

MAZE ANGKA: MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI

Yulianti^{1✉}, Andrisyah²

¹ Kelompok Bermain (Kober) Nurul Huda, Kab. Bandung Barat, Prov. Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹antiyuli090789@gmail.com, ²andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Berpikir simbolik merupakan kemampuan menggunakan simbol-simbol seperti angka, huruf, dan gambar. Anak usia dini masih memiliki kendala dalam berpikir simbolik. Salah satu faktor penyebabnya kurang adanya stimulus pada anak dalam menerapkan alat permainan edukatif yang menarik. Pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu *maze* angka. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan berpikir simbolik pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan model *Kemmis dan Taggart*, yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian kelompok B berjumlah 10 anak. Pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan data kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir simbolik prasiklus dalam kriteria belum berkembang dengan persentase 47% atau lima anak, pada siklus I memperoleh hasil yang sama 33% dengan kriteria berkembang sangat baik dan mulai berkembang sebanyak enam anak sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan dan belum berkembang sebanyak empat anak. Pada siklus II, 68% atau tujuh anak dengan kriteria berkembang sangat baik, sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang sebanyak tiga anak. Dari data yang diperoleh melalui alat permainan edukatif *maze* angka dapat meningkatkan kemampuan anak berpikir simbolik.

Kata Kunci: Berpikir Simbolik; *Maze* Angka; Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Symbolic thinking is the ability to use symbols such as numbers, letters, and images. Early childhood still has obstacles in symbolic thinking. One of the factors causing this is the lack of stimulus for children to use interesting educational game tools. One of the lessons that can be used is the number maze. The aim is to determine the increase in symbolic thinking in early childhood. This research uses the classroom action method with the Kemmis and Taggart model, which consists of two cycles. Group B research subjects consisted of 10 children. Data collection using observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is qualitative data. Based on the research results, it shows that the pre-cycle symbolic thinking ability in the criteria has not yet developed with a percentage of 47% or five children, in the first cycle the same results were 33% with the criteria developing very well and starting to develop as many as six children, while the criteria developed as expected and not yet developed as many as four children. In cycle II, 68% of seven children with the criteria developed very well, while the criteria developed as expected and three children began to develop. The data obtained through the number maze educational game tool can improve children's ability to think symbolically.

Keywords: Symbolic Thinking; Numbers Maze; Early Childhood

PENDAHULUAN

Memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan pribadi yang unik serta sedang berada pada masa perkembangan. Merupakan istilah dari anak usia dini. Mereka mengalami *golden ages* atau masa keemasan yang terjadi pada usia 2-6 tahun sehingga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terjadi dengan cepat pada anak dan sangat penting bagi kehidupan selanjutnya, seperti yang disampaikan oleh Sujiono (2010, hlm.6)

Terdapat enam aspek yang perlu dikembangkan, yakni : nilai agama, kognitif, motorik, sosial, bahasa, dan seni, yang termasuk pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Pertumbuhan dan perkembangan anak pada dasarnya menitik beratkan pada pendidikan. Pembelajaran tentang berpikir simbolik merupakan salah satunya dari aspek kognitif yang memberikan pembelajaran berupa simbol angka, dan lambang huruf, menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dengan menggunakan simbol, secara tidak langsung anak dapat membayangkan yang tidak ada dihadapannya. Kemampuan tersebut dapat juga disebut kemampuan berpikir simbolik. Melalui imajinasi anak mampu mengingat banyak hal dari pengalamannya yang telah diketahui oleh anak, maka akan menumbuhkan suatu kecerdasan matematis-logis (*math-logical intelligence*). Ketika berada dalam tahap praoperasional usia 2-7 tahun kognitif anak akan berkembang sangat pesat menurut Piaget (dalam Suyadi, 2010).

Berdasarkan hasil awal pada bulan Januari 2022, bahwa 65% anak mengalami kendala dalam mengenal angka. Saat diminta mengenal beberapa bilangan secara acak yang ditunjuk guru anak masih terlihat kebingungan. Pada siswa kelompok B hanya sebatas dapat menyebutkan bilangan dari 1-10. Hal yang sama terjadi di Kober Nurul Huda, anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan secara berurutan, namun masih mengalami kendala ketika menunjuk bilangan secara acak. Dilembaga masih terdapat anak yang kurang paham dalam mencocokkan bilangan pada lambang bilangannya, serta menuliskan angka dengan kurang tepat. Hal tersebut diperkuat dengan pemberian tugas pada anak ketika proses belajar dalam penggunaan metode pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Hardiyanti, Sasmia & Sabdaningtyas, (2018) Berdasarkan hasil pengamatannya sebelum melakukan penelitiannya sebagian anak masih rendah dalam berpikir simbolik, sebab guru kurang mampu membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak.

Sejalan dengan itu penelitian menurut Novayana, Rostika & Ismail (2018) kurangnya media pembelajaran yang inovatif menyebabkan rendahnya berpikir simbolik anak dalam mengenal dan menggunakan bilangan, serta mengenal lambang huruf vokal dan konsonan.

Dalam penelitian ini pada saat kegiatan belajar berlangsung masih berpusat pada guru sehingga anak kurang aktif. Siswa lebih sering diberikan penugasan yang membuat mereka merasa bosan ketika belajar. Inilah beberapa hal yang menyebabkan berpikir simbolik anak rendah. Sedangkan menurut Ariyanto (dalam Nurlaela & Nuraeni, 2021) Salah satu faktor pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting dan strategis adalah guru, karena yang menentukan proses pembelajaran seorang guru.

Dari permasalahan yang terjadi di lapangan pada siswa. Jika dikaitkan dengan lingkup kognitif tentang perkembangan anak, hal ini bertentangan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No.137 Tahun 2014. Dimana isinya berkenaan dengan kemampuan anak sudah harus berkembang pada usia 2-7 tahun.

Perkembangan anak merupakan dasar bagi kemampuan anak. Pemahaman, penalaran, pengetahuan, pengertian digunakan pada sebuah pemikiran. Perkembangan tersebut berkaitan erat dengan kognitif anak. Dalam hal ini yang harus dicapai salah satunya yaitu berpikir simbolik

Bagian dari berpikir berupa kognitif. Tahap pertama pemikiran praoperasional anak mempunyai keutamaan membentuk simbolik. Ketika anak menggunakan angka atau huruf abjad untuk mengingat, dan berpikir mengenal lambang atau membayangkan sesuatu yang tidak ada. Pada tahap ini anak sedang mengalami peningkatan dalam berpikir simbolik. Bertujuan untuk pengenalan suatu bentuk abstrak tetapi tidak mengharuskan adanya bentuk secara nyata. Pada siswa kelompok B, tahap ini menuju persiapan untuk masuk ke jenjang Sekolah Dasar (SD) yang belajar mengenai angka dan huruf abjad (Mutiah, 2015).

Sedangkan menurut Rachmawati (2020) agar mampu menemukan jalan keluar, ketika bermain *maze* dituntut untuk menggunakan kemampuan visual dan spasialnya, dan mengurutkan angka mencocokkan benda serta sadar akan arah. Dalam proses baca mengenal huruf bertujuan untuk menunjang kemampuan anak. Sedangkan pengenalan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun mampu menghitung sejumlah benda secara bertahap dan menyebutkan bilangan sesuai urutan yang benar (Susanto, 2014)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang sangat penting dijadikan pelajaran untuk menjadi contoh di kehidupan anak dalam dunia kependidikan serta yang akan datang yaitu belajar mengenal konsep. Adapun tingkat pencapaian berpikir simbolik (1) membilang dari 1-10 (2) menunjukkan angka 1-10 (3) berhitung menggunakan bilangan (4) mencocokkan lambang bilangan dengan pasangan yang tepat (5) mengenal berbagai macam lambang huruf (6) mengurutkan angka 1-10 secara berurutan.

Pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dikelas dengan menggunakan permainan *maze* angka untuk menstimulus kognitif anak, sebuah kegiatan bermain mencari jalan keluar dari yang bercabang dan berliku disebut juga *maze* atau istilah labirin. Menurut Ihsan (2014, hlm. 5). Sedangkan *maze* biasanya digunakan untuk mencari jejak dengan tingkat kesulitan yang berbeda, dengan garis lurus atau lengkung menentukan arah yang tidak beraturan dalam labirinnya. Menurut pendapat Constantina & Rahma (2015, hlm. 4) Namun *maze* angka yang digunakan pada penelitian ini berbahan dari *Banner* ukuran 1,5 x 1,5 meter dan desain angka-angka yang tidak berurutan dalam jejaknya.

Manfaat permainan *maze* angka: (1) koordinasi gerakan tubuh, (2) ketelitian, (3) fokus (4) membentuk penalaran/ ingatan (5) melatih keluwesan. Untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang ingin dicapai permainan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Desain *maze* angka menggunakan ukuran lebih besar dengan *banner* serta menggunakan benda-benda konkret untuk penguatannya. Permainan ini juga memiliki ciri khas yaitu: (1) mengenal lambang bilangan (2) membilang dari 1-10 secara berurutan (3) menguatkan ingatan (4) melatih kefokuskan anak dan ketelitian (Rosidah, 2014, hlm. 287)

Melalui permainan yang menyenangkan anak dapat dengan mudah mengingat apa yang telah dilakukannya. Dan bukan hanya untuk kognisi, namun juga membantu merangsang setiap perkembangan yang lainnya terbentuk pada anak. Dari prosesnya anak dapat mencoba memadukan lingkungannya dari pengalaman yang baru. Pada hakikatnya pembelajaran pada anak yakni berorientasi pada bermain, sehingga hendaknya pembelajaran harus sesuai dengan usia anak dengan menggunakan metode yang menyenangkan. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Fitri, 2017, hlm.44) . Sehubungan dengan masalah yang terjadi dilapangan, maka alat edukatif yang berinovasi dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak di lembaga PAUD.

Namun, belum tercapai secara maksimal dalam berpikir simbolik pada anak, karena masih ada siswa yang belum mampu berhitung menggunakan lambang bilangan dan mengurutkan angka dari 1-10, dan belum mengenal berbagai macam lambang huruf. Itulah gambaran kondisi anak yang dapat dilihat dalam penelitian ini. Pembelajaran yang dilakukan masih monoton pada guru sehingga kurang menarik minat anak untuk aktif dalam kegiatan, anak hanya diberikan penugasan pada saat proses belajar berlangsung. Salah satu faktor penyebab rendahnya berpikir simbolik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas, maka dalam penelitian ini rumusan masalah yang diangkat adalah “bagaimana peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* angka?” Sejalan dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan berpikir simbolik pada anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian kelas dapat disebut juga (*action research*) yang digunakan pada metode penelitian. Penyelidikan sistematis dengan mengumpulkan informasi tentang bagaimana mereka sekolah, bekerja, mengajar, dan siswa belajar merupakan sebuah penelitian yang dilakukan guru/peneliti (Mills dalam Tampubolon, 2014, hlm 88).

Peningkatan pembelajaran pada suatu kelas di teliti dan di amati tingkat keberhasilannya dalam sebuah tindakan yang diberikan. Hal ini merupakan penelitian kelas yang berorientasi pada penerapan tindakan, kemudian diberikan kembali tindakan selanjutnya untuk mengetahui hasil lebih baik. Proses penelitian dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi demi peningkatan kualitas belajar anak agar dapat menemukan solusi masalah dan membuat sesuatu yang baru.

Mulai tanggal 19 Januari 2022 sampai dengan 19 Maret 2022 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 penelitian ini dilaksanakan dilembaga Kober Nurul Huda, dengan subjek penelitian kelompok B dengan jumlah murid 10 peserta didik yang terdiri dari 6 perempuan dan 4 laki-laki.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan model penelitian *Kemmis dan Taggart*. Penekanan pada penyempurnaan proses pembelajaran dilakukan oleh guru kelas. Untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas secara berkesinambungan, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Supaya dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak maka peneliti akan menerapkan permainan *maze* angka.

Berpikir simbolik dikatakan tinggi jika mendapatkan persentase 68%. Penilaian dilakukan dengan lembar observasi, berbentuk ceklist skala pencapaian perkembangan berdasarkan kriteria penilaian. Rincian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1 Lembar Observasi

Kriteria			
Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
Melakukan kegiatan dengan bimbingan /dicontohkan	Mengikuti kegiatan harus diingatkan/dibantu	Menyelesaikan pekerjaannya dengan sendiri tanpa adanya bimbingan	Membereskan semua kegiatan dengan sendiri dan dapat menolong temannya.

Diawali dengan langkah-langkah berikut ini: (1) bersama dosen pembimbing mendiskusikan penyusunan lembar penilaian (2) tempat penelitian yang sudah jelas, (3) pihak sekolah memberikan izin melakukan penelitian, (4) tujuan penelitian yang sudah dibuat, (5) subjek penelitian yang menjadi sasaran, (6) waktu penelitian, (7) mengumpulkan data, (8) analisis data, (9) kesimpulan dari penelitian. Merupakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.\

Untuk mengetahui kondisi atau ilustrasi pembelajaran baik guru maupun anak digunakan data kualitatif pada analisis data penelitian. Sedangkan mengukur sejauh mana keberhasilan anak dalam berpikir simbolik menggunakan data berupa persentase/*scoring*. Setelah distimulasi menggunakan *maze* angka dapat diketahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berikut yang terdapat dalam indikator (1) membilang angka 1-10, (2) berhitung menggunakan bilangan. (3) mencocokkan bilangan dengan pasangannya (4) mengenal berbagai macam huruf (5) menunjukan bilangan dengan jumlah yang sama.

Dalam penelitian ini diperinci menjadi pernyataan sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Kriteria Berpikir Simbolik

No.	Indikator	Pernyataan
1.	1. membilang angka dari 1-10	1. mengenal angka secara berurutan 1-10 2. menunjukan bilangan 1-10 secara acak.
	2. Memahami bilangan untuk berhitung	1. menggunakan bilangan dalam menghitung penjumlahan. 2. pengurangan dengan menggunakan bilangan.
	3. Memasangkan jumlah dengan pasangannya yang tepat	1. Mencocokkan bilangan sesuai dengan jumlah yang sama 2. memasang jumlah bilangan sesuai dengan bilangan.
	4. Mengetahui lambang huruf	1. mengenal huruf Abjad 2. menunjukkan huruf yang diketahui sesuai perintah.

Adapun langkah-langkah sebagai berikut :

1. Observasi Awal, (1) mendapatkan izin kepala sekolah (2) izin dari guru kelas kelompok B (3) mencari informasi (4) pada bulan Januari 2022 sampai bulan Maret 2022 ditentukan waktu pelaksanaannya. (5) menyiapkan catatan dan lembar observasi (6) mempersiapkan yang dibutuhkan untuk dokumentasi. Hal ini merupakan kegiatan pada observasi awal.
2. Perencanaan, (1) menentukan kriteria keberhasilan, (2) pada siklus 1 merencanakan metode pembelajaran (3) pada setiap tindakan membuat tahap kegiatan., (4) *maze* angka yang akan digunakan disiapkan terlebih dahulu, (5) sebelum kegiatan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang akan digunakan untuk melihat perubahan kemampuan anak berpikir simbolik dan membahas waktu perencanaan untuk pelaksanaan kegiatan, (6) pada setiap pertemuan mengisi lembar penilaian anak, (7) membuat catatan dan dokumentasi. Dengan tahapan ini peneliti melakukan perencanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL**Hasil****1. Pelaksanaan tindakan**

Melaksanakan rencana yang telah dibuat sebelumnya pada seluruh kegiatan adalah pelaksanaan tindakan kelas. Mencakup proses pembelajaran dari kedatangan anak hingga kegiatan akhir/penutup. Dengan rencana yang sudah dibuat, guru dan anak melakukan proses pembelajaran seperti biasanya menggunakan *maze* angka. Kondisi kegiatan harus mengalir apa adanya seperti proses belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan. Adapun tahapan siklus yang dilaksanakan adalah : Peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya kegiatan menggunakan pedoman observasi. Pengamatan disesuaikan dengan indikator berpikir simbolik yang muncul disetiap tindakan dengan kriteria penilaian (1) belum berkembang, (2) mulai berkembang (3) berkembang sesuai harapan (4) berkembang sangat baik, Selain itu mengumpulkan foto kegiatan saat menggunakan permainan *maze* angka.

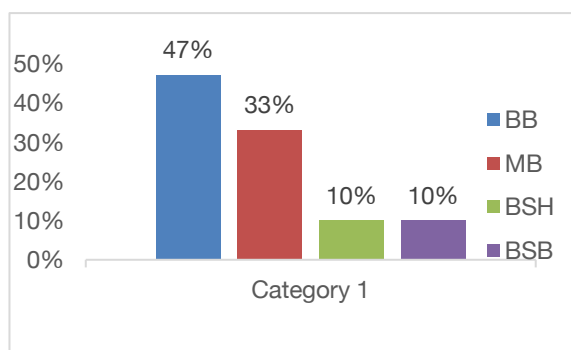
Ketika bermain *maze* angka dengan menggunakan rencana pembelajaran diharapkan dapat membantu peningkatan berpikir simbolik siswa. Adapun tahapan yang sudah dibuat diantaranya: (1) kegiatan awal, guru menjelaskan sesuai tema/sub tema apa saja yang akan dilakukan pada kegiatan inti, (2) diarahkan untuk melakukan kegiatan (3) penutup dilakukan dengan berdiskusi, kemudian guru memberikan motivasi pada anak.

2. Pengamatan/Refleksi

Refleksi 1 kegiatan menganalisa hasil dengan penilaian terhadap peningkatan berpikir simbolik untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Selanjutnya merencanakan kegiatan pada tahap 2 jika keberhasilan tersebut belum sesuai dengan keinginan yang ingin dicapai. Tahapan ini dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui *maze* angka. Pada indikator yang dikembangkan dalam siklus 1 terdapat bahan ajar/materi.

Refleksi 2 mendapatkan hasil yang memuaskan dengan tolak ukur keberhasilan peningkatan berpikir simbolik mencapai 75% sampai selesai penelitian. Pada setiap akhir siklus refleksi selalu dilakukan seperti, siklus 1 delapan kali percobaan dan siklus 2 dilakukan 2 kali. Hal ini guna mengevaluasi pada siklus berikutnya. Langkah-langkahnya yaitu : (1) setelah melakukan tindakan kemudian mengamati perubahan yang terjadi , (2) mengenai hasilnya peneliti mendiskusikan dengan guru, (3) kegiatan anak dievaluasi.

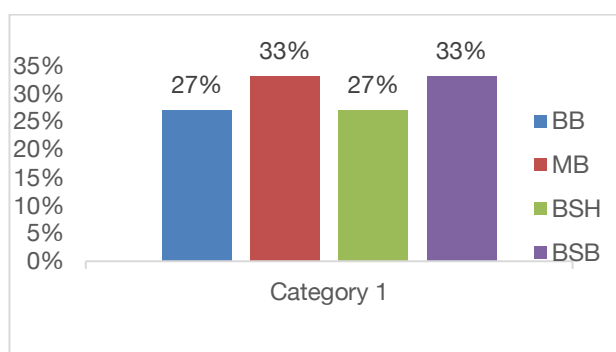
Pada kondisi awal peneliti menemukan siswa kelompok B dalam berpikir simbolik masih rendah. Hal itu dapat dilihat dari kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih belum berkembang. Perbandingan tiap responden pada pra-tindakan hasil berpikir simbolik anak di Kober Nurul Huda dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Grafik 1. Berpikir Simbolik (Prasiklus)

Berdasarkan hasil pra siklus menunjukkan anak yang berada pada kategori belum berkembang 47% sebanding dengan lima anak, kategori mulai berkembang 33% sebanding dengan tiga anak, kategori berkembang sesuai harapan 10% sebanding dengan satu anak, dan kategori berkembang sangat baik 10% sebanding dengan satu anak.

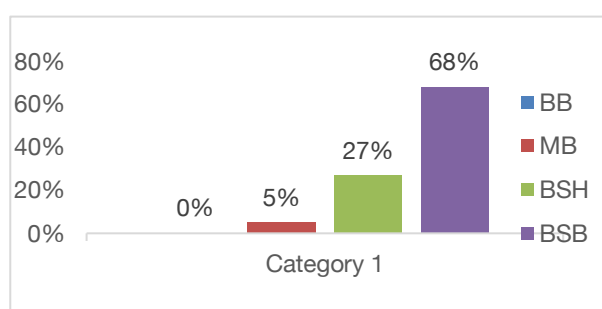
Dari observasi awal menunjukkan nilai rata-rata berpikir simbolik kelompok B masih rendah. Disamping itu ketuntasan belajar anak yang berkembang sangat baik hanya mencapai 10%.



Grafik 2. Berpikir Simbolik (Siklus 1)

Pada siklus 1 ini menunjukkan bahwa yang berada pada kategori belum berkembang 27% sebanding dengan dua orang, sedangkan kategori mulai berkembang 33% sebanding dengan tiga orang, dan berkembang sesuai harapan 27% sebanding dengan dua orang, dan kategori berkembang sangat baik 33% sebanding dengan tiga orang. Dari data ini berpikir simbolik mengalami perubahan dan kemajuan. Dilihat dari perkembangan kognitif, setelah diberikan stimulus *maze* angka anak sudah dapat mengenal lambang bilangan 1-10, mengurutkan angka melalui permainan ketika anak sudah dapat mengingat urutan angka, maka itu dapat dikatakan kemampuan simbolik anak sudah mulai berkembang.

Peneliti melakukan kembali tindakan pada siklus 2, karena target peneliti masih belum mencapai sasaran.



Grafik 3. Berpikir Simbolik (Siklus 2)

Hasil berpikir simbolik anak pada siklus 2 ini menunjukkan anak yang berada pada kriteria belum berkembang 0% atau tidak ada, kriteria mulai berkembang sebanyak 5% sebanding dengan satu anak, dan kriteria berkembang sesuai harapan 27% sebanding dengan 2 anak. Sedangkan kriteria berkembang sangat baik 68% sebanding dengan tujuh anak. Dengan demikian peningkatan berpikir simbolik mengalami peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari perkembangan kognitif, anak mengalami perubahan dalam

mengenai lambang bilangan setelah diberikan stimulus dengan permainan pada tindakan ke 2, mengurutkan angka melalui *maze*, memasang bilangan dengan lambang bilangannya.

Tabel 3 Rekap Data Kemampuan Berpikir Simbolik

NO	Nama	Tahapan		
		1	2	3
1	ND	57%	64%	66%
2	AU	57%	60%	63%
3	CT	53%	55%	56%
4	JM	60%	62%	62%
5	AR	43%	45%	45%
6	ZR	70%	72%	75%
7	AF	53%	54%	55%
8	MZ	53%	54%	55%
9	DF	53%	55%	56%
10	ZF	72%	73%	75%

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa berpikir simbolik dengan persentase kenaikan secara keseluruhan dari 10 anak, awalnya memiliki persentase 10% kategori belum berkembang. Kemudian diberikan tindakan pada siklus 1 memperoleh 27% kategori berkembang sesuai harapan. Dan kembali dilanjutkan pada siklus 2 mendapatkan 68% kategori berkembang sangat baik.

Pembahasan

Peneliti mengamati pada siklus I dalam hal pembelajaran, terdapat kekurangan diantaranya tidak semua anak aktif dalam kegiatan masih ada anak yang tidak fokus dan merasa bosan ketika diberikan pembelajaran oleh guru dikelas. Hasil pada siklus I sudah mulai mengalami perubahan 33% sebanyak tiga anak Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah diberikan *maze* angka. Kemudian hasil tindakan siklus II menunjukkan perubahan 68% sebanding dengan tujuh anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan II, kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang menarik dapat menstimulus kemampuan berpikir simbolik. Permainan yang menyenangkan bagi anak dapat dilakukan oleh guru disekolah. Berpikir simbolik tersebut dapat dilihat dari indikator dapat menyebutkan Angka dari 1-10, menggunakan bilangan untuk berhitung, mengurutkan angka. Secara umum hasil siklus II, pada kriteria berkembang sangat baik mendapat persentase 68%.

Maka dari itu dari sejak dini, berpikir simbolik harus di stimulus perkembangannya, karena sangat berperan penting bagi anak. Berpikir simbolik yaitu kemampuan mengenai sebuah benda, walaupun hal tersebut tidak konkret atau nyata didepan anak. Hal ini terjadi pada usia 2-7 tahun pada tahapan praoperasional. Pendapat menurut Piaget (dalam Bod- edarsyah & Yulianti, 2019). Berdasarkan ini melalui *maze* angka dapat memberikan stimulus pada anak untuk berpikir simbolik.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dari setiap siklus, dapat disimpulkan salah satu cara meningkatkan kemampuan berpikir simbolik usia 5-6 tahun yaitu dengan *maze* angka. Melalui alat permainan edukatif anak sudah mampu mengenal angka secara berurutan dari 1-10, menggunakan bilangan untuk berhitung, memasang jumlah bilangan

dengan pasangannya yang tepat, mengembangkan motorik halus anak, melatih ketelitian, dan berpikir secara simbolik. Supaya siswa tidak mudah bosan dan tertarik pada pembelajaran disekolah dan menjadi lebih aktif ketika proses belajar maka semua kegiatan dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Maka dengan ini dapat disimpulkan melalui permainan *maze* angka kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok B mengalami peningkatan yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 2(6). 356. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Constantina, E. L., & Rachma, H. (2015). Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Teratai*, 4(2).1-5 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11383>
- Fitri, R. (2017). Metakognitif pada Proses Belajar Anak dalam Kajian Neurosains. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori Dan Praktik*, 2(1), 56–64. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p56-64>
- Hardiyanti, L. (2018). Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).1-9. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/15014>
- Ihsan, N. (2014). *Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini.(Jakarta: Depdikbud)
- ROSIDAH, L. (2014). PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZELAILY ROSIDAH. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 291 - 300. Retrieved from <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3593>
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta :Prenada Media Group.
- Nopayana, S., Rostika, D., & Ismail, M. H. (2015). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan pada Anak melalui Media Papan Flanel Modifikasi. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10545>
- Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 144-150. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Rachmawati, Y. (2019). Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(2), 74-82.
- Sujiono, Yuliani, N. & Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:Indeks.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suyadi.(2010).*Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tampubolon, S.(2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.