



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERPICIR SIMBOLIK MELALUI MEDIA ULAR TANGGA "AKU CERDAS DAN SALEH" PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI KLIWONAN 1 MASARAN SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2019/2020

Yahmi

TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran, Sragen, Jawa Tengah, Indonesia

Artikel Info

Riwayat Artikel:

Dikirim 14-11-2022
Diperbaiki 23-11-2022
Diterima 30-11-2022

Kata Kunci:

Kemampuan kognitif
Kemampuan berpikir simbolik
Media ular tangga
"Aku Cerdas dan Saleh"

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini karena kemampuan berpikir simbolik anak TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran masih rendah, hanya 40% atau 8 anak yang sudah tuntas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak Kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran tahun ajaran 2019/2020 melalui media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh", (2) Mengetahui bagaimana proses peningkatan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak Kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Tahun Ajaran 2019/2020 melalui media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh". Jenis Penelitian ini adalah penelitian kualitatif model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak Kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Tahun Ajaran 2019/2020 melalui media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh". Subjek penelitian ini anak kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Tahun Ajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan kajian dokumen. Langkah penelitian diawali identifikasi masalah dan mengumpulkan data. Semua data dan informasi yang didapat merupakan pengamatan sehari-hari. Kemudian diadakan tindakan perbaikan siklus 1, lalu di observasi dan direfleksi, kemudian melakukan perbaikan siklus 2. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat disimpulkan bahwa melalui media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh" dapat meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak. Pada pra siklus keberhasilan pembelajaran barn mencapai 40 %, siklus pertama keberhasilan pembelajaran mencapai 60 % kemudian pada siklus kedua meningkat menjadi 90 %.

Ini adalah artikel open access di bawah lisensi [CC BY-SA](#).



Penulis Koresponden:

Yahmi

TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran, Sragen, Jawa Tengah, Indonesia
Email: yahmi01234@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan periode awal dalam perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai pendidikan yang paling

mendasar menempati posisi yang strategis dalam perkembangan sumber daya manusia. Pada masa ini, anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi, sehingga dapat dikatakan sebagai masa yang kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Martinis Y. & Jamilah S. S. (2013, 4) juga mejegaskan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan, karena masa ini sangat menentukan perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

Pada Permendikbud no 146 tahun 2014 Pasal 5 ayat 1 disebutkan bahwa Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: a. nilai agama dan moral; b. fisik-motorik; c. kognitif; d. Motorik Kasar; e. sosial-emosional; dan f. Seni. Ayat 8 disebutkan bahwa Program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain. Pengembangan fisik motorik terdiri dari motorik halus dan motorik kasar.

Kemampuan dasar kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikembangkan di taman kanak-kanak. Kemampuan kognitif anak sangat penting untuk dikembangkan dan distimulasi dengan berbagai metode, media, dan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Kemampuan kognitif diantaranya membilang, mengelompokkan benda berdasarkan ciri-citi tertentu, mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri, menyusun puzzle, menyebutkan sebab akibat dan sebagainya.

Menurut Agung Triharso, (2013:46) Anak usia TK berada pada tahapan praoperasional kongkret yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian yang kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan besar, bentuk, dan benda -benda didasarkan interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri). Sedangkan menurut Florence Beetlestone (2012: 20) bahwa Piaget memandang pemikiran anak-anak sebagai berbeda secara kualitatif dengan orang dewasa.

Menurut Permendikbud nomor 137 tentang kurikulum 2013 PAUD kemampuan kognitif terdiri dari 3 tingkat pencapaian perkembangan yaitu kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir logis dan kemampuan berpikir simbolik. Setandar tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berpikir simbolik umur 5-6 tahun terdiri dari: (1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (4) Mengenal berbagai macam lambang angka vokal dan konsonan (5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Menurut Will Astuti, (2011:19) bermain dan belajar menjadi suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan terutama pada proses belajar anak usia dini. Ada beberapa pendapat, yang mengatakan bahwa anak tidak akan bisa belajar dengan baik jika dia terlalu banyak bermain. Tapi pendapat tersebut semakin terkikis seiring dengan berjalannya waktu. Melalui kegiatan bermain kita bisa mengajari banyak hal terhadap anak -anak tanpa mereka merasa terbebani dan tertekan.

Dalam belajar sambil bermain memerlukan kehadiran media pembelajaran yang sangat penting untuk memudahkan anak-anak dalam memahami pembelajaran dan mendapat pengalaman bermain yang menyenangkan, yang dengannya kompetensi - kompetensi tertentu dapat dicapai oleh peserta didik tanpa mereka sendiri menyadarinya. Menurut Montessori (2000: 51) bahwa anak-anak harus belajar atas kemauannya sendiri, caranya dengan membuat mereka belajar sambil bermain, karena pada dasarnya anak-anak sangat senang bermain.

Anak yang mendapat kesempatan bermain, kemampuan kognitifnya akan lebih berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat kesempatan bermain. Pada kegiatan bermain anak, orang tua dan guru berperan untuk memotivasi, mengawasi, dan menjadi mitra bermain bagi anak. Bermain merupakan aktifitas individu dalam mempraktekkan dan menyempurnakan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, dapat berbahasa, terindoktrinasi ke dalam budaya di mana ia tinggal dan dapat mempersiapkan diri dalam berperan dan berperilaku dewasa.

Kemampuan kognitif anak kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 tahun ajaran 2019/2020 belum sesuai dengan harapan. Anak-anak masih belum dapat mengelompokkan benda dengan tepat, anak masih bingung jika mengurutkan pola, dan kemampuan berpikir simbolik masih rendah. Kemampuan berpikir simbolik ini berupa kemampuan menyebut bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10. Diantara 20 anak baru 40 % atau 8 anak yang tuntas kemampuan kognitif berpikir simbolik. Guru mengharapkan minimal 80% siswa tuntas dalam kemampuan kognitif. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media dan metode yang menarik bagi anak. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku untuk belajar yang menjenuhkan.

Dalam mengatasi masalah kognitif tersebut guru berusaha membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Banyak model dan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh guru. Salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga. Media ular tangga ini dibuat dengan dimodifikasi dengan gambar, angka dan tulisan yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Ular tangga merupakan suatu permainan yang cukup populer di kalangan anak-anak. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu untuk menentukan jumlah gerakan yang harus dilakukan pemain. Permainan ini dapat dilakukan oleh sekelompok anak dengan melempar dadu secara bergantian. Dalam permainan ini mengharuskan anak untuk bersabar dalam menunggu urutan bermain.

Modifikasi ular tangga ini dapat berupa penambahan gambar-gambar yang menunjukkan angka 1-20, gambar perilaku terpuji dan tercela, tulisan pada media ular tangga. Gambar tangga untuk menunjukkan penjumlahan dan gambar ular dapat menunjukkan pengurangan. Pemberian gambar contoh perilaku akan memudahkan anak usia dini untuk memahaminya sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti berisi gambar-gambar pekerjaan, perilaku, dan angka. Gambar pekerjaan digunakan untuk program pengembangan bahasa dan kognitif karena anak akan menyebutkan jenis pekerjaan dan tugasnya. Gambar perilaku digunakan untuk program pengembangan nilai agama dan moral. Angka digunakan untuk program pengembangan kognitif karena anak akan membilang angka dari 1-10. Peneliti memberi nama media ini: Ular Tangga "Aku Cerdas Dan Saleh"

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada kemampuan kognitif berpikir simbolik, meskipun media ular tangga ini mengembangkan berbagai kemampuan dasar anak. Meskipun angka yang ada sampai 20, peneliti mengutamakan pengenalan angka sampai 10.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas B TK Pertiwi Kliwonan I Masaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan uraian di atas maka akan dilakukan penelitian dengan Judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Melalui Media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh" Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020".

2. METODE

Tindakan perbaikan kualitas pembelajaran matematika ini termasuk penelitian kualitatif yang dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di Kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Tahun Ajaran 2019/2020 melalui media Ular Tangga "Aku Cerdas dan Saleh".

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang sudah dimodifikasi menurut Legiman (2015:8). Dalam satu siklus pembelajaran terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian dilakukan di tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian adalah anak Kelompok B TK Pertiwi Kliwonan 1 Masaran yang berjumlah 20 anak.

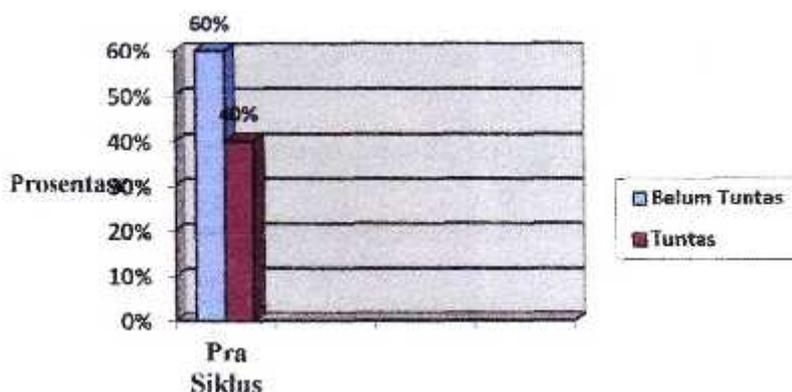
Data-data yang diambil dalam setiap siklus pembelajaran dalam penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Menurut Sugiyono (2014:23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi/pengamatan proses pembelajaran menggunakan lembar penilaian kinerja murid, lembar pengamatan aktivitas murid, angket respon murid dan hasil belajar murid. Hasil belajar murid berupa hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan murid dalam pembelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas bangun datar. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara oleh guru dan teman sejawat (observer) kepada murid, serta catatan lapangan dalam pembelajaran di kelas.

Analisis data-data yang dikumpulkan selama pelaksanaan penelitian perbaikan pembelajaran dengan 2 cara, yaitu: (1) analisis kuantitatif, mengukur tingkat keberhasilan dalam bentuk persentase ketuntasan belajar anak dari hasil penilaian setelah pembelajaran selesai pada setiap siklusnya. (2) analisis data kualitatif, analisis hasil catatan lapangan dalam pembelajaran di kelas menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kondisi Pra Siklus

Sebelum diberikan tindakan, penelitian dilakukan pengamatan terhadap kemampuan menghitung dan karakter positif anak, anak-anak diberikan kegiatan pengembangan menghitung dengan membilang dan mengerjakan hasil penjumlahan sampai 10. Berikut ini hasil penilaian dalam pra siklus.



Gambar 1. Kemampuan Kognitif Berpikir Simboiik Anak Pada Pra Siklus

Berdasarkan label observasi dan grafik kemampuan kognitif berpikir simbolik di atas peneliti dan guru merasa perlu melakukan perbaikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dan karakter positif anak pada saat kegiatan pembelajaran, karena pada persentase

indikator keberhasilan kemampuan berhitung anak terlihat masih besar yaitu 60 % atau 12 anak daripada tingkat ketuntasan yang hanya 40% atau 8 anak.

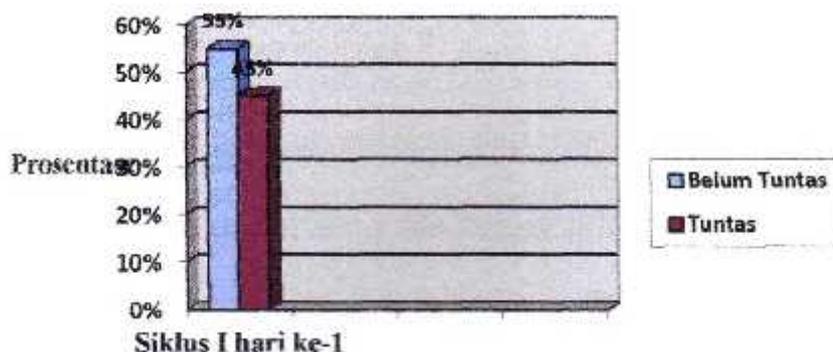
Hal ini terjadi karena pembelajaran yang kurang menarik. Guru hanya menggunakan buku untuk mengajak anak belajar, sehingga anak merasa bosan dan tidak tertarik. Padahal anak suka dengan dunia bermain. Sehingga guru mengadakan pembelajaran dengan bermain menggunakan media Ular Tangga "Aku cerdas dan Saleh" agar anak senang dan tertarik untuk bermain dan memahami kemampuan berpikir simbolik.

3.2 Deskripsi Siklus I

Pertemuan 1

Penulis melakukan observasi terhadap kegiatan anak dalam bermain dengan media ular tangga. Observasi dilakukan mulai dari awal pembelajaran sampai pada penilaian kegiatan anak. Setelah diadakan observasi diperoleh hasil sebagai berikut: a) anak sudah cukup mampu menyebut bilangan 1-10, b) anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) anak belum cukup mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) anak belum cukup mampu menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10.

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi kemampuan berpikir simbolik anak yang meningkat dari pra siklus yang hanya 40% setelah diadakan perbaikan pada siklus pertama hari pertama menjadi 45%.



Gambar 2. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Pada Siklus 1

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan kognitif di atas, diketahui ketuntasan pembelajaran baru 45 % atau 9 anak, belum tuntas 55% atau 11 anak. Peneliti dan guru merasa perlu melakukan perbaikan lagi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan menghitung anak terlihat baru ada sedikit peningkatan mencapai 45% namun belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Pelaksanaan perbaikan disepakati pada hari Selasa, 10 September 2019.

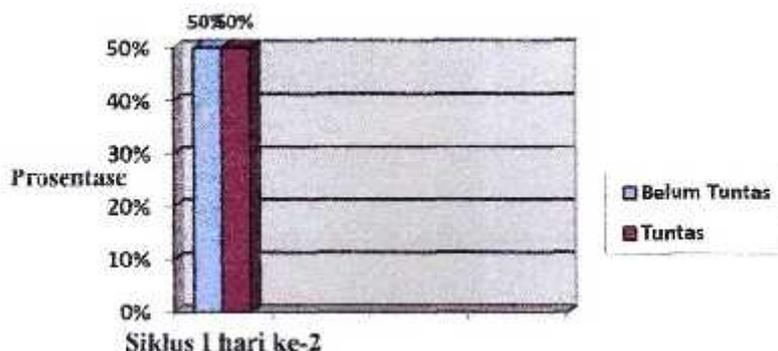
Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain dengan media Ular Tangga "Aku cerdas dan Saleh" belum maksimal dan baru ada sedikit peningkatan, penulis akan mencari permasalahannya dan mencari solusinya untuk melakukan kegiatan bermain di hari berikutnya. Pada saat bermain anak masih belum bias mengantri bermain Ular Tangga "Aku cerdas dan Saleh", sehingga berdesakan dan kurang fokus, sehingga hasilnya kurang maksimal.

Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain dengan media Ular Tangga "Aku cerdas dan Saleh". Pada siklus ke satu hari kesatu belum cukup maksimal, perlu dikembangkan dalam kegiatan agar lebih fokus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dari siklus pertama hari kesatu diperoleh hasil antara lain: a) masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih banyak anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) ada anak yang belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) masih

banyak anak yang belum dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-10. Kemampuan berpikir simbolik baru tuntas 45% atau 9 anak, belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini belum dikatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pada hari berikutnya yang disepakati pada hari Selasa tanggal 10 September 2019.

Pertemuan 2

Hal terlihat dari hasil observasi kemampuan menghitung anak yang meningkat dari pra siklus yang hanya 40% setelah diadakan perbaikan pada siklus pertama hari pertama menjadi 45% dan pada hari ke dua menjadi 50%, Sedangkan untuk karakter positif anak dari 30% menjadi 40% sekarang menjadi 50%.



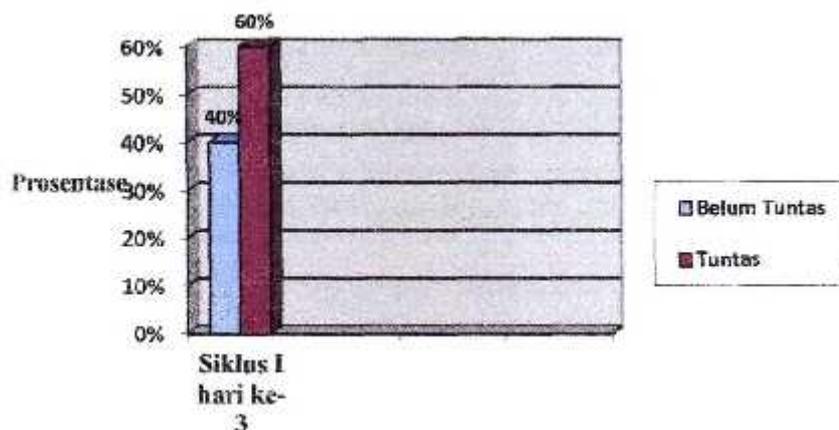
Gambar 3. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Pada Siklus I hari ke-2

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan kognitif berpikir simbolik di atas, peneliti dan guru merasa perlu melakukan perbaikan Sagi untuk meningkatkan kemampuan menghitung dan karakter positif anak pada saat kegiatan, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan menghitung anak terlihat sudah ada peningkatan mencapai 50% atau 10 anak dan belum tuntas 50% atau 10 anak. Hal ini belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Pelaksanaan perbaikan disepakati pada hari Rabu, 11 September 2019.

Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain dengan media ular tangga "Aku Cerdas dan Saleh belum maksimal dan barn ada sedikit peningkatan, penulis mencari permasalahannya dan mencari solusinya untuk melakukan kegiatan bermain di hari berikutnya. Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media Pada siklus ke satu hari ke dua belum cukup maksimal. perlu dikembangkan dari metode dan kegiatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dari siklus pertama hari ke dua diperoleh hasil antara lain: a) masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih ada anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) ada anak yang belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) masih banyak anak yang belum dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-10. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini dikatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pada hari berikutnya yang disepakati pada hari Rabu tanggal 11 September 2019.

Pertemuan 3

Hal terlihat dari hasil observasi kemampuan menghitung anak yang meningkat dari pra siklus yang hanya 40% setelah diadakan perbaikan pada siklus pertama hari pertama menjadi 45% dan pada hari ke dua menjadi 50%, serta pada hari ke tiga menjadi 60%.



Gambar 4. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Pada SikJus I hari ke-3

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan kognitif berpikir simbolik di atas, peneliti dan guru merasa perlu melakukan perbaikan lagi untuk meningkatkan kemampuan menghitung dan karakter positif anak pada saat kegiatan, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan kognitif anak terlihat sudah ada peningkatan mencapai 60% namun belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Pelaksanaannya dilaksanakan pada siklus ke dua.

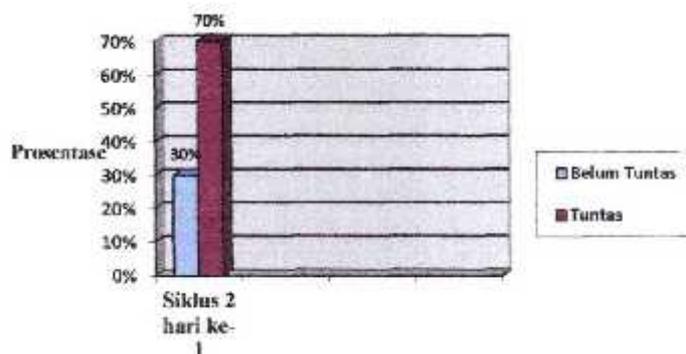
Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media jika belum maksimal dan baru ada sedikit peningkatan, penulis akan mencari permasalahannya dan mencari solusinya untuk melakukan kegiatan bermain di hari berikutnya. Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan.

Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media Pada siklus ke satu hari ke tiga belum cukup maksimal, perlu dikembangkan baik dari media cara dan kegiatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dari siklus pertama hari ke tiga diperoleh hasil antara lain: a) masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih ada anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) ada anak yang belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) masih ada anak yang belum dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-10. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini dikatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya. Kurang berhasilnya pembelajaran ini karena anak belum mendapatkan banyak kesempatan bermain di kelompoknya karena dalam satu kelompok terlalu banyak anak, terdiri 5 anak, jadi giliran bermain kurang dan media ular tangga " Aku Cerdas dan Saleh " hanya ada 4. Sehingga untuk mengatasi masalah ini guru menambah media ular tangga " Aku Cerdas dan Saleh " satu lagi, sehingga kelas bisa dibagi 5 kelompok masing-masing kelompok 4 anak agar bisa bermain lebih leluasa. Perbaikan pembelajaran disepakati pada Siklus II hari Senin, Selasa, Rabu tanggal 16, 17 dan 18 September 2019.

3.3 Siklus II

Pertemuan 1

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi ketuntasan kemampuan berpikir simbolik anak yang meningkat dari siklus pertama yang hanya 60% setelah diadakan perbaikan pada siklus kedua hari pertama menjadi 70%.



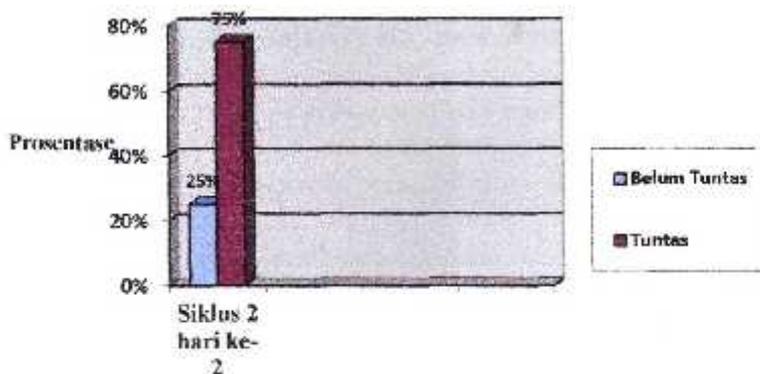
Gambar 5. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Pada Siklus 2 hari ke-1

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan kognitif berpikir simbolik di atas, ketuntasan pada siklus 2 hari ke-1 adalah 70% atau 14 anak dengan nilai BSH. Belum tuntas 30% atau 6 anak dengan nilai MB. Hal ini sudah meningkat dengan baik. Namun peneliti dan guru merasa perlu melakukan perbaikan lagi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada saat kegiatan perbaikan, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan berpikir simbolik anak terlihat sudah ada peningkatan mencapai 70% namun belum memenuhi dengan indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Pelaksanaannya disepakati hari Selasa, 10 September 2019.

Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media jika belum maksimal dan baru ada sedikit peningkatan, penulis akan mencari permasalahannya dan mencari solusinya untuk melakukan kegiatan bermain di hari berikutnya. Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media Pada siklus ke dua belum cukup maksimal, perlu dikembangkan baik dari media cara dan kegiatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dari siklus kedua hari pertama diperoleh hasil antara lain: a) masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih banyak anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, c) ada anak yang belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) masih ada anak yang belum dapat menyebutkan hasil penjumlahan 1-10. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini tidak dikatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pada hari berikutnya yang disepakati pada hari Selasa tanggal 17 September 2019.

Pertemuan 2

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi kemampuan menghitung anak yang meningkat dari siklus pertama yang hanya 60% setelah diadakan perbaikan pada siklus kedua hari pertama menjadi 70% dan pada hari ke dua menjadi 75%.



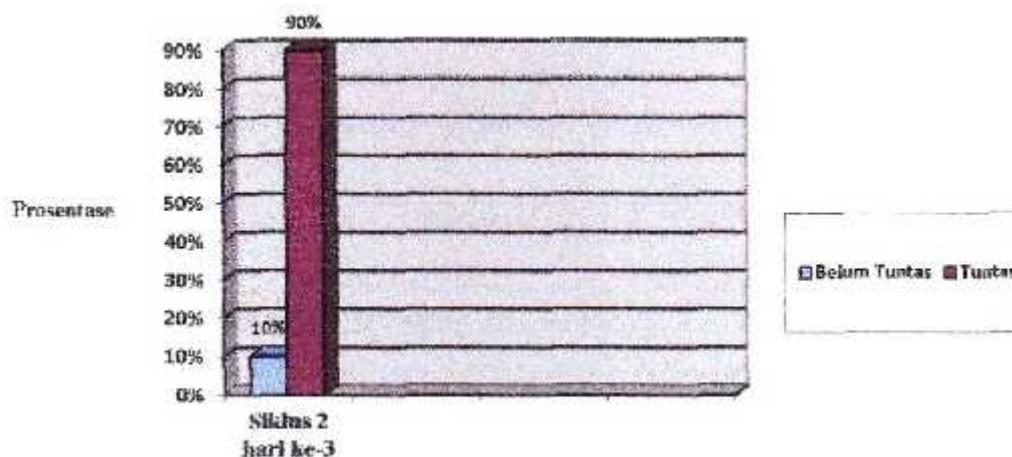
Gambar 6. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Siklus 2 hari ke-2

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan berpikir simbolik di atas, diketahui ketuntasan pembelajaran kemampuan berpikir simbolik 75% atau tuntas 15 anak dengan nilai BSH, dan belum tuntas 25% atau 5 anak dengan nilai MB. Peneliti merasa perlu melakukan perbaikan lagi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak pada saat kegiatan pembelajaran, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan berpikir simbolik anak terlihat sudah ada peningkatan mencapai 75 % dan namun belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan yaitu 80%. Guru memberikan kesempatan bermain lebih banyak bagi anak yang belum tuntas pembelajaran, dibanding anak yang sudah tuntas. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran disepakati pada hari Rabu, 18 September 2019.

Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media jika belum maksimal dan baru ada sedikit peningkatan. penulis akan mencari permasalahannya dan mencari solusinya untuk melakukan kegiatan bermain di hari berikutnya. Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media Pada siklus ke dua hari ke dua belum cukup maksimal, perlu dikembangkan baik dari media cara dan kegiatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dari siklus kedua hari ke dua diperoleh hasil antara lain: a) semua anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih ada 3 anak yang belum dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. c) ada 4 anak yang belum dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, d) masih 15 ada anak menyebutkan hasil penjumlahan 1-10 dengan bimbingan. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini tidak dikatakan belum berhasil sehingga perlu diadakan perbaikan pada hari berikutnya yang disepakati pada hari rabu tanggal 18 September 2019.

Pertemuan 3

Hal tersebut terlihat dari hasil observasi kemampuan menghitung anak yang meningkat dari siklus pertama yang hanya 60% setelah diadakan perbaikan pada siklus kedua hari pertama menjadi 70% dan pada hari ke dua menjadi 75%, serta pada hari ke tiga menjadi 90%.



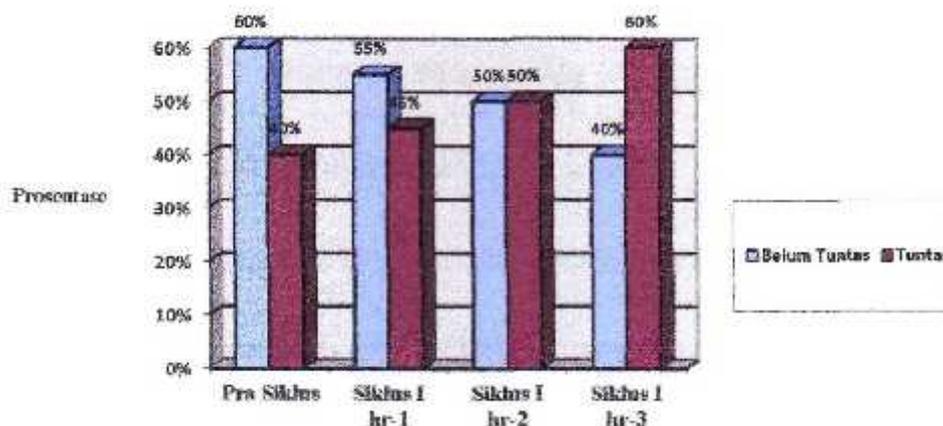
Gambar 6. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Siklus 2 hari ke-2

Berdasarkan tabel observasi dan grafik kemampuan berpikir simbolik di atas, peneliti dan guru merasa tidak perlu melakukan perbaikan lagi untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada kegiatan pembelajaran, karena pada persentase indikator keberhasilan kemampuan menghitung anak terlihat sudah mencapai 90% atau 18 anak, dan belum tuntas 10% atau 2 anak, sudah melebihi indikator yang ditetapkan yaitu 80%.

Penulis melakukan refleksi dari hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media ular tangga "Aku Cerdas dan Saleh " sudah maksimal dan sudah banyak peningkatan. maka penulis tidak perlu lagi melakukan kegiatan di hari berikutnya. Dari hasil observasi pada kegiatan bermain media pada siklus ke dua hari ke tiga sudah maksimal. Dari siklus kedua hari ke tiga diperoleh hasil antara lain: a) semua mampu menyebutkan bilangan 1 sampai 10, b) masih ada 1 anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bimbingan. c) masih 2 anak yang menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bimbingan, d) masih ada 6 anak yang menyebutkan hasil penjumlahan 1-10 dengan bimbingan. Ketuntasan berpikir simbolik dengan nilai BSB 1 anak dengan nilai BSH 17 anak, sehingga tuntas 18 anak atau 90%, belum tuntas 2 anak dengan nilai MB atau 10%. Berdasarkan hasil tersebut penelitian ini dikatakan berhasil karena sudah melampaui indikator keberhasilan 80%, sehingga tidak perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

3.4 Pembahasan

Pada siklus 1, dilaksanakan hari Senin sampai Rabu tanggal 9 sampai 11 September 2019. Pada pra siklus ketuntasan 40 %. Hari pertama ketuntasan pembelajaran kemampuan menghitung mencapai 45% pada hari kedua ketuntasan pembelajaran mencapai 50% pada hari ketiga ketuntasan mencapai 60%. Sedangkan karakter positif hari pertama 40%. kedua 50% dan hari ketiga 55%. Pada siklus satu belum mencapai indikator keberhasilan 80%5 sehingga perlu dilanjutkan siklus 2 dengan pembelajaran berpikir simbolik dengan media ujar tangga " Aku Cerdas dan Saleh " dengan gambar dan angka sesuai dengan hitungan anak. Hasil pembelajaran ini dapat ditunjukkan dengan grafik berikut.

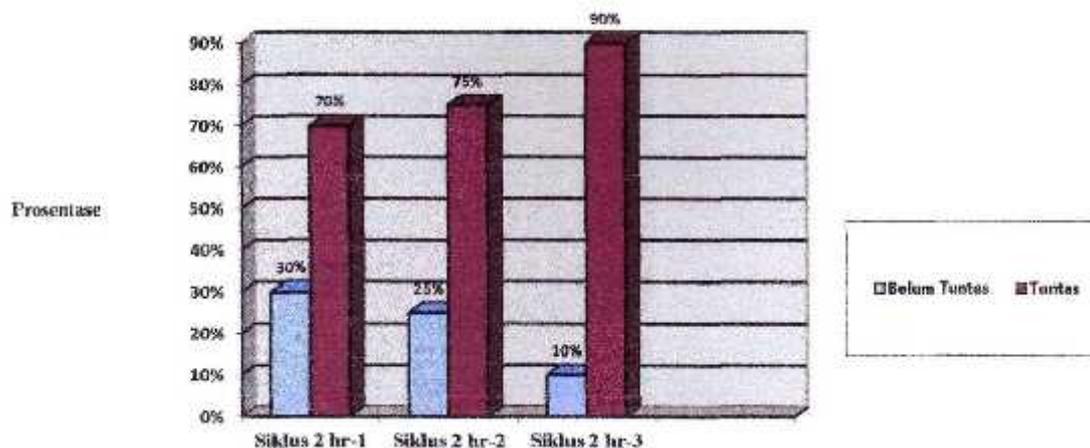


Gambar 7. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Siklus I

Dari grafik kemampuan berpikir simbolik pada pra siklus dan siklus I tampak terlihat ketuntasan pada pra siklus 40% dan tidak tuntas 60%. Pada siklus 1 hari pertama ketuntasan 45% dan belum tuntas 55%, pada hari kedua ketuntasan 50% dan tidak tuntas 50%, pada hari ketiga tuntas 60% tidak tuntas 40%. Peningkatan dari pra siklus ke siklus I hari ke-1 ada 5%, dari hari ke-1 ke hari ke-2 meningkat 5%, dari hari ke-2 ke hari ke-2 meningkat 10%. Sehingga peningkatan dari pra siklus ke akhir siklus I ada 20%, Namun hasil pembelajaran ini belum mencapai indikator keberhasilan 80 %, sehingga perlu pembelajaran baik dan media, metode, dan kegiatan agar meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Hal ini terjadi karena pengelompokan anak dalam bermain terlalu banyak satu kelompok ada 5 anak sehingga giliran bermain hanya sedikit.

Pada siklus 2, dilaksanakan hari Senin sampai Rabu tanggal 16 sampai 18 September 2019, Pada siklus II, anak dibagi dalam 5 kelompok tiap kelompok 4 anak dengan 1 media ular

tangga, Hal ini lebih efektif dan anak bisa bermain dan berlatih dengan leluasa. Hari pertama ketuntasan pembelajaran kemampuan berpikir simbolik mencapai 70% atau 14 anak, pada hari kedua ketuntasan pembelajaran mencapai 75% atau 15 anak, dan pada hari ketiga ketuntasan pembelajaran mencapai 90% 18 Hasil pembelajaran siklus II dapat dilihat pada grafik berikut



Gambar 8. Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Pada Siklus II

Dari grafik kemampuan berpikir simbolik pada siklus II tampak terlihat ketuntasan pada siklus II hari pertama ketuntasan 70% dan belum tuntas 30%, pada hari kedua ketuntasan 75% dan belum tuntas 25%. pada hari ketiga tuntas 90% belum tuntas 10%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II hari ke-1 ada 10%, dari hari ke-1 ke hari ke-2 meningkat 5%, dari hari ke-2 ke hari ke-3 meningkat 15%. Sehingga peningkatan dari akhir siklus I ke akhir siklus II ada 30%. Hasil pembelajaran ini sudah melampaui indikator keberhasilan 80 %, sehingga sudah tidak perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Cukup pada siklus II saja. Hal ini karena pengelompokan dengan jumlah anak yang lebih sedikit dan penambahan media ular tangga sehingga anak lebih banyak kesempatan untuk bermain. Peningkatan hasil pembelajaran ini sudah maksimal, masih ada 2 anak yang belum mencapai nilai BSH, bari mendapat nilai MB masih akan dibimbing guru selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Melalui bermain dengan media ular tangga "Aku cerdas dan Saleh " dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak terutama dalam menyebut bilangan 1-10, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan dapat menyebutkan hasil penjumlahan sampai 10. Pada pra siklus keberhasilan pembelajaran 40%, siklus pertama mencapai 60%, dan Pada siklus kedua meningkat menjadi 90%. (2) Pengembangan kemampuan kognitif berpikir simbolik melalui media ular tangga "Aku cerdas dan Saleh " dapat berhasil karena pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guru yang selalu kreatif dan inovatif, dan didukung media yang baik, menarik dan keleluasaan anak cukup dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Dwi Utami, dkk. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*, Konsorsorium Sertifikasi, Surakarta: UNS.

- Agung Triharso (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Cep Unang Wardaya.dkk. (2017) *Media Pembelajaran (Mo did PKB)*. Bandung: PPPPTK dan PLB.
- Depdiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Farida Nugrahani (2016) *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books
- Florence Beetlestone (2012). *Creative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Hartono. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Guru Kelas PAUD*. Surakarta: UNS
- Jamaris Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PPs UNJ Press.
- Lexy Moleong. (1995). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dim*. Yogyakarta: Diva Press.
- Maria Montessori. (2002). *Curriculum Planning*. London: Modern Montessori International
- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mirroh Fikriyati (2013). *Usia Emas (Golden Age)*, Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Mulyasa H. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafmdo Litera Media.
- Permendikbud. No. 137 Tahun. 2014 tentang Kurikulum PAUD. Kemdikbud
- Permendikbud. No. 146 Tahun. 2014 tentang Standar PAUD. Kemdikbud
- Siti Wahyuningsih, Rahmawanti Anayanti. (2011). *Pendalaman Materi Bidang Studi Guru Kelas PAUD/TK*, UNS.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sri Anitah. (2007). *Media pembelajaran*. Surakarta: UNS
- Surtikanti. (2011). *Media dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wili Astuti (2011). *Bermain dan Teknik Permainan*, Surakarta: Penerbit Qinant
- Winda Gunarti. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka