebesar 63%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 73%, menunjukkan peningkatan sebesar 10%.¹¹

Berdasarkan penelitian diatas terdapat persamaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Namun, terdapat perbedaan dalam lokasi penelitian dan fokus penelitian. Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada perkembangan atau kemampuan kognitif.

¹¹ Vira Muthia Humairo dan Zahrina Amelia, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak,” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 3, no. 1 (20 Januari 2021): 19,

2. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lili Ardianti dengan judul “Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A RA Thoriqul Izzah Mataram”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Congklak efektif meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Thariqul 'Izzah Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. Pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 61,25% dengan ketuntasan klasikal sebesar 44,44%, dikategorikan sebagai kurang baik dan tidak tuntas. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dimana nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75,25% dengan ketuntasan klasikal mencapai 88,88%, dikategorikan sebagai sangat baik dan tuntas.¹²

Berdasarkan penelitian diatas terdapat persamaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Perbedaannya peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti sebelumnya penggunaan sumber data anak usia 5-6 tahun sedangkan peneliti saat ini menggunakan sumber data anak usia 4-5 tahun.

3. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elsa Melinda Putri berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok A TK Negeri 1 Plus Banyuasin III "bertujuan untuk meningkatkan kemampuan

¹² Lili, “Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun,”*Walada : Journal of Primary Education* 1, no.1(12 Oktober 2023),

kognitif anak kelompok A yang pada awalnya belum berkembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, anak kelompok A yang belum berkembang mencapai 22%, namun setelah dilakukan tindakan menggunakan permainan tradisional congklak, presentase tersebut meningkat menjadi 44,5%. Pada siklus kedua, setelah permainan congklak dimodifikasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta didukung dengan media yang sesuai, presentase anak kelompok A yang mencapai kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 88%.¹³

Berdasarkan penelitian diatas terdapat persamaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan anak kelompok A sebagai sumber data. Sedangkan perbedaannya peneliti terdahulu dengan peneliti saat ini yaitu peneliti terdahulu menggunakan sumber data usia 5-6 tahun sedangkan peneliti saat ini menggunakan sumber data usia 4-5 tahun.

4. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vera Heryanti berjudul “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)”. Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan bermain tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Untuk hasil perkembangan kognitif pada tahap

¹³ Elsa Melinda Putri, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B TK Negeri 1 Plus Banyuasin Iii” 1, no. 1 (2019).

bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%. Dalam permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksanannya permainan tersebut seperti permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian Tindakan kelas. Perbedaannya yaitu lebih terfokus dalam mengembangkan kognitif anak.¹⁴

Berdasarkan penelitian di atas terdapat persamaan peneliti sebelumnya dengan peneliti yaitu menggunakan media congklak. Namun, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada peningkatan perkembangan kognitif, sedangkan penelitian saat ini fokus pada pengembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan empat penelitian di atas menunjukkan persamaan dengan peneliti pertama, Vira Muthia Humairo, yaitu keduanya menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan fokus pada media congklak. Sedangkan perbedaannya pada peneliti kedua sebelumnya Lili Ardianti dengan peneliti yaitu peneliti sebelumnya meningkatkan perkembangan kognitif sedangkan peneliti saat ini meningkatkan perkembangan berfikir simbolik pada anak. Kemudian, persamaan pada peneliti ketiga sebelumnya, Elsa Melinda Putri dengan peneliti saat ini yaitu sama-sama menggunakan permainan

¹⁴ Vera Heryanti, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)". (2014).

congklak, Perbedaan peneliti keempat sebelumnya, Vera Heryanti dengan peneliti sekarang yaitu peneliti terdahulu meningkatkan perkembangan kognitif sedangkan peneliti saat ini meningkatkan perkembangan berfikir simbolik pada anak. Kemudian, persamaan pada peneliti keempat sebelumnya Vera Heryanti dengan peneliti saat ini yaitu sama-sama melalui permainan congklak. Namun, dari hasil persamaan dan perbedaan dari keempat peneliti relevan, peneliti menggaris bawahi bahwa terdapat pembaharuan yang perlu diketahui atau ditelusuri lebih mendalam lagi yaitu mengenai bagaimana media congklak ini bisa mengembangkan aspek perkembangan berfikir simbolik pada anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berfikir Simbolik

1. Pengertian Kemampuan Berfikir Simbolik

Kemampuan berfikir simbolik merupakan tahapan belajar anak mengenal simbol-simbol dengan objek atau tindakan menjelaskan sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Kemampuan berfikir simbolik menjadi salah satu aspek yang penting dicapai untuk anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh piaget, berpikir simbolik adalah kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek konkret, tindakan, dan peristiwa. Pada akhir tahapan sensori motor yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif.¹ Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Santrock, kemampuan berpikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.²

Mutiah, menjelaskan bahwa berpikir pra-operasional merupakan bagian dari fungsi simbolik tahap bawah.³ Perkembangan kognitif memiliki dampak yang signifikan dalam memahami bagaimana anak-anak memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Bruner, menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan kegiatan anak belajar dari konkrit keabstrak melalui tiga tahap yaitu *enactive* (berinteraksi objek),

¹Ani Bodedarsyah, Rita Yulianti, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka". *Jurnal Ceria*, Vol. 2 No.6 November 2019. 355.

² Santrock, J.W. "Perkembangan Anak". Jakarta : Erlangga. 2008

³ Mutiah, D. "Psikologi bermain anak usia dini". Jakarta : Prenada Media Group. 2010

iconic (simbol dengan benda), *symbolic* (belajar berpikir abstrak). Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, kemampuan berpikir simbolik adalah tahapan pembelajaran pada anak usia 2-7 tahun, yang dikenal sebagai tahap pra-operasional, di mana mereka mulai mengenal simbol-simbol bilangan.

2. Karakteristik Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini

Kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan untuk memproses, mengingat, dan membayangkan secara mental suatu objek yang tidak hadir menggunakan simbol-simbol seperti kata, angka, atau gambar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Piaget, bahwa :

- a. Pada tahap ini, anak mampu mengelompokkan objek secara individual dan mencolok.
- b. Anak sudah bisa mengumpulkan benda-benda berdasarkan kriteria tertentu.
- c. Anak sudah mampu menyusun beberapa benda secara berurutan atau tersusun.
- d. Pada tahap ini, anak mulai mengenali hubungan simbolik atas hal-hal yang lebih kompleks.
- e. Anak sudah dapat mewujudkan ide-ide yang ada dalam pikirannya.⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, karakteristik kemampuan berpikir Simbolik mirip dengan ciri-ciri pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, anak harus mampu mengembangkan penggunaan simbol atau

⁴ Piaget, J. *"The psychology of intelligence"*. Prancis : Routledge. 1950.

bahasa tanda, dan mulai berkembangnya bahasa menjadi aspek penting dalam kemampuan berpikir simbolik anak.

Berpikir simbolik pada anak usia dini merupakan langkah penting dalam perkembangan kognitif mereka. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk menggunakan simbol, seperti angka dan huruf, untuk mewakili objek atau ide yang tidak hadir secara fisik. Membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak dan berkomunikasi lebih efektif. Selain itu, berpikir simbolik juga berkontribusi pada perkembangan bahasa dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

3. Kategori Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik

Pada tahap simbolik, anak memulai proses pengenalan konsep dengan cara memahami objek yang tidak nyata. Ini termasuk dalam tahap pengenalan konsep yang memungkinkan anak memahami hal-hal yang tidak dapat dilihat secara langsung. Pada tahap ini, mungkin belum sepenuhnya mampu menyebutkan lambang-lambang bilangan secara berurutan.⁵

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang kategori tingkat pencapaian perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun⁶ yang terkandung pada tabel di bawah ini:

⁵ Eli Misyati, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta", Universitas Negri Yogyakarta. 2013. 13.

⁶ Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 2.1
Indikator Kemampuan Berfikir Simbolik Anak

Lingkup Perkembangan	Perkembangan Anak
Berpikir Simbolik	Membilang banyak benda 1-10
	Mengenal lambang bilangan
	Mengenal konsep bilangan
	Mengenal lambang huruf

Sumber : Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa berpikir simbolik untuk usia 4-5 tahun dapat mengembangkan beberapa kategori yaitu : membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan.⁷

B. Media Congklak

1. Definisi Media Congklak

Media merupakan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan dalam proses pembelajaran. Definisi ini sejalan dengan pandangan Arsyad yang menyatakan bahwa media berperan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara umum, media dapat berupa berbagai elemen seperti manusia, materi, dan kejadian yang membantu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam konteks pendidikan, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media yang memfasilitasi proses

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.2014, 6.

pembelajaran.⁸ Hal ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Daryanto bahwa media merupakan salah satu elemen dalam proses komunikasi, dimana fungsinya adalah sebagai pengantar pesan dari komunikator kepada penerima pesan. Dengan kata lain, media berperan sebagai perantara yang membawa pesan dari pelaku komunikasi kepada penerima pesan dalam suatu interaksi komunikasi”.⁹

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Fungsi media ini adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Congklak adalah permainan yang telah ada sejak zaman kuno dan diturunkan secara turun-temurun. Permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai nama di Indonesia. Biasanya, biji congklak terbuat dari cangkang kerang, tetapi kadang-kadang juga menggunakan biji-bijian atau batu kecil jika cangkang kerang tidak tersedia.

Congklak terbuat dari berbagai bahan seperti batu, kayu, atau plastik, dan merupakan bagian dari warisan seni budaya Indonesia yang patut dilestarikan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Rusmana, yang menyatakan bahwa congklak adalah permainan rakyat yang telah

⁸ Arsyad, Azhar, “*Media Pembelajaran*”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011.

⁹ Daryanto, “*Manajemen Pemasaran*”. Cetakan 1. Bandung: SatuNusa. 2011.

lama dikenal di wilayah Melayu dengan berbagai nama yang berbeda.¹⁰

Congklak juga bisa diartikan sebagai konsep dasar dalam aritmatika.

Berdasarkan penjelasan diatas congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki berbagai nama di seluruh Indonesia. Biasanya, dalam permainan ini, digunakan sejenis cangkang kerang sebagai biji congklak, meskipun kadang-kadang juga menggunakan biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan atau batu kecil jika cangkang kerang tidak tersedia.

Gambar 2.2
Media Congklak



2. Tujuan dan Manfaat Media Congklak

Media congklak memiliki tujuan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan. Berikut adalah beberapa tujuan yang dapat dicapai melalui penggunaan media congklak dalam proses pembelajaran :

¹⁰ Rusmana. "Permainan Congklak: Nilai dan Potensinya bagi perkembangan kognitif anak.", *Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung*, vol 2, No 3, diakses September 2010. 90-91.

- a. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik : Melalui permainan congklak, anak-anak diajak untuk menggunakan biji-bijian sebagai representasi simbolik dari bilangan.
- b. Mengembangkan Keterampilan Berhitung: Dalam permainan congklak, anak-anak harus menghitung jumlah biji-bijian yang dimiliki dan memindahkannya sesuai dengan aturan permainan.
- c. Memperkuat Keterampilan Berpikir Strategis: Permainan congklak melibatkan pemikiran strategis dalam merencanakan langkah-langkah berikutnya untuk memenangkan permainan.
- d. Mendorong Kerjasama dan Interaksi Sosial : Permainan congklak sering dimainkan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, yang memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi sosial, bekerjasama, dan berbagi strategi. Dengan demikian, media congklak dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengajarkan konsep bilangan dan mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak-anak melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan interaktif.¹¹

Manfaat media congklak dapat melatih anak dalam menghitung dan anak dapat membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Yuseep Nur, bahwa media congklak memiliki manfaat bagi anak diantaranya adalah membantu perkembangan berfikir, melatih

¹¹ Umayah, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak". Universitas Negeri Surabaya.

konsentrasi, anak tentang aturan permainan, melatih berintraksi sosial, dan merangsang kreativitas.¹²

Adapun beberapa manfaat dari media congklak sebagai berikut:

a. Melatih anak dalam menghitung

Media congklak memiliki aturan untuk para pemain diharuskan mengisi lubang kecil di papan congklak dengan isi 5-7 biji congklak. Dalam hal ini anak dapat belajar menghitung untuk memastikan isinya sudah sesuai. Kemudian diakhir permainan anak harus menghitung jumlah biji congklak dengan teliti untuk memastikan hasil akhir dari permainan congklak tersebut.

b. Melatih anak belajar jujur

Biji congklak yang dimasukkan ditiap lubang harus satu persatu dan tidak boleh lebih. Sehingga anak akan dituntut untuk berlaku jujur.

c. Melatih anak untuk belajar sabar

Dalam bermain congklak satu pemain harus sabar menunggu hingga lawannya selesai mengisi lubang dengan biji congklak hingga jalurnya terputus.

d. Melatih anak untuk memahami aturan

¹² Yufisa,ahmad,dan efensi. “Imolementasi Permainan Tradisional Aceh di PAUD IT ALFATIH Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 No 1. Agustus 2016. 68-75.

Salah satu aturan dalam permainan congklak adalah tidak boleh mengisi lubang besar milik lawan dengan biji congklak yang ada didalam genggamannya.

e. Melatih kemampuan anak untuk menganalisa

Tujuan dari permainan congklak tentu menjadi pemenang. Pemenangnya harus mengumpulkan biji congklak lebih banyak dari lawannya. Dalam hal itu pemain perlu menganalisa langkah yang diambilnya supaya bisa meraih posisi pemenang.

f. Melatih kemampuan interaksi anak

Permainan congklak dimainkan oleh 2 orang sehingga tiap pemain harus berinteraksi satu sama lain. Karena mereka harus saling mengawasi agar permainan tetap berjalan adil tanpa kecurangan serta bersosialisasi dalam bermain congklak.

g. Melatih sensorik anak

Dalam permainan congklak anak dapat menggerakkan tangannya sekaligus mengisi biji-biji congklak ke lubang yang kecil. Hal ini menjadikan stimulasi saraf motorik halus anak melibatkan otot kecil serta koordinasi mata dan tangan pada anak.

h. Mengurangi penggunaan gadget pada anak

Bermain congklak dapat dilakukan melalui gadget namun congklak lebih baik dilakukan menggunakan media yang nyata karena memiliki manfaat yang lebih mempengaruhi pada

anak di banding gadget yang hanya dapat dilihat dan disentuh oleh anak.¹³

Berdasarkan penjelasan diatas tentang tujuan dan manfaat media permainan congklak adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dalam mengenal simbol bilangan.

3. Langkah-langkah Bermain Media Permainan Congklak

Langkah-langkah permainan congklak, sebuah permainan tradisional, dilakukan sebagai berikut. Pertama, persiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain. Kedua, tentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Ketiga, pemain pertama bebas memilih lubang untuk memulai permainan. Keempat, pemain memulai permainan dengan menjatuhkan biji ke dalam lubang kecil di papan congklak. Jika biji jatuh ke dalam lubang yang berisi biji lain, pemain dapat melanjutkan giliran bermain. Terakhir, penentuan pemenang ditentukan oleh jumlah biji yang berhasil dikumpulkan oleh setiap pemain di lubang besar.

Selain itu, pengenalan konsep bilangan melalui media congklak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak, dengan tujuan mencapai tahapan perkembangan kognitif yang optimal pada anak. :

- a. Papan congklak terbuat dari kayu atau plastik dan memiliki 7 lubang kecil yang berhadap-hadapan serta 2 lubang di setiap ujungnya.

¹³ Sahrunayanti, "Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa", *Jurnal Penelitian Inovatif*. Vol.3, No. 2, Agustus 2023, 433-446.

- Sebelum memulai permainan, ke-7 lubang kecil diisi dengan 7 biji congklak.
- b. Sebelum memulai permainan, pemain dapat melakukan adu suwit untuk menentukan siapa yang akan bermain pertama. Pemain yang mendapat giliran pertama memilih lubang kecil di hadapannya dan mengambil biji congklak untuk diputarakan searah jarum jam.
 - c. Setiap pemain yang mendapat giliran bermain dapat memilih lubang kecil di depannya, namun tidak boleh memilih lubang yang dimiliki oleh lawan. Biji congklak yang diambil harus dijatuhkan satu persatu sesuai dengan urutan lubang yang dilewati, dan dikumpulkan di lubang besar milik pemain tersebut sebanyak mungkin.
 - d. Jika biji congklak terakhir yang dijatuhkan oleh pemain berakhir di lubang kecil dan lubang tersebut berisi biji congklak lain, maka pemain tersebut dapat melanjutkan giliran bermainnya sampai biji congklak yang dipegangnya habis.
 - e. Permainan congklak berakhir ketika lubang kecil kosong, dan semua biji congklak telah terkumpul di lubang besar. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah biji congklak terbanyak yang terdapat di lubang besar masing-masing pemain.¹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah dalam bermain congklak meliputi persiapan alat dan bahan, penentuan urutan bermain, pemilihan lubang awal, memulai permainan dengan menjatuhkan biji, melanjutkan giliran jika biji jatuh di lubang yang

¹⁴ Andri Agustiangga, "Mengenal Permainan Tradisional Congklak, aturan dan cara main", dalam www.tirto.id, diunduh pada 26 September 2022.

berisi biji, dan menentukan pemenang berdasarkan jumlah biji yang berhasil dikumpulkan di lubang besar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak

Dalam permainan congklak, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihannya adalah kemampuannya membantu anak dalam memahami konsep atau materi dengan lebih mudah. Namun, kekurangannya adalah bahwa beberapa anak mungkin belum mengenal atau akrab dengan media permainan congklak ini sehingga memerlukan waktu untuk mempelajarinya.

Adapun kelebihan dan kekurangan media permainan congklak, sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Permainan Congklak :
 - 1) Media congklak dapat membantu anak dengan mudah memahami sebuah konsep atau materi dengan menggunakan benda konkret sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
 - 2) Media congklak dapat dibuat sendiri dengan mudah, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pembelajar.
 - 3) Karena dikemas dalam bentuk permainan, siswa merasa lebih bahagia dan santai dalam belajar mengenal angka 1-10, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.
 - 4) Biaya dalam membuat media congklak tidak terlalu mahal, sehingga lebih terjangkau bagi sekolah atau guru.

b. Kekurangan Media Congklak:

- 1) Belum semua anak mampu memahami konsep yang disajikan melalui media congklak ini, sehingga diperlukan waktu dan bimbingan tambahan.
- 2) Jika tidak digunakan secara berhati-hati, media pembelajaran ini rentan rusak karena bahan yang digunakan mudah pecah atau rusak.
- 3) Karena congklak merupakan permainan tradisional, belum semua orang mengenal atau terbiasa dengan permainan ini, sehingga mungkin mempengaruhi minat anak dalam menggunakan media congklak sebagai alat pembelajaran.¹⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan permainan congklak sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah media congklak membantu anak dalam mengenal konsep bahan yang digunakan, seperti biji congklak, dan mudah di dapat serta dikemas dalam sebuah permainan agar anak dapat lebih memahami konsep simbol bilangan 1-10. Terdapat beberapa kekurangan dalam menggunakan media permainan congklak. Pertama, anak mungkin belum familiar dengan permainan congklak ini sehingga memerlukan waktu untuk mempelajarinya. Kedua, permainan congklak terbuat dari bahan yang mudah rapuh, sehingga anak perlu berhati-hati saat bermain. Terakhir, permainan congklak merupakan permainan tradisional yang belum

¹⁵ Syarifah Nur Siregar, dkk, "*Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak dalam Pembelajaran Matematika*", Al Khawarizmi, Volume II, Maret 2014. 124-126

banyak orang ketahui, sehingga dapat mempengaruhi tingkat minat anak terhadap permainan ini.

C. Hubungan Antara Berfikir Simbolik dengan Media Congklak

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan. Adapun aspek perkembangan yaitu moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek perkembangan anak, sejalan dengan itu menurut Aisyah yang mengatakan bahwa “permainan ini memang permainan tradisional, tetapi dapat mengembangkan kecerdasan, keaktifan anak, percaya diri anak, kreatifitas, serta sportivitas anak”.

Media congklak memang memiliki potensi untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek perkembangan kognitif terutama dalam kemampuan berpikir simbolik.

Adapun cara di mana media congklak dapat berkontribusi pada kemampuan berfikir simbolik anak:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Simbolik:

Dalam permainan congklak, anak menggunakan biji sebagai representasi simbolik dari objek atau bilangan.

2. Pengenalan Konsep Bilangan :

Anak belajar menghitung jumlah biji dalam lubang-lubang congklak saat mereka memindahkan biji dari satu lubang ke lubang lainnya.

3. Pengenalan Bentuk, Angka, dan Warna:

Biji-biji congklak biasanya memiliki warna yang berbeda-beda, dan anak dapat mengidentifikasi dan membedakan warna-warna tersebut saat bermain.

4. Stimulasi Mental dan Inisiatif:

Bermain congklak membutuhkan pemikiran strategis dan perencanaan langkah selanjutnya, yang dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir anak. Melalui pengalaman bermain congklak, anak dapat secara aktif terlibat dalam proses belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang secara positif memengaruhi perkembangan kognitif anak.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Media congklak dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rencana Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari proses belajar mengajar. PTK merupakan jenis penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas dengan fokus pada siswa yang hadir di dalamnya. Tujuan utama PTK adalah memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas serta meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Arikunto yang menggambarkan PTK sebagai suatu bentuk pengamatan terhadap kegiatan belajar yang melibatkan tindakan yang disengaja dan terjadi secara bersama-sama di dalam kelas.¹

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah cara mendeskripsikan variabel secara operasional berdasarkan temuan yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran data secara akurat terhadap suatu objek yang sedang diteliti. Definisi operasional memberikan penjelasan konkret tentang bagaimana variabel tersebut akan diukur atau diamati dalam konteks penelitian tertentu, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang sesuai dan akurat, definisi operasional membantu menetapkan batasan yang jelas

¹ Indra Nanda, dkk. ”*Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*” (Penerbit Adab CV). Adanu Abimata, Cetakan Pertama, Desember 2021.7

untuk variabel yang diamati, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang konsisten dan dapat diandalkan. Definisi operasional ini memastikan bahwa variabel yang diteliti dapat diukur atau diamati dengan cara yang jelas dan terukur, sehingga memfasilitasi analisis data yang lebih sistematis dan valid.² Untuk menghindari kemungkinan meluasnya interpretasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disimpulkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah: variabel bebas dan variabel terikat. Peneliti mengklasifikasikan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Berikut penjelasan variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variable Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media congklak. Congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang telah ada sejak zaman dahulu dan terus diwariskan secara turun-temurun di masyarakat Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan dengan menggunakan papan khusus yang memiliki lubang-lubang kecil dan biji-bijian sebagai "bola" yang dipindahkan dari lubang satu ke lubang lainnya sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

Setiap daerah memiliki sedikit variasi aturan dalam bermain congklak, tetapi inti dari permainan ini tetap sama, yaitu untuk mengembangkan strategi dalam memindahkan biji-bijian dan mengumpulkan poin sebanyak mungkin. Permainan congklak tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai budaya dan sosial yang

² Ig. Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis dan Variabel Penelitian* (Penerbit Tahta Media Group, t.t.), 66.

tinggi. Selain menjadi hiburan, congklak juga dapat mempererat hubungan antar anggota masyarakat, mengajarkan keterampilan berpikir strategis, serta memupuk rasa kebersamaan dan kerjasama.

Oleh karena itu, penting untuk terus melestarikan dan mempromosikan permainan tradisional ini agar tetap menjadi bagian dari warisan budaya Indonesia yang berharga. Dalam konteks penelitian, penggunaan media congklak menjadi variabel bebas yang ingin diteliti hubungannya dengan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah.

b. Variable Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah. Kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, di mana mereka mulai mengenal dan menggunakan simbol-simbol untuk mewakili objek atau tindakan yang tidak ada di hadapan mereka. Kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan pemikiran yang lebih kompleks di masa depan, termasuk kemampuan berimajinasi, berpikir abstrak, dan memecahkan masalah secara kreatif. Kemampuan berpikir simbolik juga membantu anak dalam proses belajar, terutama dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di sekolah. Oleh karena itu, mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak sangatlah penting dalam membangun dasar yang kuat untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka secara menyeluruh.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi Kelompok Aemain Puspa Kencana berada di Jl. Tanjung Harapan, Dam 12 Dusun 4 RT 13 RW 07, Kelurahan SidoMulyo, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung, Indonesia. Koordinatnya adalah Garis Lintang: -5 dan Garis Bujur: 105.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik dari kelas A PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah keseluruhan proses kegiatan yang melibatkan penggunaan media congklak di kelas PAUD Puspa Kencana Lampung Tengah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak-anak tersebut.

E. Rencana Tindakan

Model Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin dalam teori tindakan. Namun, dalam model Kemmis dan Taggart, konsep dasar ini dimodifikasi dengan menggabungkan komponen "acting" (bertindak) dan "observing" (mengamati) menjadi satu kesatuan karena keduanya dianggap sebagai tindakan yang tak terpisahkan dan terjadi secara simultan. Dalam model ini, setiap tahapan siklus tindakan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diri. Spiral refleksi diri digunakan untuk merujuk pada proses berkelanjutan dimana setiap siklus tindakan menghasilkan pembelajaran yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Dengan demikian, model Kemmis dan Taggart menekankan pentingnya refleksi dan pembelajaran

berkelanjutan dalam setiap tahapan perencanaan dan pelaksanaan tindakan.³ Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi dari siklus spiral tahap- tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari gambar berikut.

Adapun langkah-langkah umum dalam siklus penelitian tindakan kelas berdasarkan konsep Kemmis dan Taggart :

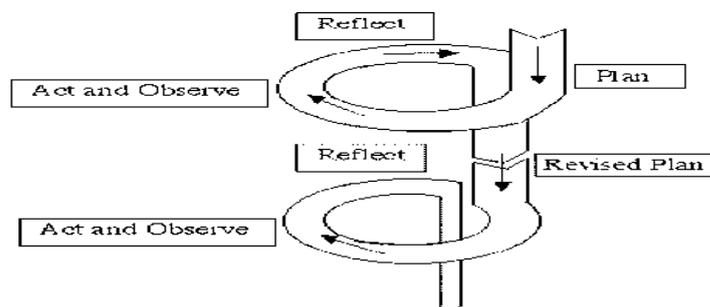
1. Perencanaan (Planning):
 - a) Identifikasi masalah atau tujuan yang ingin dicapai.
 - b) Perancangan rencana tindakan untuk mencapai tujuan tersebut.
 - c) Menetapkan kriteria keberhasilan yang ter ukur.
2. Pelaksanaan (Action):
 - a) Melaksanakan rencana tindakan yang telah dirancang.
 - b) Mengumpulkan data atau informasi selama pelaksanaan.
3. Pengamatan (Observation):
 - a) Mengamati efek dari tindakan yang dilaksanakan.
 - b) Merekam data atau informasi yang relevan selama proses pelaksanaan.
4. Refleksi (Reflection):
 - a) Merefleksikan hasil dari pelaksanaan tindakan.
 - b) Menganalisis data dan informasi yang terkumpul.
 - c) Mengevaluasi keberhasilan mencapai tujuan.
 - d) Merencanakan revisi atau perubahan pada rencana tindakan berikutnya berdasarkan pembelajaran dari siklus sebelumnya.

³ Trianto, "Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik", (Surabaya: Prestasi Pusta karya, 2010). 30.

Setelah tahap refleksi, siklus ini kembali ke tahap perencanaan dengan revisi rencana tindakan berdasarkan pembelajaran dari siklus sebelumnya. Proses ini terus berlanjut secara interaktif untuk mencapai perbaikan terus-menerus dalam konteks penelitian atau tindakan kelas yang dilakukan :

Gambar 3.1

Bagan Model Tahapan-Tahapan Pelaksanaan PTK Menurut Kemmis dan Mc Taggart



Sumber: Model Siklus Classroom Action Research Dari Suharsimi Arikunto Rancangan Tindakan Model Kemmis Dan Mc Taggart

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Langkah-langkah pada tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1) Membuat RPPH rencana pelaksanaan pembelajaran harian untuk acuan kegiatan bermain congklak.
- 2) Menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain congklak.
- 3) Mempersiapkan kegiatan kelas untuk kegiatan bermain congklak.
- 4) Menyiapkan lembar observasi kegiatan serta alat yang digunakan untuk mendokumentasikan gambar selama kegiatan berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah: ⁴

- 1) Kegiatan awal
 - a) Anak-anak berbaris didepan kelas.
 - b) Guru menanyakan kabar.
 - c) Berdoa dan ice breaking dan menjawab salam guru.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru masuk ke dalam kelas mengucapkan salam.
 - b) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan di laksanakan
 - c) Guru mempersiapkan tempat dan alat untuk melakukan kegiatan bermain.
 - d) Guru menginformasikan bagaimana cara bermain congklak yang akan digunakan
 - e) Guru memberikan contoh terlebih dahulu dalam bermain congklak kepada anak
 - f) Guru memberikan percobaan untuk anak-anak yang sudah bisa bermain congklak.
 - g) Anak merespon setiap percobaan yang diberikan oleh peneliti.
 - h) Guru mereview kepada anak-anak setelah kegiatan bermain congklak.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2013), 137

3) Kegiatan Penutup

a) Guru dan anak berdiskusi tentang apa yang dilakukan atau dilaksanakan hari ini

b) Pesan-pesan, berdoa salam dan pulang

c. Pengamatan

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan untuk mencatat atau menilai hasil yang dicapai oleh siswa setelah pelaksanaan kegiatan bermain congklak, serta untuk mengamati siswa selama proses kegiatan tersebut. Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan bermain congklak, sehingga dapat diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Observasi ini membantu dalam menilai efektivitas metode pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisa dan memberikan makna yang diperoleh anak dan mengambil kesimpulan dari kegiatan kolase yang dibawakan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

2. Siklus II

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan pematangan dari kegiatan bermain congklak pada anak PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah kelompok A. Adapun langkah-langkah siklus II yang hampir sama dengan siklus I, namun ada beberapa penyebab didalamnya. Tahapan penerapan siklus II yaitu :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan hasil dari refleksi yang dilakukan pada tindakan siklus I. Pada tahap ini, peneliti dapat mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak usia dini berdasarkan hasil observasi dan pengalaman dari siklus sebelumnya. Peneliti kemudian mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dan merencanakan pengembangan serta perbaikan prosedur yang dilakukan pada siklus II, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Prosedur yang dilakukan pada siklus II dapat mirip dengan prosedur yang dilakukan pada siklus I, namun dengan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi siklus sebelumnya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan tindakan yang sudah tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Ini mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap pelaksanaan ini menjadi momen di mana konsep-konsep teori yang telah dipelajari direalisasikan dalam konteks pembelajaran yang nyata. Pengamatan Pada tahap pengamatan ini yaitu mendokumentasikan apa yang sudah dilaksanakan pada tahap pelaksanaan.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti mendokumentasikan apa yang sudah dilaksanakan selama tahap pelaksanaan. Ini meliputi pencatatan

detail tentang bagaimana kegiatan berlangsung, respon siswa, interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan pada akhir setiap pertemuan siklus II dengan mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi siklus II kemudian dibandingkan dengan hasil siklus I untuk melihat apakah terjadi peningkatan atau penurunan. Jika hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil siklus sebelumnya, maka penelitian dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data yaitu meliputi:

1. Observasi

Observasi sering digunakan sebagai pelengkap instrumen lainnya seperti angket dan wawancara dalam penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti seringkali menggunakan salah satu dari panca inderanya, yaitu indera penglihatan, untuk mencatat dan memahami respons siswa serta dinamika pembelajaran yang terjadi. Dengan menggunakan indera penglihatan, peneliti dapat mencatat dengan detail berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran, serta mengamati ekspresi dan sikap siswa saat terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang akurat dan

mendalam mengenai interaksi antara siswa dan guru, serta dinamika pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.⁵

Metode observasi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konteks yang diamati, serta memungkinkan pengumpulan data secara objektif dari pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Dengan demikian, observasi menjadi salah satu pendekatan yang penting dalam penelitian untuk memahami berbagai aspek dari suatu situasi atau fenomena.⁶ Observasi adalah teknik yang melibatkan pemusatan perhatian ‘terhadap suatu objek atau fenomena dengan menggunakan seluruh alat indra yang tersedia. Dalam observasi, peneliti mencatat secara sistematis apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang situasi atau perilaku yang sedang diamati. Mereka mengamati dengan cermat detail-detail penting seperti interaksi antara individu, ekspresi wajah, gerakan tubuh, lingkungan fisik, dan segala hal lain yang relevan dengan tujuan penelitian. Pengamatan ini dicatat dengan seksama dalam bentuk catatan lapangan atau jurnal observasi, yang kemudian digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam rangka memahami fenomena yang diamati secara lebih mendalam.⁷

⁵ Sukardi, “*Metodologi Penelitian dan Praktek Pendidikan Kompetensi*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 78

⁶Jozef Raco, “*Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*” (OSF Preprints,18Juli 2018),112.

⁷ Arikunto, “*Manajemen Penelitian*”, (Jakarta: Rineka Cipta,1993).128

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan salah satu metode bantu atau pelengkap guna memperoleh data sekunder yang berbentuk catatan atau dokumentasi. Adapun yang dimaksud dengan metode dokumentasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang terbentuk tulisan dengan cara menyelidiki benda-benda tertulis. Serta meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto - foto, maupun data penelitian yang relevan.⁸ Dalam hal ini, peneliti mendapatkan data dokumentasi melalui kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran dikelas, serta data tertulis yang dimiliki oleh PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah.

Data dokumentasi tersebut mencakup catatan-catatan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran, rencana pembelajaran, materi pembelajaran, dan segala informasi yang terkait dengan penggunaan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Dengan memanfaatkan data dokumentasi ini, peneliti dapat menggali informasi yang mendukung analisis dan pemahaman mereka tentang proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak-anak dalam konteks tersebut.

G. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan

⁸ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2016), 90

dalam penelitian guna memperoleh gambaran tentang tingkat perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenal simbol. Dengan menggunakan ketiga instrumen ini, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan mendalam tentang perkembangan kognitif anak usia dini terkait dengan pengenalan simbol.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung terhadap partisipan, yaitu anak-anak usia dini, selama mereka terlibat dalam aktivitas bermain congklak. Lembar observasi ini mencakup instrument dan skala penelitian yang berupa BB, MB, BSH, BSB, yang memungkinkan peneliti untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak-anak usia dini melalui penggunaan media congklak. Dengan menggunakan lembar observasi, peneliti dapat secara sistematis mencatat respon dan perilaku anak-anak selama proses pembelajaran, yang kemudian akan digunakan sebagai data untuk analisis lebih lanjut terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir simbolik mereka. Berikut dibawah ini lembar instrumen penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.1

**Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berfikir
Simbolik Menggunakan Media Congklak**

**Lembar Instrument Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media
Congklak**

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Tema/Sub Tema :

No	Nama	Indikator Pencapaian							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Adelia								
2	Alista								
3	Andra								
4	Anju								
5	Ardan								
6	Arzan								
7	Eyza								
8	Ell								
9	Dilan								
10	Fahri								
11	Fattan								
12	Hanif								
13	Nara								
14	Rafan								
15	Totti								
16	Sila								
17	Ayra								
18	Ilham								
19	Rana								
20	Adiba								
Total									
Persentase									

Pada keterangan tabel di atas dapat diketahui bahwa indikator pencapaian anak usia dini adalah sebagai berikut :

Table 3.2
Indikator Pencapaian

No	Indikator
1	Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2	Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3	Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
4	Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10

5	Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6	Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7	Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8	Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Keterangan:

Berilah keterangan (BB-MB-BSH-BSB) jika peserta didik yang sudah mampu.

Table 3.3
Kategori Penilaian

Kategori	Skor
BB (Belum Berkembang)	1
MB (Mulai Berkembang)	2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mencari bukti atau sumber data yang dapat mendukung proses pengumpulan data yang dibutuhkan. Dokumen-dokumen ini mencakup berbagai kegiatan yang terjadi dilapangan, seperti catatan pengamatan, rekaman audio atau video, foto-foto, dan materi pembelajaran yang digunakan selama aktivitas bermain congklak.

Tabel 3.4
Rubik Penilaian
Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kriteria Penilaian	Keterangan
BB (Belum Berkembang)	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru

MB (Masih Berkembang)	Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator

Sumber: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Kedua jenis analisis ini akan digunakan untuk semua data yang diperoleh dalam penelitian, termasuk data dari lembar observasi yang mencatat perilaku moral anak usia dini. Analisis kualitatif akan membantu dalam memahami konteks dan makna di balik data kualitatif, sementara analisis kuantitatif akan membantu dalam menyajikan dan menginterpretasikan data secara statistik. Dengan menggabungkan kedua jenis analisis ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang temuan yang diperoleh.

1. Analisis Data Kualitatif

Berbagai teknik yang digunakan untuk data kualitatif pada Penelitian Tindakan Kelas salah satu teknik analisis data kualitatif adalah

model interaktif. Stringer, model analisis data interaktif memiliki 3 komponen utama yaitu:⁹

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penting dalam analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasi data mentah yang terkumpul. Proses ini dapat dimulai sejak awal perencanaan penelitian, di mana peneliti merencanakan strategi pengumpulan data yang sesuai dengan konsep dan masalah penelitian yang diteliti.

Selama proses pengumpulan data, peneliti terus melakukan reduksi data dengan menyaring informasi yang relevan, mengidentifikasi pola atau temuan yang muncul, dan membuang data yang tidak relevan atau tidak penting. Reduksi data berkelanjutan ini membantu peneliti dalam fokus pada aspek yang paling signifikan dari data dan mempersiapkan data untuk analisis lebih lanjut.

Proses reduksi data juga melibatkan pengorganisasian data ke dalam kategori atau tema yang lebih luas, sehingga memungkinkan peneliti untuk melihat pola-pola yang muncul dan membuat generalisasi yang lebih besar tentang temuan penelitian. Dengan demikian, reduksi data merupakan langkah penting dalam memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti dalam penelitian kualitatif.

⁹ Fahmietal., "*Penelitian Tindakan Kelas*", Cetakan Pertama (Jawa Barat : CV Adanu Abimata, 2021), 107.

b. Penyajian Data

Selain penyajian data menggunakan narasi dan tabel data-data angka juga bisa disajikan dalam bentuk diagram atau grafik atau lebih lengkapnya dengan grafik frekuensi.

c. Verifikasi atau penarikan kumpulan

Verifikasi pendekatan yang tepat dalam penelitian. Kesimpulan awal atau sementara seharusnya tidak bersifat final dan tetap terbuka untuk revisi atau perubahan seiring dengan kemajuan penelitian dan pengumpulan data lebih lanjut. Penting untuk terus menguji dan memvalidasi kesimpulan awal dengan data yang lebih lengkap dan bukti-bukti yang lebih kuat selama proses penelitian berlangsung. Jika tidak ditemukan bukti yang mendukung atau jika data yang diperoleh menunjukkan hal yang berbeda, kesimpulan awal tersebut harus direvisi atau disesuaikan. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan pada akhir penelitian akan lebih dapat diandalkan dan akurat.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif memang melibatkan angka dan pengukuran yang dapat dianalisis secara statistik untuk menggambarkan atau menggambarkan fenomena yang diamati. Dalam konteks penelitian, penggunaan rumus untuk menghitung nilai atau peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak melalui permainan congklak adalah pendekatan yang sesuai. Ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang konsisten dan dapat dibandingkan secara kuantitatif.

Adapun penggunaan rumus untuk menghitung tingkat keberhasilan pada anak juga merupakan langkah yang baik dalam menganalisis data kuantitatif. Namun, penting untuk memastikan bahwa rumus yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian dan metode pengukuran yang digunakan. Selain itu, penting juga untuk menyertakan penjelasan tentang rumus yang digunakan dalam laporan penelitian untuk menjelaskan cara pengukuran atau evaluasi dilakukan kepada para pembaca.

Dengan menggunakan data kuantitatif dan rumus yang sesuai, memberikan analisis yang mendalam tentang tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik melalui permainan congklak, serta memberikan gambaran yang jelas tentang dampak dari intervensi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

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

Keterangan:

P = Presentase keberhasilan

F = Jumlah siswa masing-masing riteria

n = Jumlah siswa keseluruhan¹⁰

I. Indikator Keberhasilan

Kategori keberhasilan yang sebutkan, yaitu mencapai 75% peningkatan kognitif pada anak usia dini di PAUD KB Puspa Kencana

¹⁰ Muhammad Afandi dan Dedi Irawan, "*Pengantar Statistik Pendidikan*" (Semarang: Unissula Press, 2013), 25.

Lampung Tengah kelompok A, adalah langkah yang konkret dan terukur untuk mengevaluasi keberhasilan dari intervensi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Konsep keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas seringkali berkaitan dengan tercapainya perubahan yang diinginkan dalam konteks pembelajaran atau pengajaran. Dalam hal ini, perubahan yang diharapkan adalah peningkatan kognitif anak usia dini melalui metode bermain congklak.

Dengan menetapkan kategori keberhasilan yang jelas, seperti pencapaian 75% anak yang mencapai tingkat perkembangan sangat baik (BSB), anak dapat mengukur sejauh mana intervensi atau kegiatan pembelajaran telah berhasil memengaruhi kognitif anak-anak tersebut.¹¹

Penelitian ini dianggap berhasil jika setidaknya 75% dari anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak di PAUD KB Puspa Kencana. Ada empat kategori tingkat keberhasilan sebagai berikut:

1. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB): Jika penilaian perkembangan kognitif anak mencapai antara 76-100%.
2. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Jika penilaian perkembangan kognitif anak mencapai antara 51-75%.
3. Kategori Mulai Berkembang (MB): Jika penilaian perkembangan kognitif anak mencapai antara 26-50%.

¹¹ Saiful Bahri Djamarah, "*Strategi Belajar Mengajar*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 105

4. Kategori Belum Berkembang (BB): Jika penilaian perkembangan kognitif anak mencapai antara 0-25%.¹²

Namun, penting juga untuk terus memperhatikan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil, serta untuk melakukan evaluasi yang komprehensif terhadap proses dan hasil penelitian tindakan kelas. Hal ini akan membantu dalam mengevaluasi dampak secara holistik dari intervensi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan.¹³

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil empat skala penilaian di PAUD KB Puspa Kencana Lampung Tengah Kelompok A. Dari segi proses, kualitas pembelajaran dinilai berdasarkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup keterlibatan fisik, mental, dan sosial, serta menunjukkan gairah belajar yang tinggi, semangat yang besar, dan kepercayaan diri. Keterlibatan aktif peserta didik merupakan kategori penting bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan siswa benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari segi hasil, kualitas pembelajaran dinilai berdasarkan perubahan positif dalam tingkah laku peserta didik. Perubahan positif ini bisa meliputi peningkatan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Penting untuk mencatat bahwa perubahan tersebut harus terjadi pada sebagian besar peserta didik, setidaknya 75%, untuk dikatakan bahwa pembelajaran berhasil. Dengan menilai kualitas pembelajaran dari kedua segi ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang

¹² Acep Yoni. "Menyusun Penelitian Tindakan Kelas". (Yogyakarta: Familia, 2010), 176.

¹³ Sudjana, N. "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*". Bandung; PT Remaja Rosdakarya. (2017)

efektivitas pembelajaran dan dampaknya terhadap peserta didik. Ini juga memberikan kerangka kerja yang kuat untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran di masa mendatang.

Table 3.6
Indikator Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik¹⁴

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Membilang banyak benda 1-10	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10 ✓ Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda ✓ Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
2.	Mengenal lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anak dapat menyebutkan angkasecara urut dengan baik dan benar 1-10 ✓ Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis ✓ Anak dapat menulis lambang bilangan di udara
3.	Mengenal konsep bilangan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Anak dapat mengetahui perbandingan angka ✓ Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

¹⁴ *Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul di kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, di mana peneliti bertindak sebagai observer yang mengawasi proses pembelajaran dan bekerja sama dengan pendidik atau kolaborator. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan pengembangan kemampuan berfikir simbolik di PAUD KB Puspa Kencana Punggur menggunakan media congklak.

a. Kondisi Awal

Pada tahap awal atau pra-siklus ini, peneliti mengamati perkembangan simbolik anak sebagai langkah persiapan sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif terutama pada kemampuan berfikir simbolik anak usia dini melalui media belum optimal dan belum mencapai kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Ada beberapa permasalahan yang menghambat kemampuan berfikir simbolik anak, yaitu:

- 1) Anak belum bisa membilang banyak benda 1-10
- 2) Anak belum mengenal lambang bilangan
- 3) Anak belum mengenal konsep bilangan

Masalah-masalah yang disebutkan sebelumnya disebabkan oleh kurangnya keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran mereka cenderung hanya mendengarkan tanpa bertanya kepada guru ketika mereka tidak memahami materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru. Sebelum tindakan diambil, peneliti melakukan observasi awal dan memperoleh hasil pengamatan di PAUD KB PUSPA Kencana Punggur. Hasil dari observasi awal tersebut akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Table 4.1

Rekapitulasi Kondisi awal perkembangan kemampuan berfikir simbolik peserta didik PAUD KB Puspa Kencana

No	Nama	Presentase	Total Sekor
1.	Adelia	33,30%	MB
2.	Alista	33,30%	MB
3.	Adiba	22%	BB
4.	Andra	22%	BB
5.	Anju	22,70%	BB
6.	Ardan	22,50%	BB
7.	Arzan	22,60%	BB
8.	Ayra	22,60%	BB
9.	Eyza	23,60%	BB
10.	Ell	23,40%	BB
11.	Dilan	22%	BB
12.	Fahri	22%	BB
13.	Fattan	23,40%	BB
14.	Hanif	22,60%	BB
15.	Nara	33,30%	MB
16.	Rana	37,50%	MB
17.	Rafan	23,40%	BB
18.	Totti	22,60%	BB

19.	Shila	20,60%	BB
20.	Ilham	22%	BB

Berdasarkan pada table 4.1 perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak-anak belum memadai. Hasil pencapaian anak pada setiap kategori kemampuan berpikir simbolik untuk usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana menunjukkan bahwa dari 20 anak di kelompok A. Tidak ada yang mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB), 0 anak yang mendapatkan dalam tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak pada tingkat Mulai Berkembang (MB), dan 16 anak belum mencapai tingkat Belum Berkembang (BB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan upaya tambahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak-anak pada usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana.

b. Sejarah Singkat PAUD KB Puspa Kencana Kecamatan Punggur Lampung Tengah

Sejarah berdirinya Kelompok Bermain Puspa Kencana adalah sekolah dibawah Yayasan Organisasi Pemerintah Daerah yang didirikan pada tanggal 02 Mei 2008. Sekolah ini mempunyai 3 kelas yaitu 2 kelas untuk kelompok A dan 1 kelas untuk kelompok A dengan jumlah seluruh anak didik 63 anak, 32 anak laki-laki dan 32 anak perempuan, dengan jumlah guru 6 orang semua wanita. Seiring berjalannya waktu, Kelompok bermain Puspa Kencana terus meningkatkan kualitas sekolah sehingga menimbulkan kepercayaan besar masyarakat terhadap sekolah ini untuk mendidik anaknya.

Sehingga, terhitung pada tahun 2023 murid Kelompok bermain Puspa Kencana mencapai 96 siswa.

Kelompok bermain Puspa Kencana beralamat di jalan Raya Punggur - Kota Gajah. Letak PAUD Puspa Kencana ini cukup strategis karena terletak 100 meter jalan raya sehingga mudah dijangkau oleh berbagai alat transportasi. Walaupun terletak 100 meter dari jalan raya PAUD Kelompok bermain Puspa Kencana kondusif jika digunakan untuk proses pembelajaran.

2. Siklus I

Penelitian yang dilakukan melalui penelitian Tindakan kelas (PTK) di PAUD KB Puspa Kencana Punggur bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan berfikir simbolik menggunakan media congklak. Pada siklus I dilakukan empat kali tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan merancang pelaksanaan pembelajaran secara bersama-sama dengan guru kelas dan dikoordinasikan dengan kepala PAUD untuk mendapatkan persetujuan. Berikut adalah rincian perencanaan pada siklus I :

- a) Menetapkan waktu dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pada semester ganjil.
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi.
- d) Menyiapkan media atau alat pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, di mana setiap pertemuan berlangsung selama kurang lebih 2 jam, mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan penelitian ke 1 diadakan pada 8 Juli 2024, kegiatan penelitian ke 2 pada 9 Juli 2024, dan kegiatan penelitian ke3 pada 10 Juli 2024. Hasil kajian dalam dua siklus I diperoleh melalui lembar penilaian yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media congklak.

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pada siklus I, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 8 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri" dan sub tema "Anggota Tubuh (Tangan)". Peserta didik diajak untuk menyebutkan apa saja anggota tubuh yang mereka ketahui, lalu anak menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 menggunakan jari tangan. Setelah itu, guru mengenalkan kegiatan bermain menggunakan media congklak dan aturan yang akan digunakan. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Acara Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlas, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat dengan cara memberikan “tepuk

semangat” kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa hari ini mereka akan belajar menggunakan media congklak. Kemudian, guru itu menyiapkan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik dalam menerapkan media congklak. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu memberikan contoh. Guru memberikan pertanyaan “berapa jumlah jari tangan?” lalu peserta didik menyebutkan lambang bilangan dari 1-10 dan berhitung menggunakan biji congklak.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pada siklus I, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 9 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri" dan sub tema "Anggota Tubuh mata". Peserta didik

diajak untuk mengelompokkan jumlah biji congklak sesuai dengan jumlah anggota tubuh menggunakan media gambar yang telah disediakan oleh guru. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlash, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat dengan cara memberikan “tepuk semangat” kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa hari ini mereka akan belajar menggunakan media congklak dan media gambar. Kemudian, guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik dalam menerapkan media biji congklak. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu memberikan contoh. Guru memberikan pertanyaan “ini bagian tubuh apa dan berapakah jumlahnya?” lalu peserta didik menyebutkan dan menghitung jumlah anggota tubuh lalu setelah berhitung anak mengambil jumlah biji congklak yang sesuai dengan jumlah anggota tubuh.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

(4) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pada siklus I, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 10 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri" dan sub tema "Anggota Tubuh (semua anggota tubuh)". Peserta didik diajak berhitung angka 1-10 menggunakan anggota tubuhnya yaitu jari. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlas, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat dengan cara memberikan "tepuk semangat" kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai apa saja anggota tubuh dan berapa jumlah masing-masing anggota tubuh. Selanjutnya, guru mengajak anak-anak untuk berhitung dari angka 1-10 menggunakan jari tangan mereka. Setelah itu menghitung kembali biji congklak yang akan di masukan kedalam lubang congklak.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

c. Observasi

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian menggunakan alat berupa lembar penilaian. Lembar penilaian yang disiapkan bertujuan untuk meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak menggunakan media congklak.

Tabel 4.2
Rekapilitas Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak
Melalui Media Congklak Pada Siklus I

NO	NAMA	PRESENTASE
1.	Adel	59,38%
2.	Alista	59,38%
3.	Andra	46,88%
4.	Anju	46,88%
5.	Ardan	46,88%
6.	Arzan	46,88%
7.	Ezza	50%
8.	Ell	53,13%
9.	Dilan	56,25%
10.	Fahri	53,25%
11.	Fattan	53,25%
12.	Hanif	50%
13.	Nara	53,13%
14.	Raffan	50%
15.	Toti	50%
16.	Sila	40,63%
17.	Ayra	43,75%
18.	Ilham	37,50%
19.	Rana	50%
20.	Adiba	40,63%
Rata-rata		49,38%

Pada siklus I hasil pengamatan dari setiap pertemuan menggunakan lembar observasi menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak belum mencapai kategori yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 75% atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Belum ada anak yang mencapai batas 80%, 7 anak yang berada dalam rentang 51-75% atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 13 anak yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 26%-50%, dan 0 anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%-25%. Karena hasil pengamatan pada siklus I ditemukan hasil 49,38% dan belum memenuhi target 75%, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan pengamatan pada siklus II.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah tahap observasi dan penilaian, bertujuan untuk menentukan atau melakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian pada siklus I menunjukkan:

- 1) Masih banyak anak yang belum bisa fokus
- 2) Masih banyak anak-anak yang belum mengerti cara bermain congklak.
- 3) Masih banyak anak yang bermain dengan sesukanya media congklak.

Berdasarkan hasil pada tahap refleksi, pembelajaran melalui media congklak menunjukkan peningkatan perkembangan berfikir simbolik anak dibandingkan dengan tahap pra-survei. Hasil dari siklus I pertemuan ke-3 menunjukkan tidak ada anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), 13 anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB), 7 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 0 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Meskipun ada peningkatan, hasil penelitian di siklus pertama yaitu 49,38% dan belum memenuhi kategori penilaian yang ditetapkan yaitu

75%, sehingga diperlukan tahap siklus II untuk mencapai kategori penilaian yang diinginkan.

3. Siklus II

Penelitian yang dilakukan melalui penelitian Tindakan kelas (PTK) di PAUD KB Puspa Kencana pungur bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bafikir simboik menggunakan media congklak. Pada siklus II dilakukan empat kali tahapan yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan merancang pelaksanaan pembelajaran secara bersama-sama dengan guru kelas dan dikoordinasikan dengan kepala PAUD untuk mendapatkan persetujuan.

Berikut adalah rincian perencanaan pada siklus II:

- a) Menetapkan waktu dimulainya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pada semester ganjil.
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi.
- d) Menyiapkan media atau alat pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan, di mana setiap pertemuan berlangsung selama kurang lebih 2 jam, mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan penelitian ke 1 diadakan pada 15 Juli 2024, kegiatan penelitian ke 2 pada 16 Juli 2024, dan kegiatan penelitian ke 3 pada 17 Juli 2024. Hasil kajian dalam dua siklus II diperoleh melalui lembar

penilaian yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media congklak.

a) Pertemuan Pertama Siklus II

Pada siklus II, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 15 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri" dan sub tema "Anggota Tubuh". Peserta didik menghitung jumlah anggota menggunakan media biji congklak . Setelah itu, guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Acara Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlas, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat dengan cara memberikan “tepuk semangat” kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa hari ini mereka akan belajar menggunakan media biji congklak. Kemudian, guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik dalam menerapkan media biji congklak. Sebelum melakukan kegiatan, guru terlebih dahulu memberikan contoh. Guru menyiapkan sejumlah gambar setelah itu anak anak menghitung jumlah gambar

kemudian anak mengambil biji congklak sesuai dengan jumlah gambar yang telah disediakan.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

(4) Pertemuan Kedua Siklus II

Pada siklus II, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 16 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri" . Peserta didik diajak untuk membuat lambang angka 7 dengan menggunakan media biji congklak angka yang seperti cangkul pak tani. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlash, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat

dengan cara memberikan “tepuk semangat” kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, guru mengajak anak untuk mengingat lambang bilangan dengan cara menggambar lambang bilangan di udara. Contohnya guru menginfokan angka 7 seperti cangkul yang dipatahkan kemudian anak menyusun angka 7 menggunakan biji congklak dan menulis di udara.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

(4) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pada siklus II, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 17 Juli 2024, selama 2 jam, yaitu pukul 08.00-10.00 WIB dengan tema "Diri Sendiri". Peserta didik diajak untuk berhitung menggunakan congklak. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

(1) Pembukaan

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berbaris di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas, lalu mengajak anak membaca doa belajar, membaca surat Al-Fatihah, An-Nas, Al-Ikhlash, Al-Lahab, dan bernyanyi lagu anak-anak. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik untuk menstimulasi mereka yang belum semangat dengan cara memberikan “tepuk semangat” kepada peserta didik, dan dilanjutkan dengan tanya jawab tentang tema dan sub tema.

(2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru mengajak anak-anak untuk belajar berhitung dengan menggunakan permainan congklak. Sebelumnya, guru menunjukkan contoh cara bermain dan cara menghitung dengan congklak kepada anak-anak. Setelah itu, anak-anak dapat bermain congklak sendiri sambil belajar berhitung.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh pendidik dengan melakukan evaluasi melalui tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengulas kembali apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan peserta didik, lalu berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, dan peserta didik memberikan respons mengenai semua kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, guru menginformasikan kegiatan untuk besok. Kegiatan diakhiri dengan membaca doa setelah belajar dan surat Al-Asr.

c. Observasi

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian menggunakan alat berupa lembar penilaian. Lembar penilaian yang disiapkan bertujuan untuk meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak menggunakan media congklak.

Tabel 4.3
Rekapilitas Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui
Media Congklak Pada Siklus II

NO	NAMA	PRESENTASE
1	Adel	100%
2	Alista	100%
3	Andra	100%
4	Anju	100%
5	Ardan	100%
6	Arzan	100%
7	Ezza	100%
8	Ell	96,88%
9	Dilan	100%
10	Fahri	100%
11	Fattan	100%
12	Hanif	100%
13	Nara	100%
14	Raffan	100%
15	Toti	100%

16	Sila	87,50%
17	Ayra	100%
18	Ilham	96,88%
19	Rana	100%
20	Adiba	100%
Rata-rata		99,06%

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengamatan dari setiap pertemuan menggunakan lembar observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan ketiga, pada peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak belum mencapai kategori yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 20 anak yang sudah berada pada kategori 75%-100% atau Berkembang Sangat Baik (BSB). 0 anak yang berada dalam rentang 51-75% atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 0 anak yang berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 26%-50%, dan 0 anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 0%-25%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada siklus II, peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media congklak mengalami kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan pertemuan di siklus I.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah tahap observasi dan penilaian, bertujuan untuk menentukan atau melakukan perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian pada siklus II menunjukkan :

- a) Anak-anak sudah paham cara belajar menggunakan media congklak.

- b) Anak-anak lebih bersemangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda yaitu media congklak.
- c) Anak-anak sudah mampu membilang banyak benda menggunakan media congklak.
- d) Pembelajaran melalui media congklak meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak dibandingkan tahap siklus I.
- e) Pembelajaran menggunakan media congklak yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berfikir simbolik anak, yang telah memenuhi target yang diharapkan.

Berdasarkan hasil belajar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB Puspa Kencana menunjukkan peningkatan kemampuan berfikir simbolik dengan media congklak pada akhir siklus kedua yaitu sebesar 99,06% dan sesuai dengan kriteria pencapaian yaitu 75%-100% maka peneliti dicukupkan sampai siklus II.

4. Peningkatan Kemampuan atau Hasil Belajar dan Kualitas Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan pra siklus mengenai perkembangan berfikir simbolik anak di PAUD KB Puspa Kencana kecamatan Punggur Lampung Tengah, ditemukan bahwa terdapat 8 anak dengan kategori penilaian "Belum Berkembang" (BB), yang setara dengan 10% dari total anak, 9 anak dengan kategori penilaian "Mulai Berkembang" (MB), yang setara dengan 10,5%, dan 2 anak dengan kategori penilaian "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), yang setara dengan 7%. Berdasarkan hasil pra siklus ini, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan simbolik anak melalui

penggunaan media congklak. Langkah ini diambil untuk mengatasi tingkat perkembangan simbolik yang bervariasi di antara anak-anak yang diamati.

Penelitian pada siklus I dilakukan dalam 3 pertemuan. Pertemuan ini mengangkat tema Diriku dengan subtema Anggota Tubuh. Pada siklus ini, pembelajaran dilaksanakan di kelompok A yang diikuti oleh 20 anak. Dalam hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak, dengan kegiatan pembelajaran menyebutkan anggota tubuh dan menyebutkan lambing bilangan angka 1-10 menggunakan jari tangan kemudian berhitung dengan menggunakan biji congklak. Dalam pertemuan pertama ini, terdapat 16 anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB) yang setara dengan 25%, 4 anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB) yang setara dengan 28,125%, dan tidak ada anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan dengan kategori penilaian Berkembangan Sangat Baik (BSB).

Setelah hasil tersebut diperoleh, dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada siklus I. Hasil menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik melalui media congklak, dengan kegiatan pembelajaran anak menghitung jumlah anggota tubuh dan mencocokkan jumlah gambar menggunakan biji congklak. Pada pertemuan kedua ini, terdapat 3 anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB) yang setara dengan 25%, 17 anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB) yang setara dengan 31,65%, dan tidak ada anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan dengan kategori penilaian Berkembangan Sangat Baik (BSB).

Setelah hasil pertemuan kedua diperoleh, dilanjutkan dengan pertemuan ketiga pada siklus I. Hasil menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak dengan kegiatan bermain mengenal lambing bilangan menggunakan biji congklak. Pada pertemuan ketiga ini, tidak ada anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), 13 anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB) yang setara dengan 46,15%, 7 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang setara dengan 55,37%, dan tidak ada anak dengan kategori penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian pada siklus II dilakukan dalam 3 pertemuan. Pertemuan ini mengangkat tema Diriku dengan subtema Anggota Tubuh. Pada siklus ini, pembelajaran dilaksanakan di kelompok A yang diikuti oleh 20 anak. Dalam hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak.

Dalam pertemuan pertama siklus II. Hasil menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik melalui media congklak, dengan kegiatan pembelajaran anak menghitung jumlah anggota tubuh dan mencocokkan jumlah gambar menggunakan biji congklak. Tidak ada anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB) dan penilaian Mulai Berkembang (MB), 16 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang setara dengan 71,04%, dan 4 anak dengan kategori penilaian Berkembangan Sangat Baik (BSB) yang setara dengan 78,90 %.

Dalam pertemuan kedua siklus II. Hasil menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik melalui media congklak, dengan

kegiatan pembelajaran anak menghitung jumlah anggota tubuh dan mencocokkan jumlah gambar menggunakan biji congklak. Tidak ada anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB) dan penilaian Mulai Berkembang (MB), 1 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang setara dengan 75%, dan 19 anak dengan kategori penilaian Berkembangan Sangat Baik (BSB) yang setara dengan 92,75%.

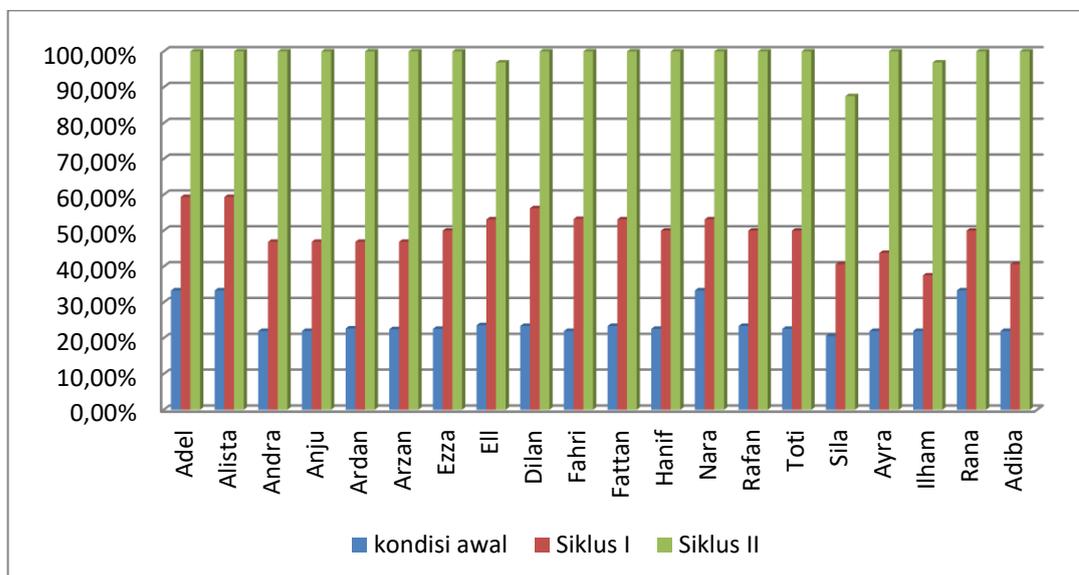
Dalam pertemuan ketiga siklus II. Hasil menunjukkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolik melalui media congklak, dengan kegiatan pembelajaran anak menghitung jumlah anggota tubuh dan mencocokkan jumlah gambar menggunakan biji congklak. Tidak ada anak dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan anak sudah bisa melakukan sesuai kategori penilaian dengan penilaian Rata-Rata 99,5% Berkembangan Sangat Baik (BSB).

Tabel 4.4
Perbandingan Hasil Penelitian Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Melalui Media Congklak dari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Adel	33,30%	59,38%	100%
2	Alista	33,30%	59,38%	100%
3	Andra	22%	46,88%	100%
4	Anju	22%	46,88%	100%
5	Ardan	22,70%	46,88%	100%
6	Arzan	22,50%	46,88%	100%
7	Eyza	22,60%	50%	100%
8	Ell	23,60%	53,13%	96,88%
9	Dilan	23,40%	56,25%	100%
10	Fahri	22%	53,25%	100%

11	Fattan	23,40%	53,25%	100%
12	Hanif	22,60%	50%	100%
13	Nara	33,30%	53,13%	100%
14	Raffan	23,40%	50%	100%
15	Totti	22,60%	50%	100%
16	Sila	20,60%	40,63%	87,50%
17	Ayra	22%	43,75%	100%
18	Ilham	22%	37,50%	96,88%
19	Rana	33,30%	50%	100%
20	Adiba	22%	40,63%	100%
Rata-rata		25,63%	49,37%	96,06%

Gambar 4.1
Grafik Rekapilitas Data Perkembangan Kemampuan Berfikir
Simbolik Peserta Didik Kondisi Awal, Siklus I Dan Siklus II



Berdasarkan pada gambar 4.1 mengenai peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media congklak di PAUD KB Puspa Kencana, data menunjukkan bahwa ada nya peningkatan pada siklus II tersebut dan sudah berkembang sesuai dengan kriteria penilaian yaitu 75%.

B. Pembahasan

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media congklak dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak. Dengan memanfaatkan media congklak, Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10, Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda, Anak dapat mengelompokn benda yang sama dengan kelompok benda, Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10, Anak dapat menulis ambang bilangan di papan tulis, Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara, Anak dapat mengetahui perbandingan angka, Anak dapat mengurutkan lambang bilangan 1-10/10-1.

Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 88,75% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 46,75%, membilang angka siklus II mengalami peningkatan sebesar 77,92% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 43,92%, mengelompokan benda siklus II mengalami peningkatan sebesar 90% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 43,92%, menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10 siklus II mengalami peningkatan sebesar 87,92% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 51,92%, menulis lambang bilangan di papan tulis siklus II mengalami peningkatan sebesar 92% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 58%,, menuliskan lambang bilangan di udara siklus II mengalami peningkatan sebesar 91% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 58%, mengetahui perbandingan angka siklus II mengalami peningkatan sebesar 87,08% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 55%, mengurutkan

lambang bilangan 1-10/10-1 siklus II mengalami peningkatan sebesar 87,08% dan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 55%

Berdasarkan persentase aktivitas anak siklus I mencapai 35% dan pada siklus II mencapai 88% atau mengalami peningkatan sebesar 53%. Secara umum dari delapan aktiitas anak tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan proses pembelajaran pada siklus I sudah baik tetapi belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 75%, karena hasil jumlah rata-rata hanya 53%.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak usia dini mengalami peningkatan melalui media congklak. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima, yang menjelaskan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak usia mengalami peningkatan melalui congklak.¹ Hal ini juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ikrana Landung menjelaskan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.² Nanik Putri Rahayu menjelaskan bahwa media permainan congklak pada anak usia dapat meningkatkan pada kemampuan berfikir simbolik antara lain anak dapat membilang banyak benda 1-10, mengetahui konsep banyak sedikit benda dan mengenal konsep bilangan, mengelompokan benda.³

Congklak adalah permainan kuno yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional ini dikenal dengan berbagai sebutan di

¹Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima, "*Penerapan Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*",2017.

² Ikarna Landung, "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galangan/Congklak Di Tk Harapan Karetan Kabupaten Lawu*", Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Negeri Palopo, thn 2021.

³ Nanik Putri Rahayu, "*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Congklak di PAUD NUSA indah wringin-bondowoso*", 2016-2017.

Indonesia. Biasanya, biji yang digunakan dalam congklak terbuat dari cangkang kerang, namun terkadang juga menggunakan biji-bijian atau batu kecil jika cangkang tidak tersedia. Congklak dapat terbuat dari berbagai bahan seperti batu, kayu, atau plastik, dan merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Rusmana, yang menyatakan bahwa congklak adalah permainan rakyat yang telah dikenal lama di wilayah Melayu dengan berbagai nama yang berbeda.⁴ Congklak juga bermanfaat untuk melatih anak dalam menghitung serta mengembangkan strategi untuk meraih kemenangan. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Yuseep Nur, yang menyebutkan bahwa congklak dapat membantu perkembangan berpikir anak, melatih konsentrasi, mengajarkan aturan permainan, meningkatkan interaksi sosial, dan merangsang kreativitas.⁵

⁴ Rusmana, dkk. "*Permainan Congklak: Nilai dan Potensinya bagi perkembangan kognitif anak.*", vol 2, No 3, diakses September 2010. 90-91.

⁵Yufisa,ahmad,dan efensi. "Imolementasi Permainan Tradisional Aceh di PAUD IT ALFATIH Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 No 1. Agustus 2016. 68-75.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media congklak efektif dalam meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak di PAUD KB Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada perkembangan kognitif anak kelompok A. Pada siklus pertama, hasilnya adalah 25% dalam kategori Belum Berkembang (BB), 28,125% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 55,37% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), tidak ada anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak cukup tertarik dengan media ini karena mereka bisa mengenal angka dengan menghitung biji congklak yang ada pada media congklak dan mengenali lambang bilangan angka 1-10. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dengan hasil 0% dalam kategori Belum Berkembang (BB), 0% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 75% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 99,5% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu angka bergambar berhasil meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak kelompok A di PAUD KB Puspa Kencana Punggur Lampung Tengah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, agar proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan perkembangan berfikir simbolik anak, dapat

dilaksanakan secara lebih efektif dan menarik dengan hasil yang lebih baik, berikut beberapa saran yang disampaikan:

1. Pemeliharaan Keterampilan Guru:

Guru disarankan untuk terus mempertahankan kemampuannya dalam mengelola kegiatan awal pembelajaran, seperti mengajak anak berbaris sebelum masuk kelas, berdoa sebelum pembelajaran dimulai, dan mengatur posisi duduk anak sebelum kegiatan dimulai. Selain itu, penting bagi guru untuk melakukan evaluasi terkait materi yang telah dipelajari, guna melatih anak dalam mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya.

2. Maksimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran:

Guru harus memaksimalkan pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik dalam mengajak anak untuk membilang dan menyebutkan angka menggunakan media. Guru perlu lebih aktif mengajak setiap anak untuk maju ke depan kelas dan menyebutkan angka. Mengingat terdapat beberapa anak yang kurang fokus dan cenderung tidak mendengarkan saat guru menjelaskan, guru diharapkan dapat mempertahankan kualitas dan kuantitas interaksi dengan anak. Dengan cara ini, anak-anak diharapkan bisa lebih fokus dalam belajar dan tidak mudah terganggu sehingga mereka tidak lagi berkeliaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Agustiangga, *Mengenal Permainan Tradisional Congklak, aturan dan cara main.*, dalam www.tirto.id, diunduh pada 26 September 2022.
- Andri, *Permainan tradisional congklak*. Cirebon. 2010/2011
- Ani Bodedarsyah, Rita Yulianti,. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A Usia 4-5 Tahun dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal Ceria* Vol.2 No.6 November 2019.
- Anny Musta'inah, *Konsep Pendidikan Mental Spiritual Dalam Kitab Ihya 'Ulumudin Al-ghazali*. Fakultas Pendidikan Agama. Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati, Cirebon. 2014
- Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Arikunto, *Metodelogi Penelitian*. Penerbit Erlangga, Jakarta. 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2011.
- Asep Jaya dan Dona Paramita, *Penilaian dan Laporan Perkembangan*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.
- Bakir, Suyoto.R & Suryanto, Sigit, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Edisi Terbaru. Karisma Publishing Group, Batam, 2006.
- Bambang Kunaedi, *Panduan Penilaian Aspek Agama dan Moral Pada Kelompok Anak 5- 6 Tahun*, Gorontalo: Balai Pengembangan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Gorontalo, 2018.
- Cholimah, Nur. *Implementasi Program Pembelajaran PAUD*. Tesis. UPI. Bandung. 2008.
- Daryanto, *Manajemen Pemasaran*. Cetekan 1. Bandung : Satu Nusa. 2011.
- Dheka, *Permainan Congklak : Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Anak*, 2008.
- Diah Ayu Lestari, *Konsep APE Menurut Para Ahli*, dalam www.kompasiana.com diunduh pada 28 September 2021.
- Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis dan Variabel Penelitian* (Penerbit Tahta Media Group). 2016.
- Dr.M.Ihsan Dacholfany, M.Ed, Uswatun Hasanah, M.Pd.I. *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*, Jakarta: AMZAH, 2018.
- Eli Misyati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta*,. Universitas Negeri Yogyakarta. 2013.

- Elsa Melinda Putri, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok A TK Negeri 1 Plus Banyuasin Iii* 1, no. 1. 2019.
- Fahmi et al., *Penelitian Tindakan Kelas*, Cetakan Pertama Jawa Barat: CV Adanu Abimata, 2021.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Hardiyanti, L., Sasmita. & Sabdaningtyas,L. Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 2018.
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga Press. Ig. 2008
- Ikra Landung, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Galangan/Congklak Di TK Harapan Karetan Kabupaten Lawu*”,2021.
- Indra Nanda,dkk.”*Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*”, Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, Cetakan Pertama, Desember 2021.
- Intan Pratiwi, *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas Kelompok Tk B di TK Taqiyya Ngadirejo Kartasura Tahun pelajaran 2016/2017*, Skripsi Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017.
- Jozef Raco, “Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya” (OSF Preprints, 18 Juli 2018).
- Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar, An-Nisa’: Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, 2020.
- Lili, “Implementasi Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun, ”Walada : *Journal of Primary Education* 1, no. 1 (12 Oktober 2023).
- M. Ihsan Decholfany, Inisiasi Strategi Managemen Lembaga Pendidikan Islam dalam Daya Manusia Meningkatkan Mutu Sumber Islami diIndonesia dalam Menghadapi Era Globalisasi, *Jurnal At-Tajdid*, Volume 1, No. 1 Januari- Juni 2017.
- A. Martuti, Mendirikan dan Mengelola PAUD, *Manajemen Administrasi & Strategi Pembelajaran*, Kreasi Wacana Offset, Bantul, 2009.
- Muhammad Afandi dan Dedi Irawan, *Pengantar Statistik Pendidikan Semarang*: Unissula Press, 2013.
- Mulyasa, “*Manajemen PAUD*”. Bandung. Rosda. 2012.

- Mutiah, D. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta:Prenada Media Group. 2010.
- Nanik Putri Rahayu,"*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Congklak di PAUD NUSA indah wringin-bondowoso*", 2016-2017
- Nikmatur Ridha, Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian *Jurnal Hikmah*, Volume 14, No.1, Januari-Juni 2017.
- Niluh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Fakultas II Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. 2016.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, PAUD: *Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD : Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta:Ar-Ruzz Media, 2016.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Anak Usia Dini
Permendikbud No 137 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini. 2014.
- Piaget, J. *The psychology of intelligence*. Prancis: Routledge. 1950.
- Putu Indah Lestari dan Elizabeth Prima, "*Penerapan Permainan Congklak Bali, Maciwa, untuk Meningkatkan Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*", 2017.
- Rusmana. *Permainan Congklak: Nilai dan Potensinya bagi perkembangan kognitif anak*. vol 2, No 3, September 2010.
- Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Saleh, Andri. *Belajar Matematika Selezat Kue Coklat*. Jakarta : Tran Media. 2009.
- Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010.
- Santrock, J.W. *Perkembangan Anak* .Jakarta:Erlangga. 2008.
- Sisdiknas No. 20, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003
Yogyakarta : Dharma Bakti. 2005.
- Sitti Aisyah Mu'min,. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013.
- Soetjiningsih. *Tumbuh Kembang Anak* .Jakarta: EGC.1998.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

- Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2016.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian dan Praktek Pendidikan Kompetensi*, Jakarta : Bumi Aksara, 2003.
- Sundari dan Endang Fujiati, Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*: Vol 3, No 2, Juli 2021.
- Syarifah Nur Siregar, *Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak dalam Pembelajaran Matematika*, Al Khawarizmi, Volume II, Maret 2014.
- Umayah, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak*. Universitas Negeri Surabaya. 2016.
- Umoroh. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia* Vol. 4, No. 1, April 2023
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia.*
- Vira Muthia Humairo dan Zahrina Amelia, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak*, *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 3, no. 1 (20 Januari 2021).
- Yedi Kurniawan, *Pendidikan Anak Sejak Dini Hingga Masa Depan (Tinjauan Islam dan Permasalahannya)*, Jakarta:CV Firdaus,1992.
- Yufisa, Ahmad, dan Efendi. Implementasi Permainan Tradisional Aceh di PAUD ITAL FATIH Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 No 1. Agustus 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rosita
 NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin 19/6 2023	Alimudin, M.Pd	Konsultasi Terkait Judul Skripsi.	
2.	Senin 26/6 2023	Alimudin, M.Pd	Konsultasi Skripsi - Jumlah Anak - Kekurangan dan kelebihan TK/PAUD	
3.	Selasa 24/6 2023	Alimudin, M.Pd	Skripsi BAB I, II - Latar Belakang - Rumusan Masalah - Penelitian Relevan - Voötnote - Daptar Pustaka	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rosita
NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin 23/10/2023	Alimudin, M.Pd	1. Identifikasi Masalah 2. Footnote 3. Sumber Jurnal 4. Indikator 5. Hipotesis 6. Variabel 7. Daftar Pustaka	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rosita
NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa 20/2024 /2	Alimudin, M.Pd	1. Footnote 2. Tabel Indikator 3. Identifikasi Masalah	
2.	Selasa 27/2024 /2	Alimudin, M.Pd	Acc Proposal Lanjut Sidang	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Eko Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Rosita
 NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa, 9/5/2024	Alimudin M.Pd	APD dan Outline - Sub - Sub Indikator ditambahkan	
2.	Senin, 28/5/2024	Alimudin M.Pd	Acc APD Langut Research	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001012020121012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Rosita
 NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin 5/8/2024	Alimudin M.Ed	Bab <u>IV</u> A. Hasil Penelitian 1. Deskripsi Kondisi awal a. Struktur / Sejarah b. Struktur Organisasi c. Kondisi Awal → 2. Siklus I a. Perencanaan b. Pelaksanaan Tindakan c. Observasi d. Refleksi 3. Siklus <u>II</u> 4. Peningkatan kemampuan atau hasil belajar dan atau kualitas pembelajaran	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PIAUD

Eka Dwi Cahya, M.Pd.
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
 NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Irlingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rosita
NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis 26/07/2024	Alimudin M.Pd	Bab <u>IV</u> 1. Tabel indikator dihapus 2. Grafik diubah 3. Setiap siklus di tulis hasil akhir saja 4. lampiran ditambah hasil penelitian 5. Setiap indikator dikasih teori untuk memperkuat 6. file excel di print.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rosita
NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1. Jumat	4/2024 /10	Alimudin. M.Pd	1. Diagram 2. teori tentang membiang 1-10. teori mengelompokkan benda teori menulis lambang bilangan. teori tentang perbandingan 3. PPPH	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Rosita
NPM : 2001042008

Program Studi : PIAUD
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1. Kamis	10/2024 /10	Alimudin. M.Pd	acc skripsi to upload	
2.	Kamis 10/2024 /10	Alimudin. M.Pd	ttid persetujuan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Alimudin, M.Pd.
NIP. 199001072020121012

Lampiran 2

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA
KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

G. Pendahuluan

H. Identifikasi Masalah

I. Batasan Masalah

J. Rumusan Penelitian

K. Tujuan dan Manfaat Penelitian

L. Penelitian yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

E. Kemampuan Berpikir Simbolik

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik

2. Karakteristik Kemampuan Berpikir Simbolik

3. Kategori Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik

- F. Media Congklak
 - 1. Definisi Media Congklak
 - 2. Tujuan dan Manfaat Media Congklak
 - 3. Langkah-langkah Bermain Media Congklak
 - 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Congklak
- G. Hubungan Antara Berfikir Simbolik dengan Media Congklak
- H. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- J. Rancangan Penelitian
- K. Definisi Oprasional Variabel
- L. Lokasi Penelitian
- M. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian
- N. Rencana Tindakan
- O. Teknik Pengumpulan Data
- P. Instrument Pengumpulan Data
- Q. Teknik Analisis Data
- R. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- C. Hasil Penelitian
- D. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- C. Simpulan
- D. Saran

BAGIAN AKHIR

- Daftar Pustaka
- Lampiran-Lampiran
- Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 3

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPANCANA
KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH**

A. Lembar Instrument Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Media**Congklak**

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Tema/Sub Tema :

Berikan keterangan (BB,MB,BSH,BSB) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan berfikir simbolik yang diamati:

- 1 Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
- 2 Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
- 3 Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
- 4 Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
- 5 Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
- 6 Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
- 7 Anak dapat mengetahui perbandingan angka
- 8 Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Tabel 3
Persentase ketuntasan dan Klasifikasi

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
75%-100%	(Berkembang Sangat Baik) BSB
50%-74,99%	(Berkembang Sesuai Harapan) BSH
25%-49,99%	(Mulai Berkembang) MB
0%-24,99%	(Belum Berkembang) BB

Rumus Menghitung Presentase:

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

Keterangan :

F = Jumlah skor

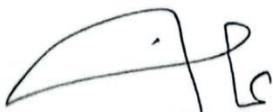
N = Jumlah seluruh siswa

P = Hasil presentase

4. Dokumentasi

- a. Profil PAUD KB Puspa Kencana
- b. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD KB Puspa Kencana
- c. Sarana Prasarana PAUD KB Puspa Kencana
- d. Struktur Organisasi PAUD KB Puspa Kencana
- e. Data Peserta Didik PAUD KB Puspa Kencana
- f. Gambar (Foto kegiatan saat penelitian)

Dosen Pembimbing



Alimudin, M.Pd
NIP. 19900107 202012 1 012

Metro, 4 April 2024
Mahasiswa Ybs.



Rosita
NPM.200104008

Rubrik Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jika anak masih membutuhkan contoh/ilustrasi oleh orang lain seperti guru.	Jika anak masih butuh diingatkan atau dibantu oleh orang lain seperti guru, dan temanya.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri ataupun anak telah sanggup membantu dirinya sendiri.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri serta membantu temannya.

Persentase ketuntasan dan Klasifikasi

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
75%-100%	(Berkembang Sangat Baik) BSB
50%-74,99%	(Berkembang Sesuai Harapan) BSH
25%-49,99%	(Mulai Berkembang) MB
0%-24,99%	(Belum Berkembang) BB

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Senin , 8 Juli 2024
 Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
 Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar,cerita,bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka

8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Berhitung 1-10/10-1 • Mengenal banyak dan sedikit menggunakan permainan congklak • Berimajinasi angka
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan Bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menatahkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

A. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan membaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung

		congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.
Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung menggunakan jari-jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

1. Ceklis
2. Anekdote
3. Hasil Karya

Mengetahui
Guru Kelas



Emi Dwi Yuniawati

Punggur, 8 Juli 2024
Peneliti



Rosita
NPM.2001042008

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Selasa , 9 Juli 2024
 Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
 Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.3. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.4. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkap secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk cerita, bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Menyebutkan angka 1-10/10-1 • Mengenalkan anggota tubuh dan menghitung jumlah anggota tubuh
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan Bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menrapihkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

E. RENCANA PENILAIAN

5. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan mambaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentan lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.

Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung menggunakan jari- jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

4. Ceklis
5. Anekdote
6. Hasil Karya

Mengetahui
Guru Kelas



Emi Dwi Yuniawati

Punggur, 9 Juli 2024
Peneliti



Rosita
NPM.2001042008

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Juli 2024
 Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
 Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk cerita,bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Berhitung menggunakan jari tangan 1-10/10-1 • Berhitung dan memasukan biji congklak ke dalam lubang congklak
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menrapihkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

C. RENCANA PENILAIAN

3. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan membaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.
Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung

		menggunakan jari-jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

7. Ceklis
8. Anekdote
9. Hasil Karya

**Mengetahui
Guru Kelas**



Emi Dwi Yuniawati

**Punggur, 10 Juli 2024
Peneliti**



Rosita
NPM.2001042008

- Kepala PAUD KB Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Senin , 15 Juli 2024
 Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
 Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk cerita,bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokkan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Berhitung 1-10 /10-1 • Anak diajak untuk bermain imajinasi membuat angka 9 • Menghitung biji congklak sejumlah 9 biji
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menrapihkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

D. RENCANA PENILAIAN

4. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan membaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang

		bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.
Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung menggunakan jari- jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

10. Ceklis
11. Anekdote
12. Hasil Karya

Mengetahui
Guru Kelas



Emi Dwi Yuniawati

Punggur, 15 Juli 2024
Peneliti



Rosita
NPM.2001042008

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Selasa, 16 Juli 2024
Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.5. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.6. Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkap secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk cerita,bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Menyebutkan angka 1-10/10-1 • Mengenalkan anggota tubuh dan menghitung jumlah anggota tubuh
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menrapihkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

B. RENCANA PENILAIAN

2. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan mambaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentan lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.

Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung menggunakan jari- jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

13. Ceklis
14. Anekdote
15. Hasil Karya

Mengetahui
Guru Kelas



Emi Dwi Yuniawati

Punggur, 16 Juli 2024
Peneliti



Rosita
NPM.2001042008

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



Novi Jamiawati, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR

Hari/ Tanggal : Rabu, 17 Juli 2024
 Kelompok/Usia : A, 4-5 Tahun
 Tema/ Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

KOPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- 2.7. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- 2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian.
- 3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
- 4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya.
- 3.11. Memahami Bahasa ekspresif (mengucapkan secara verbal dan nonverbal)
- 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkap secara verbal dan nonverbal).
- 4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk cerita,bernyanyi dan gerak tubuh.
- 3.7. Mengenal lingkungan sosial (nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,dan ciri-ciri)
- 3.3. Mengenal anggota tubuh,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

INDIKATOR

1. Anak dapat memahami dengan mengucap bilangan 1-10
2. Anak dapat membilang angka dengan menunjuk pada kelompok benda
3. Anak dapat mengelompokan benda yang sama dengan kelompok benda
4. Anak dapat menyebutkan angka secara urut dengan baik dan benar 1-10
5. Anak dapat menulis lambang bilangan di papan tulis
6. Anak dapat menuliskan lambang bilangan di udara
7. Anak dapat mengetahui perbandingan angka
8. Anak dapat mengurutkan lambang bilangan (1-10/10-1)

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Baris didepan kelas • Ice Breaking • Berdoa Bersama • Salam • Bernyanyi • Membaca surat pendek
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tema pembelajaran • Menanyakan apa saja anggota tubuh • Berhitung 1-10/10-1 • Mengenal banyak dan sedikit menggunakan permainan congklak • Berimajinasi angka
Kegiatan Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyanyikan lagu sebelum makan • Membaca doa dan hadist • Cuci tangan • Makan Bersama
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk seperti biasa • Anak dibimbing untuk menrapihkan baju • Doa sesudah makan • Mengevaluasi kegiatan pembelajaran • Menanyakan perasaan hari ini • Memberikan pujian • Bernyanyi Bersama • Berdoa sebelum pulang • Salam

F. RENCANA PENILAIAN

6. Indikator Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator
Nilai agama dan moral	1.1	- Anak mengenal ciptaan tuhan.
	1.2	- Anak terbiasa berdoa sebelum dan membaca surat pendek (an-nas, al-falaq, doa mau makan dll)
Sosial emosional	2.7	- Anak bersabar menunggu antrian
	2.8	- Bersabar dalam bermain dan berhitung congklak.
Kognitif	3.6	- Anak dapat menjawab pertanyaan soal yang diberikan guru terkait angka 1-10.
	4.6	- Mengenal jumlah lambang bilangan
	3.7	- Mengenal lambang bilangan 1-10.
	4.7	- Anak dapat mengenal konsep lambang-lambang

		bilangan 1-10/10-1.
Bahasa	3.11	- Anak dapat menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan 1-10.
	4.11	- Anak dapat menyebutkan lambang bilangan.
Fisik Motorik	2.7	- Mengenal lambang bilangan dengan menghitung menggunakan jari-jari.
	2.8	- Bersabar dalam mengantri untuk mencuci tangan.

Teknis Penilaian :

- 16. Ceklis
- 17. Anekdote
- 18. Hasil Karya

Mengetahui
Guru Kelas



Emi Dwi Yuniawati

Punggur, 17 Juli 2024
Peneliti



Rosita
NPM.2001042008

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



LAMPIRAN 5

Table 1
Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik
Menggunakan Media Congklak

No	Nama	Indikator Pencapaian								Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Adelia	3	3	2	2	2	2	2	3	59,375%
2	Alista	3	3	2	2	2	2	2	3	59,375%
3	Andra	2	2	2	2	2	2	2	1	46,875%
4	Anju	2	2	2	2	2	2	2	1	46,875%
5	Ardan	2	2	1	2	2	2	2	2	46,875%
6	Arzan	2	2	1	2	2	2	2	2	46,875%
7	Eyza	2	2	2	2	2	2	2	2	50%
8	Ell	2	2	2	2	2	2	2	3	53,125%
9	Dilan	2	3	2	2	2	2	2	3	56,25%
10	Fahri	2	3	2	2	2	2	2	2	53,125%
11	Fattan	2	3	2	2	2	2	2	2	53,125%
12	Hanif	2	2	2	2	2	2	2	2	50%
13	Nara	3	2	2	2	2	2	2	2	53,125%
14	Rafan	2	2	2	2	2	2	2	2	50%
15	Totti	2	2	2	2	2	2	2	2	50%
16	Sila	2	2	2	2	1	2	1	1	40,625%
17	Ayra	2	2	2	2	1	2	1	2	43,75%
18	Ilham	1	2	2	2	1	1	1	2	37,5%

19	Rana	2	2	2	2	2	2	2	2	50%
20	Adiba	2	2	2	2	2	1	1	1	40,625%
Jumlah										
Presentase										

Keterangan:

1: BB

2: MB

3: BSH

4: BSB

Table 2

Rubrik Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jika anak masih membutuhkan contoh/ilustrasi oleh orang lain seperti guru.	Jika anak masih butuh diingatkan atau dibantu oleh orang lain seperti guru, dan temannya.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri ataupun anak telah sanggup membantu dirinya sendiri.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri serta membantu temannya.

19	Rana	4	4	4	4	4	4	4	4	100 %
20	Adiba	4	4	4	4	4	4	4	4	100 %
Jumlah										
Presentase										

Keterangan:

1: BB

2: MB

3: BSH

4: BSB

Table 2
Rubrik Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Jika anak masih membutuhkan contoh/ilustrasi oleh orang lain seperti guru.	Jika anak masih butuh diingatkan atau dibantu oleh orang lain seperti guru, dan temannya.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri ataupun anak telah sanggup membantu dirinya sendiri.	Jika anak telah sanggup melaksanakan dengan cara mandiri serta membantu temannya.

LAMPIRAN 6**DOKUMENTASI PENELITIAN
DI PAUD KB PUSPA KENCANA****Gambar 1 pertemuan pertama Siklus I****Gambar 2 pertemuan kedua Siklus I****Gambar 3 Pertemuan ketiga Siklus I**



Gambar ke 4 Pertemuan ke 1 Siklus II



Gambar 5 Pertemuan ke 2 SiklusII



Gambar 6 Pertemuan ke 3 Siklus II

LAMPIRAN 7

03/01/24, 23.07 IZIN PRASURVEY

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

IAIN
METRO

Nomor : B-4313/In.28/J/TL.01/09/2023
 Lampiran : -
 Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
 Kepala Sekolah PAUD KB
 PUSPA KENCANA
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : ROSITA
 NPM : 2001042008
 Semester : 7 (Tujuh)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH

untuk melakukan prasurvey di PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 September 2023
 Ketua Jurusan,

 Edo Dwi Cahyo M.Pd
 NIP 19900715 201801 1 002

Scanned with CamScanner

LAMPIRAN 8



**PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Sidomulyo, 9 Oktober 2023

Nomor : 503/012/PAUD.P.K/X/2023

Lampiran : -

Perihal : **Balasan Izin Pra-Survey**

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat permohonan izin Pra-Survey yang diajukan oleh :

Nama : **ROSITA**

NPM : 2001042008

Semester : 7 (Tujuh)

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
MELALUI MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA
KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH**

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setuju untuk melaksanakan Penelitian pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA PERMAINAN CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



NOVI JAMIAWATI, S.Pd.

LAMPIRAN 9



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 2884/In.28.1/J/TL.00/06/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Alimudin (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ROSITA**
 NPM : 2001042008
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Juni 2024
 Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd

LAMPIRAN 10

24/06/24, 12.10

SURAT TUGAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2999/In.28/D.1/TL.01/06/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : ROSITA
 NPM : 2001042008
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di PAUD KB PUSPA KENCANA PUNGGUR LAMPUNG TENGAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 24 Juni 2024

Mengetahui,
 Pejabat Setempat



NOVEG. P. JAMIAWATI, S.Pd

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 11

/06/24, 12.09

IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3000/In.28/D.1/TL.00/06/2024
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA PAUD KB PUSPA
 KENCANA PUNGGUR LAMPUNG
 TENGAH
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2999/In.28/D.1/TL.01/06/2024, tanggal 24 Juni 2024 atas nama saudara:

Nama : **ROSITA**
 NPM : 2001042008
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA PAUD KB PUSPA KENCANA PUNGGUR LAMPUNG TENGAH bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD KB PUSPA KENCANA PUNGGUR LAMPUNG TENGAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Juni 2024
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 12



**PAUD KB PUSPA KENCANA
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Sidomulyo, 24 Juli 2024

Nomor : B-4543/In.28/J/TL.01/09/2024

Lampiran : -

Perihal : Balasan Izin Research

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat permohonan izin Research yang diajukan oleh:

Nama : **ROSITA**

NPM : 2001042008

Semester : 9 (Sembilan)

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI
MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR
LAMPUNG TENGAH

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setujui untuk melaksanakan Research pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul " UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



LAMPIRAN 13



SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-995/ln.28/S/U.1/OT.01/10/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Rosita
 NPM : 2001042008
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2001042008

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 10 Oktober 2024
 Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 NIP. 19750505 200112 1 002

LAMPIRAN 14



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

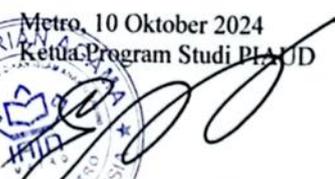
Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : Rosita
 NPM : 2001042008
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
 SIMBOLIK MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB
 PUSPA KENCANA KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG
 TENGAH

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 10 Oktober 2024
 Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 199007152018011002

LAMPIRAN 15

UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR
SIMBOLIK MELALUI MEDIA
CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA
KENCANA KECAMATAN
PUNGGUR LAMPUNG
TENGAH.docx

by productifity 1

Submission date: 13-Oct-2024 05:38AM (UTC-0700)

Submission ID: 2447729853

File name:

UPAYA_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERFIKIR_SIMBOLIK_MELALUI_MEDIA_CONGKLAK_DI_PAUD_KB_PUSPA_KENCANA_KECAMATAN_PUNGGUR_LAMPUNG_TENGAH.docx
(460.95K)

Word count: 13259

Character count: 86209



Metro, 15 Oktober 2024

Edo Dwi Cahyo M.Pd

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
MELALUI MEDIA CONGKLAK DI PAUD KB PUSPA KENCANA
KECAMATAN PUNGGUR LAMPUNG TENGAH.docx

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	www.ibudanbalita.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%

LMPIRAN 16**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama Rosita lahir pada tanggal 17 Oktober 2001 di Desa Alang - Alang kecamatan Tirtayasa kabupaten Serang Banten. Yang merupakan anak ke dua dari empat bersaudara. Penulis merupakan anak dari bapak Jeriman dan ibu Painah dan sekarang bertempat tinggal di Ganjar Asri kecamatan Metro Barat. Riwayat pendidikan penulis, lulusan TK Handayani Metro Barat tahun 2007, kemudian SDN 9 Metro Barat tahun 2013, melanjutkan SMP Muhammadiyah 1 Metro Barat tahun 2016, dan melanjutkan SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat 2019. Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan Tinggi di IAIN Metro Lampung dengan mengambil Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan hingga sampai saat ini masih menjadi mahasiswi aktif. Motto Hidup: "Fastabiqul Khoirot".