



**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KONSTRUKTIF MAGNETIK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK ALFAIZIN BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk penyelesaian studi
Pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

Yuli Witri Santi

2130109062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1446H/2025M**

ABSTRAK

Yuli Witri Santi dengan NIM. 2130109062, Judul Skripsi “**Pengaruh Media Permainan Konstruktif Magnetik Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Faizin Batusangkar**”. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi dari adanya anak yang belum mampu dalam kemampuan berpikir simbolik, seperti belum mampu membedakan benda sebagai simbol dari objek, belum bisa mengekspresikan ide melalui permainan, atau belum mampu membayangkan suatu konsep dalam bentuk representasi sederhana. Hal ini terjadi karena kurangnya media interaktif, keterbatasan pemahaman anak tentang berfikir simbolik, kurangnya media permainan yang mendukung, dan sarana prasarana masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, pendekatan yang di gunakan adalah *Quasi experimental design tipe one grup pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak di TK Al-Faizin yang berjumlah 70 anak dengan sampel 12 orang, dan seluruhnya menjadi sampel. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test melalui aplikasi spss versi 26. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil penelitian dilihat dari hasil rata-rata *pretest* yaitu 23,16 dan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali *treatment* hasilnya 24,33, *treatment* kedua hasilnya 25,58, *treatment* ketiga hasilnya 27,08, *treatment* keempat hasilnya 30,16 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 32,08 dan nilai signifikansi (sig) besar 0,000 (sig.< 0,05). Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media permainan konstruktif magnetik. Dengan demikian, permainan konstruktif magnetik dapat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir simbolik anak.

Kata kunci: Kemampuan Berfikir Simbolik; Media Permainan; Permainan Konstruktif Magnetik

ABSTRAK

Yuli Witri Santi with NIM. 2130109062, *Thesis Title: “The Influence of Magnetic Constructive Play Media on the Symbolic Thinking Ability of Children Aged 5–6 Years at TK Al-Faizin Batusangkar.”* Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University.

This research is motivated by the fact that some children still lack symbolic thinking ability, such as being unable to use objects as symbols for other items, unable to express ideas through pretend play, or unable to imagine a concept in a simple representation. This occurs due to the lack of appropriate interactive media, limited understanding of symbolic thinking among children, insufficient supportive play media, and underdeveloped infrastructure and facilities. The aim of this study is to determine the influence of magnetic constructive play media on children's symbolic thinking ability.

This study uses an experimental method with a pre-experimental design and a one-group pretest-posttest type. The population of the study includes all children at TK Al-Faizin, totaling 70 children, with a sample of 12 children selected using purposive sampling. The data collection technique used is an observation sheet.

Based on the research results, as seen from the data analysis, the average pretest score was 23.16. After conducting four treatment sessions, the results were as follows: first treatment – 24.33, second treatment – 25.58, third treatment – 27.08, and fourth treatment – 30.16. The average posttest score was 32.08. Therefore, magnetic constructive play media can influence children's symbolic thinking ability.

Keywords: Symbolic Thinking Ability; Play Media; Magnetic Constructive Play.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga dapat menyusun skripsi ini. Shalawat beriringkan salam kepada Nabi Muhammad Saw selaku penutup segala Nabi dan Rasul yang diutus dengan sebaik-baiknya agama, sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syari'at di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar S1 pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil yang penulis terima. Dalam konteks ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag., MA., M.Res., Ph.D selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberi kesempatan menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan kampus.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memfasilitasi penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Mahmud Yunus Batusangkar sekaligus pembimbing akademik dan selaku penguji sempro dan munaqasah ananda yang telah memberikan arahan dan masukan berharga kepada peneliti sejak awal hingga akhir studi di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Restu Yuningsi M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nina Suzanne M. Pd selaku penguji munaqasah yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Resti Yulia M. Pd selaku pembimbing validator dalam penelitian penulis yang telah meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen-dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memeberikan motivasi dan saran yang mendukung.
8. Ketua dan Staf lembaga penelitian dan Pengabdian Masyarakat UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
9. Ketua dan Staf Perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
10. Ibu Diani Novian Alde S.Pd, AUD selaku kepala sekolah TK Al-Faizin Batusangkar yang telah memberi izin, kesempatan dan waktu bagi penulis untuk melakukan penelitian.
11. Seluruh keluarga besar TK Al-Faizin Batusangkar yang telah memotivasi dan mendukung peneliti dalam penyelesaian skirpsi ini.
12. Ayah (Hasan) dan Ibu (Iwet) selaku donatur utama dalam hidup penulis. Dan seluruh keluarga besar penulis nenek, bunda, ante, kakak, abang dan adik-adik penulis yang ikut serta dalam memberikan uluran tangan, memotivasi, nasehat dan doa terbaik bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
13. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Mahmud Yunus Batusangkar angkatan 2021. Doa dan harapan semoga Allah SWT membalas semua kerendahan hati, bantuan, motivasi dan bimbingan yang diberikan dengan pahala yang menjadi amal ibadah di sisi-Nya. Aamiin.
14. Sahabat-sahabat yang telah memberikan motivasi serta semangat dalam penyusunan skripsi ini. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, kepada Allah jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah Swt, dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada kita semua. *Amin.*

Batusangkar, Juli 2025
Penulis

Yuli Witri Santi
NIM. 2130109062

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Landasan Teori	12
1. Kemampuan Berfikir Simbolik.....	12
2. Permainan Kontrukrif	24
3. Permainan Magnetik	28
B. Kajian Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berfikir	34
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Defenisi Operasional	40
E. Pengembangan Instrument	41
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	49
A. Deskripsi Data Penelitian	49
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	49

2. .Deskripsi Data <i>Treatment</i>	52
3. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	68
4. Perbandingan nilai karakter kesopanan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	70
B.Penguji Persyaratan Analisis Data.....	72
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Implikasi	77
C. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Hasil data <i>pretest</i>	50
Tabel 4 2 Hasil Data <i>Treatment I</i>	55
Tabel 4 3 Hasil Data <i>Treatment II</i>	60
Tabel 4 4 Hasil Data <i>Treatment III</i>	63
Tabel 4 5 Hasil Data <i>Treatment IV</i>	67
Tabel 4 6 Data Hasil <i>Posttest</i>	68
Tabel 4 7 Perbandingan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	71
Tabel 4 8 <i>Tests of Normality</i>	72
Tabel 4 9 <i>Test of Homogeneity of Variances</i>	73
Tabel 4 10 <i>Paired Samples Test</i>	73

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4 1 Anak Melakukan Permainan Konstruktif Membentuk Segi Tiga 55
- Gambar 4 2 Anak Melakukan Permainan Konstruktif Membentuk Segi Empat.. 59
- Gambar 4 3 Anak Melakukan Permainan Konstruktif Membentuk Lingkaran 63
- Gambar 4 4 Anak Melakukan Permainan Konstruktif Membentuk jembatan..... 66

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4 1 Data <i>Pretest</i>	50
Grafik 4 2 Hasil Data <i>Treatment I</i>	56
Grafik 4 3 Hasil Data <i>Treatment II</i>	60
Grafik 4 4 Hasil Data <i>Treatment III</i>	64
Grafik 4 5 Hasil Data <i>Treatment IV</i>	67
Grafik 4 6 Data <i>Posttest</i>	70
Grafik 4 7 Diagram batang perbandingan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun sebagai tahap awal dalam perkembangan anak. Pendidikan ini mencakup berbagai aspek seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, serta nilai agama dan moral. Anak usia dini berada dalam masa emas perkembangan, di mana anak memiliki kemampuan luar biasa dalam menyerap informasi dan membentuk dasar bagi perkembangan selanjutnya (Selviana 2019). Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang tepat agar anak berkembang secara optimal. Menurut Piaget (1951), anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap praoperasional akhir, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk menggunakan representasi mental seperti gambar, kata-kata, atau simbol dalam memahami suatu konsep. Perkembangan kognitif anak dalam tahap ini sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan imajinasi. Salah satu cara efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak adalah melalui permainan konstruktif yang menstimulasi kreativitas dan pemecahan masalah.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Masa usia 5-6 tahun merupakan periode emas bagi perkembangan berpikir anak, termasuk dalam kemampuan berpikir simbolik yang menjadi dasar bagi keterampilan berpikir abstrak di masa depan (Widodo 2020). Setiap anak memiliki kemampuan berpikir yang berkembang melalui pengalaman bermain dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Hartianingsih (2023), Kemampuan berpikir simbolik memungkinkan anak untuk menggunakan simbol, gambar, atau objek sebagai representasi dari sesuatu yang lain, yang sangat berpengaruh

dalam perkembangan bahasa, kreativitas, dan pemecahan masalah. Anak-anak pada usia ini sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan dan metode pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang tepat agar kemampuan berpikir simbolik anak berkembang dengan baik (Rahmawati 2022). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya imajinasi serta keterampilan berpikir simbolik anak, yang nantinya berkontribusi terhadap kesiapan anak dalam menghadapi tantangan akademik di jenjang berikutnya.

Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk menggunakan simbol, gambar, atau objek sebagai representasi dari sesuatu yang tidak hadir secara fisik. Kemampuan ini berperan penting dalam perkembangan kognitif anak, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dan berpikir kreatif. Berpikir simbolik memungkinkan anak untuk menggunakan bahasa, dan memahami hubungan antara objek serta konsep yang lebih kompleks (Kania 2023). Kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, perkembangan berpikir simbolik terjadi melalui interaksi sosial, pengalaman bermain, dan bimbingan dari orang dewasa. Dengan demikian, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mendukung perkembangan simbolik anak (Asfar, 2018).

Berpikir simbolik adalah kemampuan kognitif yang memungkinkan anak untuk menghubungkan objek fisik dengan konsep abstrak, seperti angka, huruf, atau cerita. Kemampuan ini sangat penting dalam perkembangan akademik dan sosial anak, karena membantu anak memahami bahasa, matematika, serta seni (Khoiriyah, 2021). Perkembangan kognitif anak terjadi melalui tiga tahapan utama: enaktif (menggunakan tindakan), ikonik (menggunakan gambar), dan simbolik (menggunakan bahasa atau konsep abstrak). Oleh karena itu, memberikan permainan yang tepat akan membantu anak mengembangkan keterampilan ini secara optimal.

Menurut Sakdiah (2022), adapun indikator kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini mencakup beberapa aspek, seperti: 1, menyebutkan lambang dari bilangan 1 hingga 10. 2, berhitung dengan menggunakan lambang bilangan. 3, mencocokkan angka dengan lambangnya. 4, mengetahui lambang huruf vocal dan konsonan. 5, mempresentasikan macam benda dengan bentuk gambar atau tulisan. Menurut Safira (2023), adapun indikator kemampuan berfikir simbolik yaitu: 1, membilang banyak benda satu sampai sepuluh. 2, mengenal konsep bilangan. 3, mengenal lambang bilangan. 4, mengenal lambang huruf.

Hasil observasi di lapangan yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2024 di TK Al-Faizin Batusangkar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK tersebut masih rendah. Observasi dilakukan peneliti melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan bermain dan pembelajaran anak, mengenai perkembangan kognitif, khususnya kemampuan anak dalam berpikir simbolik. Berdasarkan observasi di lapangan yang peneliti lakukan diketahui bahwa masih banyak anak yang kesulitan dalam menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan objek atau gagasan dalam kegiatan bermain. Anak-anak tampak kurang mampu membedakan simbol huruf dan angka, kesulitan menyusun pola sederhana, serta belum mampu menggambarkan cerita atau ide secara simbolik menggunakan alat permainan. Selain itu, sebagian besar anak masih terbatas dalam mengekspresikan imajinasi mereka dengan menggunakan benda-benda sebagai pengganti (simbol) dari objek nyata.

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya terbatasnya media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir simbolik, kurangnya variasi alat permainan yang dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak, serta pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada metode konvensional tanpa melibatkan aspek visual dan manipulatif. Selain itu, sarana dan prasarana

yang ada di TK masih kurang memadai untuk menunjang kegiatan eksploratif dan konstruktif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Melihat permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media permainan konstruktif magnetik, yang diyakini dapat membantu anak dalam mengenal, memahami, dan memanipulasi simbol-simbol secara lebih konkret dan menyenangkan. Melalui media ini, diharapkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar dapat berkembang secara optimal.

Dari permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, diketahui bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun, masih kurang berkembang. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan anak dalam menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan benda, ide dalam kegiatan bermain (Zulaeha 2022). Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, yang mendukung proses berpikir abstrak, imajinasi, dan kreativitas anak (Wahida 2024). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media permainan magnetik sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak (Annisa 2022). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di TK Al-Faizin Batusangkar untuk mengkaji pengaruh penggunaan media permainan magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun.

Salah satu cara efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak adalah melalui permainan konstruktif magnetik. Permainan ini melibatkan penggunaan balok-balok magnetik yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk dan struktur (Fadiyah 2019). Anak dapat mengeksplorasi konsep spesial, mengenali pola, dan menciptakan representasi simbolik dari objek nyata. Permainan ini juga mendorong kreativitas dan imajinasi anak dalam membangun serta memahami

hubungan antara bentuk dan fungsi objek yang anak buat. Selain itu, permainan ini dapat mengembangkan keterampilan kognitif lainnya, seperti pemecahan masalah, logika, serta koordinasi tangan dan mata (Mustaring 2021).

Menurut Suryana (2021), Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik adalah melalui permainan konstruktif, yaitu permainan yang melibatkan aktivitas membangun, menyusun, atau merakit objek tertentu. Permainan ini memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk, warna, dan struktur, sehingga dapat merangsang daya pikir anak. Bermain tidak hanya menjadi aktivitas menyenangkan bagi anak usia dini, tetapi juga merupakan sarana belajar yang efektif (Halamury 2021). Permainan konstruktif magnetik, seperti balok magnetik yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk, menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Melalui permainan ini, anak belajar menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan objek nyata, seperti memahami hubungan antara bentuk dan struktur dalam membangun suatu model (Huliyah 2024). Selain itu, permainan ini juga mengajarkan anak tentang sebab-akibat, keseimbangan, serta pengembangan daya imajinasi yang lebih kompleks.

Permainan konstruktif magnetik tidak hanya membantu anak dalam memahami konsep simbolik, tetapi juga meningkatkan koordinasi motorik halus serta keterampilan sosial anak saat bermain secara berkelompok (Sarahaswati, 2017). Anak-anak belajar bekerja sama, berbagi ide, dan menyelesaikan tantangan bersama, yang secara tidak langsung meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penting untuk memilih permainan yang tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Menurut Khadijah (2015), penerapan permainan konstruktif magnetik dapat membantu anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan

menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik lebih cepat dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau penjelasan verbal (Rangkuti 2019). Permainan ini memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui eksperimen dan eksplorasi. Menemukan bahwa anak-anak yang sering bermain dengan permainan konstruktif, seperti balok magnetik, memiliki kemampuan berpikir simbolik yang lebih baik, termasuk dalam hal pemecahan masalah, kreativitas, dan pengenalan pola serta bentuk (Sofyan 2015). Sebaliknya, dari penelitian (Umar 2023), anak-anak yang kurang mendapatkan stimulasi melalui permainan cenderung memiliki kesulitan dalam memahami konsep abstrak dan berpikir kreatif.

Penelitian ini akan menggunakan media permainan konstruktif magnetik sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al-faizin Batusangkar. Permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk membangun berbagai bentuk dan struktur dengan menggunakan balok magnetik, sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak (Sunarsi 2021). Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar secara aktif dengan menghubungkan konsep abstrak ke dalam bentuk fisik yang nyata. Selain itu, permainan konstruktif magnetik memungkinkan anak untuk mengembangkan pemahaman tentang pola, keseimbangan, dan bentuk geometri dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan konstruktif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas anak (Pratikno 2024). Menyatakan bahwa permainan konstruktif berbasis magnetik dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak secara signifikan, karena anak dapat melihat bagaimana

objek yang anak susun membentuk suatu pola atau struktur yang memiliki makna tertentu (Wulan 2017). Selain itu menemukan bahwa permainan konstruktif berbasis magnetik membantu anak dalam memahami konsep-konsep dasar matematika dan sains dengan lebih baik.

Hasil analisis Devinta (2013), yang berjudul “Pengaruh Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreative Anak Usia Sekolah”. Penelitian ini bertujuan menggunakan Kruskal Wallis Test diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dengan demikian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemberian permainan konstruktif dengan peningkatan kreativitas anak, artinya pemberian permainan konstruktif tidak efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Meilia (2023), temuan “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun”. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelompok B, seringkali menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan masih bersifat abstrak. Maka dari itu penelitian ini menerapkan multimedia interaktif yang memberikan materi pembelajaran yang mencoba untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Penggunaan permainan konstruktif berbasis budaya lokal juga dapat mengembangkan karakter dan keterampilan berpikir anak-anak dalam lingkungan pendidikan formal (Utami 2017). Meskipun banyak penelitian yang membahas tentang pemanfaatan permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas penggunaan permainan konstruktif magnetik dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini (Sofyan 2015). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengatasi permasalahan di TK Alfaizin dan memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Menurut Mu'min (2013), penggunaan permainan konstruktif magnetik dalam pembelajaran anak usia dini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Anak-anak lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung, dan permainan yang menyediakan fitur interaktif seperti permainan konstruktif magnetik dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik secara lebih efektif (Budiarti 2024). Selain itu, permainan ini memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatan dan gaya belajar anak sendiri, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif magnetik memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Melalui permainan ini, anak dapat belajar memahami konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini dapat membantu dalam membangun keterampilan berpikir anak dan meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, permainan konstruktif juga memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui eksplorasi yang anak lakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Konstruktif Magnetik terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alfaizin Batusangkar.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar Belakang Masalah, terdapat berbagai permasalahan yang ditemukan dalam penelitian mengenai pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar. Maka peneliti

mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun dalam kegiatan pembelajaran dan bermain.
2. Kurangnya penggunaan media permainan yang konkret dan menarik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.
3. Belum optimalnya pemanfaatan media edukatif berbasis konstruktif yang mendukung kreativitas, imajinasi, dan pemahaman simbolik anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, ada berbagai permasalahan yang ditemui di TK Alfaizin Batusangkar. Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media yang dapat merangsang kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Maka peneliti hanya akan membahas pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Alfaizin Batusangkar"

E. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Alfaizin Batusangkar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian metode eksperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah wawasan keilmuan mengenai bagaimana cara mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penggunaan media permainan konstruktif magnetik dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun secara optimal

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan pengalaman baru bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam penggunaan media permainan konstruktif magnetik untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam memahami serta mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

3. Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini adalah sebuah karya ilmiah yang dapat digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S-1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dipublikasikan dalam bentuk jurnal ilmiah atau artikel yang dapat menjadi referensi bagi dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kemampuan Berfikir Simbolik

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik

Menurut Alisa (2024), pada fase pertama pemikiran pra-operasional, yang dikenal sebagai pemikiran simbolik, balita mulai membayangkan benda-benda yang tidak ada di hadapan mereka, kemampuan berpikir simbolik merupakan proses berpura-pura, anak usia dini mengekspresikan pikiran simbolik dengan memeragakan kembali suatu tindakan dari orang tua, atau pengasuh dengan menggunakan berbagai macam objek. Lismayani (2024), juga berpendapat bahwa berpikir simbolik yaitu anak mulai bisa mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir melalui mencoret sebuah gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lain. Mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir juga dapat melalui anak bermain tanah untuk membuat makanan atau anak membayangkan dirinya menjadi orang lain atau binatang melalui menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara (Aisyah 2024).

Anak usia dini mulai meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya dengan cara mengingat dan berpikir mengenai lambang atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf (Devi 2010). Egosentris dan animisme merupakan keterbatasan pada pemikiran pra operasional. Egosentris adalah anak tidak dapat membedakan perspektif sendiri dengan perspektif orang lain, sedangkan animisme adalah anak percaya sebuah objek yang tidak bernyawa memiliki kehidupan dan dapat bergerak-gerak. Anak usia dini biasanya mulai berpikir animisme, ditandai dengan anak

mengatakan bahwa “pohon itu terdorong daun dan menyebabkan gugur” atau “aku terjatuh karena trotoar”.

Mu'min (2013), Menyatakan bahwa perkembangan kognitif memiliki empat tahapan, antara lain:

- 1) Tahapan sensorimotor berlangsung pada usia 0 sampai 2 tahun, tahap ini bayi mengoordinasikan pengalaman indra (sensory) bayi (mendengar dan melihat) melalui gerakan motor (otot) bayi (menggapai dan menyentuh), sehingga disebut dengan sensorimotor.
- 2) Tahapan pra operasional berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun, merupakan tahap berpikir ke arah simbolik dan bersifat egosentris serta intuitif. Pemikiran tahap pra operasional terbagi menjadi dua sub tahap yaitu pemikiran simbolik dan intuitif.
- 3) Tahapan operasional konkrit berlangsung pada usia 7 sampai 11 tahun, anak mulai menggunakan logika, seperti klasifikasi, pengurutan, memikirkan aspek-aspek dari suatu permasalahan untuk dapat diselesaikan (decentering), pemahaman bahwa jumlah atau benda dapat berubah (reversibility), memahami kuantitas (konservasi), dan berkurangnya sifat egosentrisme.
- 4) Tahapan operasional formal berlangsung pada usia 11 tahun sampai dewasa, anak mempunyai kemampuan menalar secara logis, berpikir abstrak dan menyimpulkan informasi yang didapat.

Kajian literatur ini berfokus pada tahap perkembangan pra operasional yang dikhususkan pada anak berusia 5-6 tahun. Tahapan pra operasional yang berlangsung usia 2 sampai 7 tahun terdapat dua sub tahapan, yaitu tahap pemikiran simbolik dan intuitif (Pudyaningtyas 2021). Tahap fungsi simbolik menurut Neviyarni (2020), adalah anak mulai mengembangkan dan memunculkan penggunaan bahasa untuk bermain, sedangkan tahap

pemikiran intuitif yaitu anak memiliki rasa ingin tahu dari semua pertanyaan dan mulai menggunakan penalaran primitive. Tahap ini disebut dengan pemikiran intuitif karena anak merasa yakin terhadap pemahaman dan pengetahuan dirinya, namun anak belum mampu menyadari bagaimana peneliti bisa mengetahui hal tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak pada tahap pra operasional, khususnya pada usia 2 hingga 7 tahun. Kemampuan ini ditandai dengan munculnya kemampuan anak untuk membayangkan secara mental suatu objek atau peristiwa yang tidak hadir secara fisik di hadapannya. Anak mulai menggunakan simbol-simbol, seperti gambar, kata-kata, angka, dan gerakan, untuk mewakili objek nyata dalam kehidupan sehari-hari. Proses berpikir ini tidak hanya melibatkan imajinasi dan ingatan, tetapi juga keterampilan dalam menafsirkan dan merepresentasikan dunia di sekitar anak melalui media simbolik.

Berpikir simbolik memungkinkan anak untuk terlibat dalam permainan pura-pura, menggambar bentuk-bentuk sederhana seperti rumah, orang, atau binatang, serta meniru tindakan orang dewasa dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya, seorang anak dapat menggunakan balok sebagai telepon atau memainkan peran sebagai dokter dengan menggunakan mainan sederhana. Kemampuan ini memperlihatkan bahwa anak tidak lagi bergantung sepenuhnya pada pengalaman langsung, tetapi sudah mulai mampu memproses informasi secara mental dengan menggunakan lambang-lambang. Selain itu, kemampuan berpikir simbolik juga memperlihatkan awal dari kemampuan berbahasa yang lebih kompleks dan berkembangnya kreativitas anak dalam mengekspresikan ide serta emosi anak.

b. Aspek-Aspek Kemampuan Berfikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan kognitif manusia, yang memungkinkan seseorang untuk memahami, mengolah, dan menggunakan simbol sebagai representasi dari objek, konsep, atau gagasan yang lebih kompleks (Khadijah 2016). Kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membantu individu dalam berkomunikasi, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan berpikir abstrak. Berpikir simbolik tidak hanya terbatas pada penggunaan bahasa atau angka, tetapi juga mencakup berbagai representasi lain seperti gambar, gerakan, dan objek yang memiliki makna tertentu. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, terutama pada masa kanak-kanak, ketika anak mulai memahami bahwa suatu benda atau tanda dapat mewakili sesuatu yang lain. Menurut Andarti (2024), ada beberapa aspek utama yang membentuk kemampuan berpikir simbolik:

1) Penggunaan representasi mental

Salah satu aspek utama dalam berpikir simbolik adalah kemampuan untuk membentuk dan menggunakan representasi mental, yaitu gambaran dalam pikiran yang mewakili objek atau kejadian nyata tanpa harus melihatnya secara langsung. Misalnya, ketika seseorang membayangkan rumahnya saat sedang berada di tempat lain, ia sedang menggunakan representasi mental. Kemampuan ini sangat penting dalam berbagai aktivitas kognitif, seperti membaca, menulis, berpikir kritis, serta dalam pengambilan keputusan (Apsari 2023). Anak-anak yang mulai mengembangkan representasi mental biasanya dapat bermain pura-pura, di mana anak menggunakan objek tertentu sebagai pengganti sesuatu yang lain, seperti menggunakan balok kayu untuk mewakili mobil atau boneka sebagai teman bermain.

2) Pemahaman simbol dan makna

Aspek penting lainnya dalam berpikir simbolik adalah kemampuan memahami dan menginterpretasikan simbol serta maknanya. Simbol dapat berupa angka, huruf, tanda, gambar, atau bahkan gerakan tubuh yang memiliki arti tertentu. Misalnya, seseorang yang melihat tanda panah di jalan langsung memahami bahwa simbol tersebut menunjukkan arah yang harus diambil, tanpa perlu penjelasan tambahan. Begitu juga dengan kata-kata dalam bahasa, di mana setiap huruf dan kata mewakili konsep yang dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar. Dalam perkembangan anak, pemahaman simbol dimulai dari tahap sederhana, seperti mengenali logo atau gambar, hingga tahap yang lebih kompleks seperti membaca dan menulis (Jung 2018).

3) Fleksibilitas berpikir dalam menggunakan simbol

Kemampuan berpikir simbolik juga ditandai dengan fleksibilitas dalam menggunakan simbol dalam berbagai konteks. Satu simbol dapat memiliki lebih dari satu makna tergantung pada situasi atau konteks penggunaannya. Sebagai contoh, kata "bintang" bisa merujuk pada benda langit, seorang tokoh terkenal, atau bahkan nilai tertinggi dalam sistem penilaian. Begitu juga dengan simbol-simbol dalam matematika yang dapat memiliki berbagai makna tergantung pada bagaimana digunakan dalam suatu persamaan atau konsep. Fleksibilitas berpikir ini memungkinkan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi sosial, akademik, dan profesional, serta membantu dalam pemecahan masalah yang memerlukan interpretasi simbol yang beragam.

4) Kemampuan memanipulasi simbol

Kemampuan berpikir simbolik juga mencakup kemampuan untuk memanipulasi simbol dan menggunakannya

untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam matematika, misalnya, seseorang dapat melakukan operasi hitung dengan angka tanpa perlu melihat benda fisik yang dihitung. Begitu juga dalam menulis atau berbicara, individu dapat menggabungkan berbagai kata untuk membentuk kalimat yang memiliki makna baru. Dalam dunia teknologi dan ilmu pengetahuan, manipulasi simbol menjadi sangat penting, misalnya dalam pemrograman komputer, di mana kode-kode digunakan sebagai simbol yang merepresentasikan instruksi tertentu untuk menjalankan suatu program. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk berpikir secara sistematis, menyusun strategi, serta menemukan solusi terhadap berbagai masalah yang kompleks.

5) Imajinasi dan kreativitas

Salah satu aspek yang tidak kalah penting dalam berpikir simbolik adalah imajinasi dan kreativitas. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk mengembangkan ide-ide baru, menciptakan makna baru dari simbol yang sudah ada, serta berinovasi dalam berbagai bidang seperti seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Misalnya, seorang seniman dapat menggunakan simbol tertentu dalam lukisannya untuk menyampaikan pesan emosional, sementara seorang penulis dapat menyusun cerita dengan menggunakan simbol-simbol metaforis yang kaya makna. Dalam kehidupan anak-anak, imajinasi sangat terlihat dalam permainan pura-pura, di mana peneliti menciptakan dunia fiktif dan menggunakan berbagai benda sebagai simbol dari sesuatu yang lebih besar. Imajinasi ini tidak hanya penting dalam seni, tetapi juga dalam sains dan teknologi, di mana inovasi baru sering kali muncul dari pemikiran yang kreatif dan simbolik.

6) Hubungan berpikir simbolik dengan bahasa

Bahasa merupakan salah satu bentuk berpikir simbolik yang paling kompleks dan berkembang. Kata-kata dalam bahasa merupakan simbol yang mewakili objek, tindakan, atau konsep tertentu. Misalnya, kata "meja" hanya berupa simbol yang digunakan untuk mewakili benda yang sebenarnya. Kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memahami bahasa sangat bergantung pada berpikir simbolik, karena setiap kata harus diinterpretasikan dalam konteks tertentu agar dapat dipahami dengan benar. Perkembangan bahasa pada anak berkaitan erat dengan perkembangan kemampuan berpikir simbolik. Seiring dengan bertambahnya usia, anak-anak mulai memahami aturan tata bahasa dan bagaimana simbol-simbol dalam bahasa dapat dikombinasikan untuk menyampaikan makna yang lebih kompleks.

7) Peran berpikir simbolik dalam kehidupan sehari-hari

Kemampuan berpikir simbolik tidak hanya penting dalam bidang akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam dunia kerja, seseorang perlu memahami berbagai simbol dan representasi, seperti grafik keuangan, logo perusahaan, atau bahkan isyarat nonverbal dalam komunikasi. Dalam bidang teknologi, penggunaan simbol dalam antarmuka digital memungkinkan interaksi yang lebih efisien dengan perangkat elektronik. Sementara dalam budaya dan agama, simbol sering digunakan untuk mewakili nilai-nilai dan keyakinan tertentu yang memiliki makna mendalam bagi kelompok masyarakat tertentu.

Dari berbagai aspek di atas, dapat disimpulkan kemampuan berpikir simbolik merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif manusia, yang mencakup berbagai aspek seperti penggunaan representasi mental, pemahaman

simbol dan maknanya, fleksibilitas berpikir, manipulasi simbol, imajinasi dan kreativitas, serta kaitannya yang erat dengan bahasa. Berpikir simbolik memungkinkan individu untuk merepresentasikan dunia nyata dalam bentuk simbol-simbol yang dapat dipahami, dimanipulasi, dan dikembangkan lebih lanjut untuk berbagai tujuan. Kemampuan ini sangat penting tidak hanya dalam proses belajar, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, pekerjaan, interaksi sosial, serta dalam mengekspresikan nilai-nilai budaya dan spiritual. Oleh karena itu, berpikir simbolik memainkan peran sentral dalam membentuk cara manusia memahami, menginterpretasikan, dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

c. Indikator Kemampuan Berfikir Simbolik

Anak berusia 5-6 tahun memiliki indikator kemampuan berpikir simbolik menurut Sakdiah (2022), ada beberapa indikator utama yaitu sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang dari bilangan 1 hingga 10

bukan sekadar menghafal urutan angka, melainkan menunjukkan pemahaman anak bahwa angka-angka tersebut merepresentasikan kuantitas. Anak mampu menghubungkan simbol abstrak (angka) dengan konsep konkret (jumlah benda). Contohnya, anak tidak hanya mengucapkan "satu, dua, tiga," tetapi juga memahami bahwa "tiga" mewakili tiga buah apel atau tiga buah mainan.

2. Berhitung dengan menggunakan lambang bilangan

Kemampuan ini menunjukkan aplikasi praktis dari pemahaman simbol numerik. Anak tidak hanya menyebutkan angka, tetapi juga menggunakannya untuk menghitung jumlah objek. Contohnya, anak mampu menghitung jumlah balok yang ada di depannya dan menyatakan hasilnya dengan angka. Ini

menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan simbol angka dengan tindakan menghitung objek nyata.

3. Mencocokkan angka dengan lambangannya

Indikator ini menguji kemampuan anak untuk menghubungkan representasi angka dalam berbagai bentuk. Anak mampu memasangkan angka tertulis dengan representasi visual angka tersebut (misalnya, angka "3" dengan tiga titik atau tiga gambar). Ini menunjukkan pemahaman anak bahwa angka dapat direpresentasikan dalam berbagai cara.

4. Mengetahui lambang huruf vocal dan konsonan

Menunjukkan pemahaman anak tentang simbol huruf dan kemampuannya untuk membedakan antara vokal dan konsonan. Anak tidak hanya mampu menyebutkan huruf, tetapi juga memahami perbedaan fungsional antara vokal dan konsonan dalam membentuk kata. Contohnya, anak mampu mengidentifikasi huruf vokal dan konsonan dalam kata sederhana.

5. Mempresentasikan macam benda dengan bentuk gambar atau tulisan

Menunjukkan kemampuan anak untuk menggunakan simbol visual (gambar) atau simbol tertulis (tulisan) sebagai representasi dari objek nyata. Kemampuan ini menunjukkan kemampuan untuk menghubungkan simbol dengan makna yang lebih kompleks. Contohnya, anak mampu menggambar sebuah rumah untuk mewakili konsep "rumah" atau menulis huruf untuk mewakili nama benda. Ini menunjukkan kemampuan untuk menggunakan simbol sebagai alat komunikasi dan ekspresi.

Dari berbagai indikator di atas, dapat disimpulkan kemampuan dasar anak dalam memahami dan menggunakan simbol sebagai representasi konsep konkret, baik dalam bentuk

angka, huruf, maupun gambar. Anak tidak hanya menghafal atau menyebutkan simbol secara verbal, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan makna atau objek nyata. Kemampuan ini mencakup pemahaman tentang lambang bilangan dan penerapannya dalam berhitung, mencocokkan angka dengan representasi visualnya, mengenali huruf vokal dan konsonan, serta mengekspresikan makna melalui gambar atau tulisan. Secara keseluruhan, indikator-indikator tersebut mencerminkan perkembangan kognitif dan literasi simbolik anak, yang menjadi dasar penting dalam pembelajaran matematika dan bahasa di tahap berikutnya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Karakter Kemampuan Berfikir Simbolik

Karakter berpikir simbolik merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif seseorang, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik mencakup berbagai dimensi yang berkaitan dengan aspek biologis, lingkungan, pendidikan, serta pengalaman individu dalam berinteraksi dengan simbol (Noor 2018). Salah satu faktor utama adalah perkembangan otak, yang memungkinkan seseorang memahami, menggunakan, serta mengembangkan simbol dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir simbolik sangat bergantung pada stimulasi lingkungan dan interaksi sosial yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir abstrak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi aspek biologis, stimulasi lingkungan, pendidikan, serta pengalaman individu dalam menggunakan simbol. Menurut Widyaiswara (2016), ada beberapa indikator utama yang sering diterapkan dalam pendidikan anak usia dini mencakup:

1) Perkembangan Otak dan Faktor Biologis

Faktor biologis, seperti perkembangan struktur otak, terutama di lobus frontal dan temporal, sangat menentukan kemampuan berpikir simbolik seseorang. Kemampuan ini juga dipengaruhi oleh sistem saraf yang sehat, memungkinkan anak untuk membentuk representasi mental, memahami makna simbol, serta menggunakannya secara fleksibel dalam berbagai situasi.

2) Stimulasi Lingkungan dan Interaksi Sosial

Lingkungan yang kaya akan rangsangan simbolik, seperti buku, gambar, musik, dan bahasa, memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan berpikir simbolik anak. Interaksi sosial dengan orang tua, guru, serta teman sebaya membantu anak memahami konsep simbol dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak yang sering membaca cerita atau bermain pura-pura lebih cepat dalam memahami makna simbol.

3) Pendidikan dan Pengalaman Belajar

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir simbolik. Kurikulum yang menekankan pada penggunaan simbol, seperti bahasa, angka, serta representasi visual, membantu anak dalam memahami dan memanipulasi konsep abstrak. Guru yang memberikan pembelajaran berbasis simbol dengan metode kreatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir simbolik anak.

4) Pengalaman Individu dalam Menggunakan Simbol

Anak yang sering berinteraksi dengan simbol dalam berbagai bentuk, seperti bermain catur, membaca buku, menggambar, atau menulis, cenderung lebih terampil dalam berpikir simbolik. Pengalaman yang kaya akan penggunaan simbol membantu anak mengembangkan fleksibilitas berpikir dan memahami konsep abstrak dengan lebih baik.

5) Budaya dan Nilai Sosial

Setiap budaya memiliki sistem simboliknya sendiri yang digunakan dalam komunikasi, seni, dan tradisi. Misalnya, dalam budaya Timur, simbol sering kali memiliki makna filosofis, sementara dalam budaya Barat lebih banyak digunakan dalam konteks sains dan teknologi. Anak yang tumbuh dalam budaya yang kaya akan simbol cenderung lebih terampil dalam berpikir simbolik.

6) Motivasi dan Minat dalam Berpikir Simbolik

Motivasi dan minat individu dalam memahami serta mengeksplorasi simbol mempengaruhi perkembangan kemampuan berpikir simbolik. Anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap simbol cenderung lebih cepat dalam memahami konsep abstrak dan mengembangkan pemikiran yang lebih fleksibel.

7) Perkembangan Teknologi dan Akses Informasi

Era digital semakin memperkaya pengalaman berpikir simbolik melalui penggunaan simbol digital seperti ikon, emoji, serta bahasa pemrograman. Paparan terhadap berbagai simbol dalam teknologi memberikan tantangan dan peluang dalam pengembangan berpikir simbolik, terutama dalam memahami hubungan antara simbol dan maknanya.

Kemampuan berpikir simbolik berkaitan erat dengan keterampilan kognitif yang dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal dan internal. Indikator utama kemampuan berpikir simbolik meliputi pemahaman konsep abstrak, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan menggunakan simbol dalam berbagai konteks. Menurut Agustina (2016), dalam budaya Minangkabau ada prinsip-prinsip berpikir simbolik juga ditemukan dalam konsep adat dan tradisi, di mana simbol memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya dan sosial.

Beberapa aspek karakter berpikir simbolik yang dapat dikaitkan dengan sistem simbol budaya meliputi pemahaman terhadap simbol bahasa, menghormati makna simbol dalam budaya, serta keterampilan dalam menginterpretasikan berbagai bentuk representasi simbolik. Studi ini menunjukkan bahwa faktor budaya, pendidikan, dan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan berpikir simbolik seseorang.

Dari berbagai faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter berpikir simbolik seseorang terbentuk melalui interaksi kompleks antara faktor biologis, lingkungan, pendidikan, pengalaman individu, budaya, motivasi, serta perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir simbolik memerlukan pendekatan holistik yang mencakup stimulasi kognitif yang cukup, pendidikan yang mendukung, serta pengalaman yang kaya akan eksplorasi simbol dalam berbagai bentuk. Kemampuan berpikir simbolik yang baik akan membantu seseorang dalam memahami konsep abstrak, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin kompleks.

2. Permainan Konstruktif

a. Pengertian Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif adalah jenis permainan yang melibatkan aktivitas membangun, menyusun, atau merancang sesuatu dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik anak. Dalam permainan ini, anak-anak tidak hanya bermain secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan atau menyusun objek tertentu sesuai dengan imajinasi atau instruksi yang diberikan (Pratiwi 2017). Permainan konstruktif sering kali menggunakan berbagai bahan atau media seperti balok, lego, plastisin, hingga aplikasi digital yang dirancang untuk merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir anak.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan konstruktif memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, ukuran, dan hubungan spasial. Dengan bermain secara aktif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, serta koordinasi tangan dan mata (Subroto 2023). Berbeda dengan permainan pasif seperti menonton video atau mendengarkan cerita, permainan konstruktif mendorong anak untuk terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan penciptaan, yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir logis.

Secara khusus, permainan konstruktif juga dapat berkontribusi dalam perkembangan sosial anak. Ketika bermain dalam kelompok, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, serta berkomunikasi dengan teman sebaya dalam menyusun atau membangun sesuatu. Interaksi ini tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga membantu dalam membangun keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Wahyuni, 2020). Sebagai contoh, permainan menyusun balok secara berkelompok dapat mengajarkan anak tentang kerja sama tim dan negosiasi dalam mencapai tujuan bersama.

Jadi berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini, baik dari segi kognitif, motorik, maupun sosial. Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif membangun dan menciptakan sesuatu, permainan ini dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir, kreativitas, serta interaksi sosial anak secara lebih menyenangkan dan bermakna.

b. Karakteristik Permainan Konstruktif

Menurut Sudono (2010), Permainan konstruktif adalah jenis permainan yang memungkinkan anak untuk membangun, menciptakan, atau merancang sesuatu dengan menggunakan berbagai bahan atau objek, seperti balok, lego, pasir, plastisin, atau bahkan bahan daur ulang. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak.

Permainan konstruktif memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari jenis permainan lainnya:

1. **Penggunaan Bahan Fisik untuk Membangun atau Menciptakan Sesuatu**

Permainan ini melibatkan penggunaan berbagai objek atau bahan yang dapat disusun, digabungkan, atau dibentuk menjadi suatu struktur atau desain tertentu. Misalnya, dalam permainan membangun dengan balok kayu, anak dapat menyusun balok untuk membuat rumah, jembatan, atau menara (Alvian 2023).

2. **Melibatkan Proses Kreatif dan Imajinatif**

Anak-anak didorong untuk menggunakan imajinasi anak untuk menciptakan sesuatu yang unik. Anak bisa berkreasi tanpa batasan dan mencoba berbagai cara untuk membuat bentuk atau struktur sesuai dengan idenya (Afnita 2021).

3. **Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus**

Menurut Khofifah (2025), saat bermain dengan bahan konstruksi seperti lego atau plastisin, anak-anak harus menggunakan tangan dan jarinya dengan presisi. Aktivitas ini membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata serta keterampilan motorik halus yang penting dalam perkembangan anak.

4. Mendorong Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis

Dalam permainan konstruktif, anak sering menghadapi tantangan, seperti bagaimana membuat bangunan tetap berdiri kokoh atau bagaimana menyusun bagian-bagian dengan seimbang. Peneliti harus mencari solusi dan mencoba berbagai strategi, yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis (Maulana 2016).

5. Membantu Pengembangan Keterampilan Sosial

Ketika anak-anak bermain bersama dalam permainan konstruktif, anak belajar untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam merancang atau membangun sesuatu. Hal ini membantu anak dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerja tim (Hikmah 2024).

6. Meningkatkan Konsentrasi dan Kesabaran

Permainan konstruktif sering kali membutuhkan ketekunan dan konsentrasi tinggi, terutama jika anak ingin menyelesaikan proyek yang anak buat. Anak belajar untuk fokus dalam waktu yang lebih lama dan menyelesaikan sesuatu dengan penuh perhatian (Iga 2023).

7. Mendorong Rasa Pencapaian dan Percaya Diri

Saat anak-anak berhasil menyelesaikan proyek konstruksinya, anak merasa bangga dengan hasil kerjanya. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi untuk mencoba tantangan baru (Fauzan 2024).

8. Dapat Dimainkan Secara Mandiri atau Kelompok

Permainan konstruktif dapat dilakukan secara individu, di mana anak mengeksplorasi kreativitas sendiri, atau dalam kelompok, di mana anak belajar berbagi ide dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Muthohar 2024).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif tinggi karena mampu mendukung perkembangan kognitif, motorik halus, sosial, dan emosional anak. Selain itu, permainan ini juga mendorong munculnya kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan bekerja sama maupun kemandirian melalui aktivitas bermain secara individu maupun dalam kelompok.

3. Permainan Magnetik

a. Pengertian permainan magnetik

Permainan magnetik merupakan salah satu jenis permainan konstruktif yang menggunakan prinsip tarik-menarik gaya magnet sebagai elemen utama dalam proses bermain. Permainan ini biasanya menggunakan benda-benda atau komponen yang mengandung magnet, seperti batang magnetik, bola logam, atau bentuk geometri yang dapat saling menempel satu sama lain dengan bantuan daya magnet (Antarissubhi. 2023). Anak-anak dapat menggunakan bagian-bagian tersebut untuk membentuk berbagai struktur, pola, atau bentuk sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka. permainan edukatif yang mengandung unsur eksplorasi seperti magnetik dapat membantu anak mengenal konsep ilmiah secara alami dan menyenangkan. Dalam permainan magnetik, anak-anak tidak hanya sekadar menyusun atau membentuk, tetapi juga belajar mengenai konsep tarik-menarik, polaritas, dan hubungan antar objek melalui interaksi langsung (Khadijah 2015).

Permainan magnetik juga dikategorikan sebagai permainan konstruktif karena anak-anak secara aktif membangun atau merakit objek tertentu dengan bahan-bahan fisik yang dapat dimanipulasi. permainan konstruktif seperti magnetik mendukung perkembangan kognitif, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis dan

pemahaman hubungan sebab-akibat, permainan magnetik memiliki potensi besar dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Ketika anak-anak menggunakan bentuk-bentuk magnetik untuk mewakili objek nyata seperti rumah, mobil, atau hewan, mereka sedang mengembangkan kemampuan representasi simbolik, yaitu kemampuan untuk menggunakan satu benda atau bentuk sebagai lambang dari sesuatu yang lain (Piaget, 2013).

Jadi berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan magnetik merupakan bentuk permainan konstruktif modern yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga edukatif. Permainan ini memberikan peluang bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, logika, kreativitas, serta kemampuan motorik dan sosial melalui kegiatan membangun dan menciptakan dengan media berbasis magnet.

b. Karakteristik permainan magnetik

Permainan magnetik adalah jenis permainan edukatif yang menggunakan bahan atau objek magnetik, seperti balok magnet, huruf magnet, atau bentuk-bentuk geometri yang saling menempel menggunakan gaya tarik magnet. Permainan ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan eksplorasi ilmiah anak (Mucti 2023).

Permainan magnetik memiliki karakteristik khusus yang menjadikannya media belajar yang efektif dan menarik:

1. Menggunakan prinsip gaya magnetik untuk menghubungkan dan menempelkan objek.

Permainan magnetik melibatkan penggunaan dua kutub magnet yang saling tarik menarik atau tolak menolak. Anak belajar melalui pengalaman langsung mengenai bagaimana objek bisa menempel atau tidak menempel satu sama lain. anak usia dini belajar paling efektif melalui interaksi langsung dengan objek di lingkungan

mereka, termasuk melalui permainan dengan bahan-bahan magnetik (Reffiane. 2025).

2. Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus dan Koordinasi Mata-Tangan.

Saat menyusun balok atau bentuk magnetik, anak menggunakan otot-otot kecil di tangan dan jari untuk menempelkan, melepaskan, dan menyusun bagian-bagian dengan presisi. Ini sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak (Ardini 2023).

3. Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis dan Eksperimen.

Permainan ini sering mengajak anak untuk mencoba-coba cara menyusun agar bentuknya tidak runtuh atau memahami mengapa dua bagian tidak bisa menempel. Anak pun belajar memecahkan masalah melalui percobaan dan observasi. Permainan yang mengandung eksplorasi dan pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan penalaran logis anak (Lufityanto 2008).

4. Meningkatkan Fokus dan Kesabaran dalam Membangun Struktur.

Permainan magnetik menuntut ketelitian agar bagian-bagian saling menempel dengan tepat dan tidak runtuh (Carr 2014). Anak pun belajar untuk sabar, teliti, dan fokus. Hal ini memperkuat daya tahan terhadap frustrasi dan konsentrasi jangka pendek yang penting dalam proses belajar

5. Menumbuhkan Rasa Percaya Diri dan Kepuasan Diri.

Ketika anak berhasil menciptakan sesuatu dari balok magnet, mereka merasa bangga dan puas dengan hasil karyanya. Hal ini dapat memperkuat rasa percaya diri anak dan memotivasi mereka untuk mencoba bentuk-bentuk atau ide-ide baru (Chugani 2013).

6. Dapat Dilakukan secara Individual maupun Kolaboratif.

Permainan magnetik bisa dimainkan sendiri untuk eksplorasi individual, atau bersama teman dalam membuat proyek bersama.

Dalam konteks bermain bersama, anak belajar berbagi ide, bernegosiasi, dan bekerja sama. permainan kolaboratif memperkuat interaksi sosial dan pengembangan keterampilan kerja tim sejak dini (Adi. 2025).

Jadi berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan magnetik merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak karena memadukan aspek edukatif dengan pengalaman bermain yang menarik. Karakteristik utamanya terletak pada penggunaan gaya tarik magnet sebagai alat untuk menghubungkan objek, yang mendorong anak untuk belajar secara langsung melalui interaksi fisik. Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan penting, seperti motorik halus, koordinasi mata-tangan, berpikir kritis, pemecahan masalah, konsentrasi, kesabaran, serta rasa percaya diri.

B. Kajian Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau memiliki hubungan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan Meilia (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5–6 Tahun” menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen One Group Pretest–Posttest Design dengan pendekatan mixed methods dan hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir simbolik yang tinggi dengan nilai N-Gain 0,805. Penelitian ini relevan karena sama-sama mengkaji pengaruh media interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu

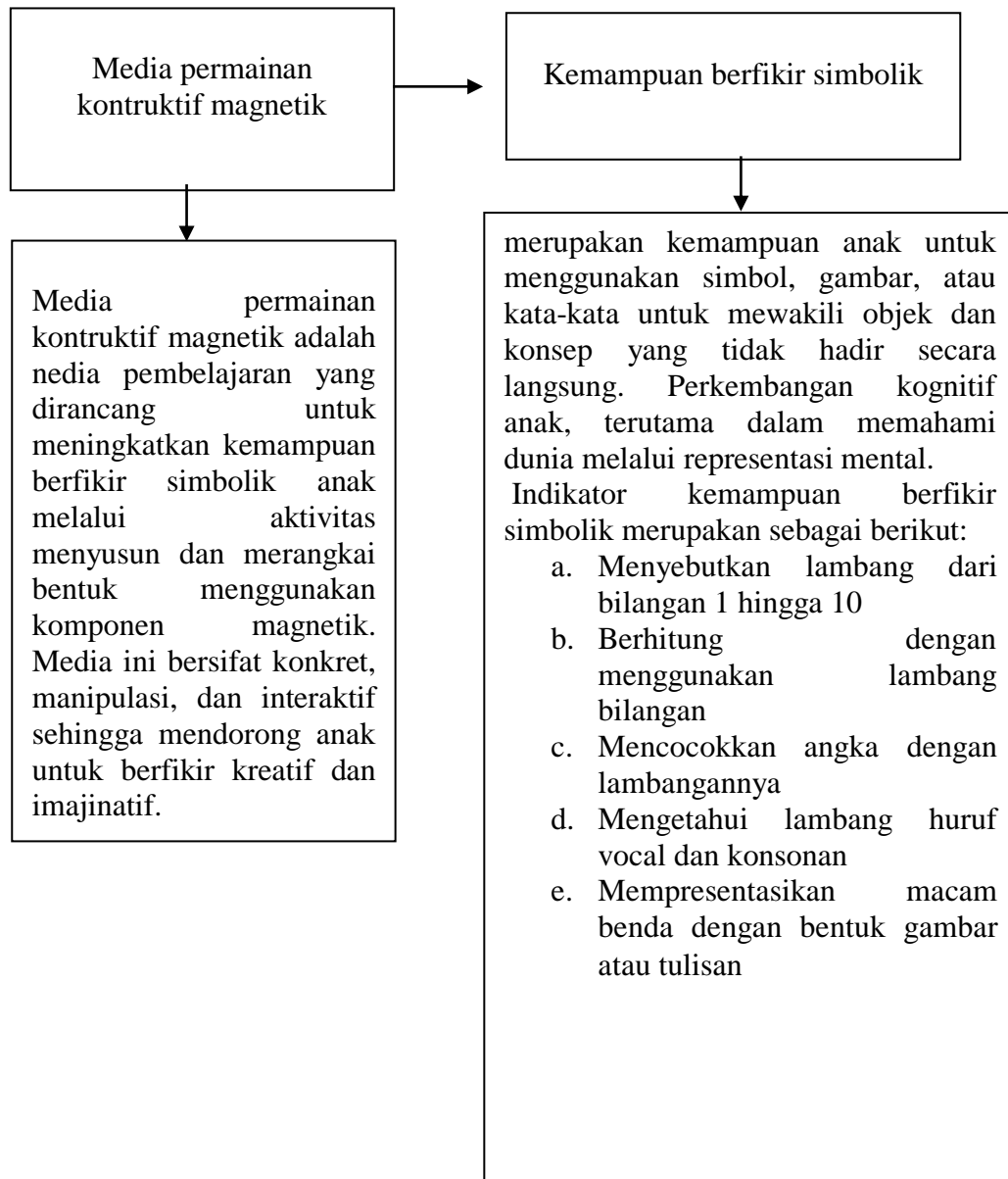
sama-sama meneliti tentang kemampuan berfikir simbolik anak dengan metode *eksperimen*, tetapi beda media.

2. Penelitian relevan oleh Safitri (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Konstruktif dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini” menyatakan bahwa media permainan konstruktif seperti balok, puzzle, dan magnetik sangat efektif dalam merangsang kemampuan kognitif dan simbolik anak. Anak menjadi lebih aktif dalam merepresentasikan objek melalui simbol dan meningkatkan kreativitas serta daya imajinasi mereka. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa media konstruktif berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir anak secara simbolik. Persamaan sama-sama membahas tentang media konstruktif, perbedaan terletak pada peneliti membahas tentang kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.
3. Penelitian relevan oleh Yuliani (2020) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Manipulatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media manipulatif yang melibatkan eksplorasi dan konstruksi secara langsung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk dalam berpikir abstrak dan simbolik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan hasil signifikan terhadap perkembangan anak. Penelitian ini relevan karena menghubungkan media manipulatif (seperti magnetik) dengan peningkatan fungsi berpikir anak. Dapat disimpulkan bahwa persamaan sama-sama terletak pada subjek penelitian, yaitu anak usia 5–6 tahun, serta pendekatan eksperimen yang digunakan untuk melihat pengaruh media terhadap kemampuan berpikir anak, perbedaan terdapat peneliti membahas tentang kemampuan berfikir simbolik.
4. Penelitian relevan oleh Amalia (2022) dalam penelitiannya berjudul “Peran Media Edukatif Magnetik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Simbolik Anak Usia Dini” menggunakan pendekatan

kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif magnetik membantu anak memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan konkret. Anak-anak mampu menyusun bentuk, mengenal huruf dan angka secara simbolik, serta membuat representasi objek melalui permainan tersebut. Hal ini menunjukkan relevansi yang tinggi dengan fokus penelitian ini.

5. Penelitian relevan oleh Rahmawati (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK*" menyatakan bahwa permainan konstruktif seperti lego, balok susun, dan permainan magnetik membantu anak belajar berpikir logis dan simbolik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan hasil yang menunjukkan bahwa anak yang sering bermain dengan media konstruktif menunjukkan kemampuan berpikir simbolik lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak menggunakan media tersebut. Dapat disimpulkan bahwa persamaan sama-sama membahas tentang permainan konstruktif, namun terdapat perbedaan yaitu peneliti membahas tentang kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

C. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan solusi jangka pendek atau sementara pada masalah penelitian dimana kebenarannya masih harus diuji secara ilmiah. Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara tentang hubungan dua *variable* atau lebih yang membutuhkan uji pengetahuan apakah rumusan tersebut diterima atau ditolak:

Ha : Terdapat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Alfaizin Batusangkar .

Ho : Tidak terdapat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Alfaizin Batusangkar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang “Pengaruh Media Permainan Konstruktif Magnetik Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alfaizin Batusangkar” maka jenis penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu jenis penelitian menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen terbagi menjadi dua metode yang pertama yaitu metode eksperimen terbimbing merupakan eksperimen yang melakukan rancangan terlebih dahulu sebelum percobaan dilakukan agar eksperimen berjalan dengan lancar dan baik, sedangkan metode yang kedua yaitu metode eksperimen bebas merupakan eksperimen dilakukan secara bebas tanpa merancang, dan tanpa petunjuk guru sehingga anak hanya melakukannya secara bebas yang akan membuat anak merasa tertantang melakukan percobaan tersebut sendiri yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak (Astuti 2012).

Metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh X terhadap Y yang diteliti. Dalam pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen maka peneliti akan melakukannya dengan berupa penggunaan permainan konstruktif magnetik dalam kegiatan belajar anak. Menurut Hayati (2020), peneliti akan memberikan instruksi serta contoh dalam penggunaan permainan ini, seperti menyusun berbagai bentuk bangunan, menciptakan pola, dan menghubungkan konsep bentuk dengan benda di kehidupan nyata. Selama proses pembelajaran, pengamatan akan dilakukan untuk melihat sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Dilihat dari penjelasan diatas maka peneliti mencari suatu dari satu variable terhadap variable lainnya. Peneliti menemukan hubungan antara penggunaan media permainan konstruktif magnetik dengan perkembangan

kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Dengan menggunakan metode eksperimen, penelitian ini berupaya menguji hipotesis mengenai pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti, serta memahami hubungan sebab-akibat yang ada dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hal diatas peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*, dikata *preeksperimental* karena design ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh indenpenden. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan kegiatan metode eksperimen dengan membandingkan kemampuan berpikir logis anaksebelum dan setelah diberikan metode eksperimen dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikasi kemampuan berpikir logis anak. Adapun model *pra-eksperimen* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Rencana Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatmen	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O₂ : *Post-test* (setelah diberi perlakuan)

Dari keterangan di atas, penelitian ini akan dilakukan terhadap satu subjek (O). Selanjutnya, (O1) diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan berpikir simbolik sebelum diberikan media permainan konstruktif magnetik pada anak usia dini. Kemudian diberikan treatment (X) kepada kelompok subjek, dan selanjutnya diberikan (O2) *post-test*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penelitian dengan metode eksperimen yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan pre-test, yaitu memberikan tes awal kepada anak berupa aktivitas dengan permainan konstruktif magnetik. Langkah ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal berpikir simbolik sebelum diberikan perlakuan.
2. Memberikan perlakuan (treatment), yaitu melakukan intervensi kepada anak melalui aktivitas permainan konstruktif magnetik yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.
3. Melaksanakan post-test, yaitu memberikan instrumen yang sama seperti saat pre-test kepada kelompok eksperimen. Hasil pre-test dan post-test kemudian dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan konstruktif magnetik dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan Di TK Alfaizin Batusangkar yang di laksanakan pada bulan 14 Agustus 2024 sampai dengan menemukan hasil.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Supriatna (2023), populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi maksud dari populasi individu yang memiliki sifat yang sama meskipun persentase kesamaan itu sedikit atau juga seluruh populasi individu yang akan dijadikan objek penelitian. Sebelum melakukan penelitian maka peneliti harus menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang sering disebut dengan populasi dan sampel penelitian. Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya (Hutami 2024). Populasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah anak usia dini di TK Alfaizin Batusangkar yang keseluruhan adalah berjumlah 70 orang anak.

Tabel 3. 2
Jumlah anak di TK Alfaizin Batusangkar

No.	Kelas	Jumlah Anak
1	KB	17
2	TK A	10
3	B1	17
4	B2	12
5	B3	14
Jumlah		70

Sumber: Di TK Alfaizin Batusangkar

2. Sampel

Menurut Jailani (2023), sampel merupakan salah satu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Prihatiningsih (2022) Sampel merupakan sebagian atau juga wakil dari populasi yang diteliti tersebut. Teknik dari pengambilan sampel atau sampling yang merupakan suatu cara untuk mengambil sebuah sampel. Pengambilan sampel penelitian yang digunakan merupakan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Amanah (2021) menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih *representative* dengan menggunakan proses penelitian yang sangat komponen terhadap bidangnya. *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini menggunakan kriteria khusus agar sampel yang digunakan dan di ambil sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat memberikan nilai yang lebih *representative*.

Dilihat dari penjelasan diatas maka sampel dalam penelitian ini merupakan teknik *purposive sampling* yaitu anak kelas B2 usia 5-6 tahun yang ada di TK Alfaizin Batusangkar berjumlah 12 orang.

Peneliti mengambil sampel kelas B2 berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa kelas B2 usia 5–6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar menunjukkan kemampuan berpikir simbolik yang masih kurang optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya ketertarikan anak dalam kegiatan bermain yang melibatkan simbol atau representasi benda, serta rendahnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran yang memerlukan daya imajinasi dan pemahaman simbolik. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas B2 sebagai sampel dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar.

Tabel 3. 3
Jumlah anak B2 di TK Alfaizin Batusangkar

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1	Laki- laki	6
2	Perempuan	5
Jumlah		12

D. Defenisi Operasional

Dibuatnya defenisi operasional merupakan suatu defenisi untuk diberikan kepada variabel dengan bertujuan untuk memberikan arti atau menspesifikasikannya. Berikut ini merupakan defenisi operasional dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan Berpikir Simbolik

Kemampuan anak usia dini untuk menggunakan simbol, gambar, atau kata-kata untuk mewakili objek dan konsep yang tidak hadir secara langsung. Perkembangan kognitif anak, terutama dalam memahami dunia melalui representasi mental. Indikator kemampuan berfikir simbolik sebagai berikut: 1, menyebutkan lambang dari bilangan 1 hingga 10. 2, berhitung dengan menggunakan lambang bilangan. 3, mencocokkan angka dengan lambangannya. 4, mengetahui

lambang huruf vocal dan konsonan. 5, mempresentasikan macam benda dengan bentuk gambar atau tulisan.

2. Media Permainan Konstruktif Magnetik

Media permainan konstruktif magnetik adalah media pembelajaran yang di rancang untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui aktivitas menyusun dan merangkai bentuk menggunakan komponen magnetik. Media ini bersifat konkret, manipulasi, dan interaktif sehingga mendorong anak untuk berfikir kreatif dan imajinatif

E. Pengembangan Instrument

Alat pengumpulan data atau disebut juga dengan instrument merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengumpulan data untuk mendapatkan penilaian. Validitas instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut direkam atau diukur. Menurut penelitian Nasution (2016), menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati secara langsung. Dalam instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk pelaksanaan penelitian menggunakan panduan observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen checklist dengan kategori meningkatkan keterampilan sosial anak dalam penelitian ini memberikan skor 1-4 dengan kategori dalam penelitian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

1. Kisi-kisi instrument

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, maka peneliti membuat kisi-kisi untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak melalui media permainan konstruktif magnetik di TK Alfaizin Batusangkar. Kisi-kisinya dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Berpikir Simbolik

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data
	Berfikir Simbolik	Menyebutkan lambang bilangan 1 hingga 10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan urutan yang benar. 2. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda konkret. 	Observasi
		Berhitung dengan menggunakan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menghitung jumlah benda konkret menggunakan lambang bilangan. 2. Anak mampu menyelesaikan soal hitung sederhana (penjumlahan/pengurangan) menggunakan lambang bilangan. 3. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan sesuai hasil soal hitungan 	
		Mengetahui lambang huruf vokal dan konsonan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengetahui lambang huruf vokal a, i, u, e, o. 2. Anak mampu 	

			mengetahui lambang huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q)	
		Mempresentasikan macam benda dengan bentuk gambar atau tulisan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menggambar benda konkret dengan representasi yang dapat dikenali. 2. Anak mampu menuliskan nama benda konkret dengan ejaan yang benar (sesuai kemampuan) dan dicontohkan oleh guru. 	
		Mencocokkan angka dengan lambangnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mencocokkan angka tertulis dengan jumlah benda konkret. 2. Anak mampu mencocokkan angka tertulis dengan representasi visual angka (misal, gambar titik). 	

Sumber : Lestari (2020)

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua yang bertujuan untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Penelitian ini peneliti menggunakan skor 1-4 dengan kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Memiliki jumlah 4 item

sehingga interval kriteria tersebut dapat dilihat dengan cara sebagai berikut ini yaitu:

- a. Skor maksimum $4 \times 11 = 44$

Keterangan skor maksimum merupakan skor maksimum nilai tingginya yaitu 4, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 11 dan hasilnya 44.

- b. Skor minimum $1 \times 11 = 11$

Keterangan skor minimum merupakan 1, maka 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 11 dengan hasil 11.

- c. Rentang $44 - 11 = 33$

Keterangan rentang merupakan rentang yang diperoleh dari jumlah maksimum dikurangi dengan jumlah sub indikator.

- d. Banyak kriteria merupakan 4 tingkat (belum terlihat, perlu dukungan, terlihat dan sangat terlihat)

- e. Panjang kelas interval $33 : 4 = 8$

Keterangan panjang kelas interval merupakan diperoleh dari hasil rentang dibagi menjadi kriteria.

Adapun skor pembentukan nilai-nilai kemampuan berfikir simbolik anak di TK Alfaizin Batusangkar adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Klasifikasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak

No.	Skor	Kategori
1	4	Berkembang Sangat Baik
2	2	Mulai Berkembang
3	3	Berkembang Sesuai Harapan
4	1	Belum Berkembang

Tabel 3.6
Lembar Observasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak

Nama :

Hari/ Tanggal :

Tempat :

Kelas :

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (\surd) pada lembar observasi yang sudah disediakan, dengan kriteria sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang (1)

MB : Mulai Berkembang(2)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1 hingga 10 secara urut.				
2.	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan dari 1 hingga 10 ketika disebutkan secara acak.				
3.	Anak mampu menggunakan lambang bilangan 1–10 dalam kegiatan berhitung sederhana.				
4.	Anak mampu mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangannya secara tepat.				
5.	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai dalam konteks permainan atau aktivitas.				
6.	Anak mampu menyebutkan dan mengenali lambang huruf vokal (a, i, u, e, o).				
7.	Anak mampu menyebutkan dan mengenali lambang huruf konsonan (selain a, i, u, e, o).				
8.	Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan melalui aktivitas bermain atau media visual.				

9.	Anak mampu menggambarkan benda yang dikenal melalui gambar atau tulisan sederhana.				
10.	Anak mampu mempresentasikan macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan kepada guru atau teman sebayanya.				
11	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan sesuai hasil soal hitungan sederhana				

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan Susmita (2019), menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan yang paling utama dari penelitian yaitu mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian yang diteliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diterapkan.

Teknik penelitian yang di teliti tidak akan mendapatkan data yang diteliti oleh peneliti menggunakan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Dachliyani (2019), bahwa observasi secara umum merupakan suatu cara untuk mengumpulkan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan untuk objek pengamatan. Dengan melakukan observasi peneliti mengumpulkan data yang di gunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data dalam penelitian ini dapat diamati oleh peneliti

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui lembar pengamatan. Berupa foto beserta lembar penilaian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Saksitha (2024), Tujuan utama analisis data merupakan digunakan untuk meringkas yang mudah dipahami dan mudah untuk didefinisikan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan kedalam kategori menyebarkan unit- unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan apa yang akan dipelajari agar dapat mudah dipelajari. Dalam penelitian yang sesungguhnya pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda. Disini peneliti menggunakan teknik statistik *t-test*.

Dalam penelitian yang dilakukan Mustafidah (2020), syarat menggunakan uji-t yaitu :

a. Mencari D (*difference= perbedaan*) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I kita beri lambang X sedang Variabel II kita beri lambang Y , maka: $D = X - Y$.

b. Menjumlahkan D , sehingga diperoleh $\sum D$.

Dalam menjumlahkan D , tanda aljabar (yaitu tanda-tanda. “plus” dan “minus”) harus diperhatikan, artinya: tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan.

c. Mencari *mean* dari *difference*, dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$

d. Mengkuadratkan D : setelah itu lalu jumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2$

e. Mencari Deviasi Standar dari *difference* (SD_D), dengan rumus.

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

f. Ket: $\sum D^2$ diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.d., sedangkan $\sum D$ diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.b. di atas. Mencari *standart Error* dari *mean of Difference*, yaitu SE_{MD} , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

g. Mencari t_0 dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

h. Memberikan interpretasi terhadap “ t_0 ” dengan prosedur kerja sebagai berikut:

- 1) Merumuskan terlebih dahulu Hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis Nihilnya (H_0).
- 2) Menguji signifikansi t_0 , dengan cara membandingkan besarnya t_0 (“ t ” hasil observasi atau “ t ” hasil perhitungan) dengan t_t (harga kritik “ t ” yang tercantum dalam Tabel Nilai “ t ”), dengan terlebih dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya (*df*) atau derajat kebebasannya (*db*), yang dapat diperoleh dengan rumus: *df* atau *db* = $N-1$.
- 3) Mencari harga kritik “ t ” yang tercantum pada Tabel Nilai “ t ” dengan berpegang pada *df* atau *db* yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%.
- 4) Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t_t , dengan patokan sebagai berikut:
 - a) Jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t maka Hipotesis Nihil ditolak; sebaliknya Hipotesis alternatif diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
 - b) Jika t_0 lebih kecil atau sama dengan t_t maka Hipotesis Nihil diterima atau disetujui; sebaliknya Hipotesis alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara Variabel I dan Variabel II itu bukanlah perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan yang signifikan.

Dapat disimpulkan apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t_{tabel} (t_t), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya metode *discovery* berpengaruh signifikan terhadap karakter kesopanan. Tapi jika harga t hitung (t_0) kecil dari harga t_{tabel} (t_t) maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada bab ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang mengungkapkan bagaimana Pengaruh Media Permainan Konstruktif Magnetik Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak yang berjumlah 12 orang anak.

Berdasarkan hasil dari pengelolaan instrumen, penulis menyajikan deskripsi data Pengaruh Media Permainan Konstruktif Magnet Terhadap Kemampuan Berfikir simbolik Anak Usia 5-6 Tahun dengan menggunakan metode eksperimen. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pretest* pada Media Permainan konstruktif Magnetik Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak sebelum diberikan perlakuan *treatment* terhadap kelompok eksperimen terdiri dari satu kali *pretest*, lalu lanjut dengan 4 kali *treatment* dan diakhiri dengan *posttest* di TK Al-Faizin Batusangkar.

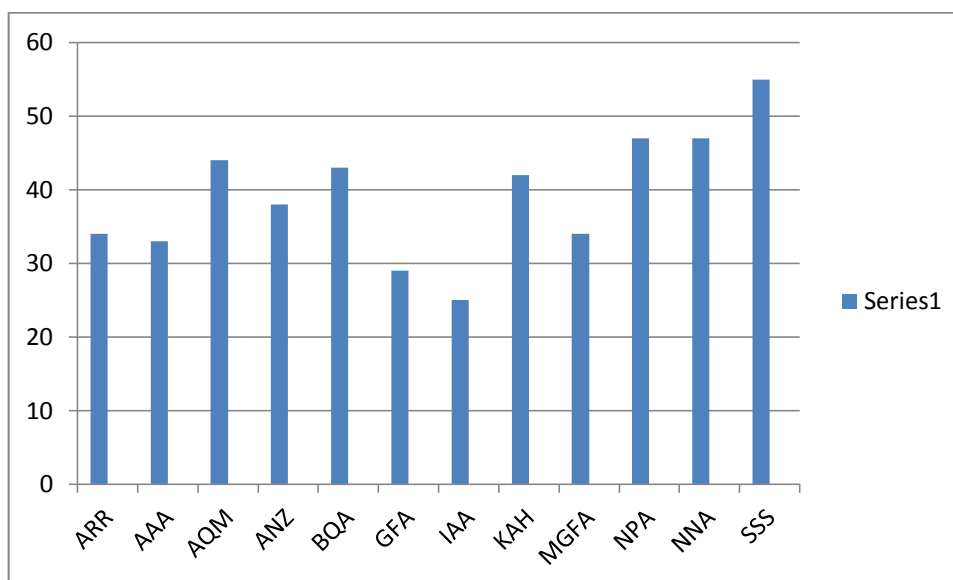
1. Deskripsi Data *Pretest*

Sebelum dilakukan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berfikir simbolik anak. Hal tersebut dilakukan dengan cara melakukan pembiasaan pada anak, dengan mengintruksikan anak untuk memperhatikan media permainan konstruktif yang dilakukan untuk eskperimen.

Kemudian peneliti membuktikannya sesuai dengan kisi-kisi instrument, dengan mengamati anak melalui pembiasaan kemampuan berfikir simbolik. Hasil pengamatan dari anak melakukan beberapa eksperimen sebelum di laksanakananya *treatment* di TK Al-Faizin Batusangkar dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4 1 Hasil data *pretest*

No	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	19	MB
2	AAA	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	19	MB
3	AQM	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	26	BSH
4	ANZ	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	1	23	MB
5	BQA	2	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	25	BSH
6	GFA	3	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	18	MB
7	IAA	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	15	MB
8	KAH	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	25	BSH
9	MGFA	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	20	MB
10	NPA	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	28	BSH
11	NNA	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	28	BSH
12	SSS	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	32	BSH
Total		3	2	2	2	1	3	2	2	2	25	21	278	
		2	6	7	6	8	4	2	4	3				
		Rata-rata											23,1	
													6	

Grafik 4 1 Data *Pretest*

Pada table dan grafik diatas, maka dapat diperoleh skor tertinggi dari *pretest* yang dilakukan kepada anak, skor tertinggi 32 skor dan skor terendah 15. Terlihat bahwa dari 12 orang anak terdapat 6 orang anak yang

mulai berkembang (MB) pada kemampuan berfikir simbolik anak, 6 orang anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan yang memiliki kategori kemampuan berfikir simbolik anak berkembang sangat baik (BSB) belum ada pada anak.

Diperoleh pada butir pengamatan pertama, 3 orang anak yang belum terlihat dalam menggunakan simbol-simbol sederhana (seperti bentuk atau warna) untuk merepresentasikan objek nyata melalui media permainan konstruktif magnetik, 8 orang anak yang perlu dukungan, dan 1 anak yang terlihat dalam menggunakan simbol-simbol tersebut untuk menunjukkan pemahaman awal terhadap konsep simbolik. Butir pengamatan kedua, terlihat 1 orang anak yang belum terlihat, 5 orang anak yang perlu dukungan, dan 3 orang anak yang terlihat dalam menyusun bangun atau bentuk menggunakan permainan konstruktif magnetik untuk mewakili benda atau ide tertentu (misalnya: segitiga, segi empat, dan bulat). Butir pengamatan ketiga, 8 orang anak yang belum terlihat dan 4 orang anak yang perlu dukungan dalam mengaitkan bentuk-bentuk magnetik yang disusun dengan konsep atau makna tertentu (misalnya: warna merah untuk api, bentuk bulat untuk matahari), sebagai bentuk berpikir simbolik.

Pada butir pengamatan keempat, 10 orang anak yang belum terlihat dan 2 orang anak yang perlu dukungan dalam bersikap hormat dengan mengulurkan tangan saat melewati guru atau temannya. Butir pengamatan kelima, 5 orang anak yang belum terlihat, 3 orang anak yang perlu dukungan dan 4 orang anak yang terlihat untuk anak mampu mengontrol emosi dengan baik. Butir pengamatan keenam, 8 orang anak yang belum terlihat dan 4 orang anak yang perlu dukungan dalam mengontrol emosi ketika membuat salah ketika bermain magnetik bersama teman sebayanya. Butir pengamatan ketujuh, 10 orang anak yang perlu dukungan 1 orang yang perlu dukungan dan 1 orang anak yang terlihat untuk mampu kerja sama dengan bermain dan merapikan mainan bersama teman.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas maka kemampuan berfikir simbolik di Tk Al-Faizin Batusangkar masih rendah. Dan dikarenakan

hasil dari *pretest* masih rendah maka peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik.

Dari hasil *pretest* maka didapatkan hasil persentase berfikir simbolik anak sebagai berikut:

No	Interval	Kategori
1	34-44	Berkembang sangat baik
2	24-33	Berkembang sesuai harapan
3	14-23	Mulai berkembang
4	5-13	Belum berkembang

Berdasarkan tabel hasil persentase berfikir simbolik pada anak di atas diketahui bahwa secara umum masih cukup rendah, maka dari itu peneliti mencoba untuk meningkatkan berfikir simbolik pada anak melalui Media permainan konstruktif magnetik. Peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik pada anak.

2. Deskripsi Data *Treatment*

Treatment merupakan perlakuan atau tindakan yang dilaksanakan dalam suatu eksperimen. Jadi disini peneliti akan melaksanakan *treatment* sebanyak 4 kali penggunaan Media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Pada tabel di bawah ini dapat dilihat jadwal pelaksanaan penggunaan Media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak sebagai berikut

Jadwal Pelaksanaan *Treatment* Penggunaan Media Permainan Konstruktif Magnetik Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak

No	Waktu	Keterangan
1.	Kamis/ 24 Juli 2025	<i>Treatment 1</i>
2.	Senin/28 Juli 2025	<i>Treatment 2</i>
3.	Selasa/ 29 Juli 2025	<i>Treatment 3</i>

4.	Rabu/ 30 Juli 2025	<i>Treatment 4</i>
----	--------------------	--------------------

a. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment I*

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2025 oleh peneliti di TK Al-Faizin Batusangkar mulai jam 07.30-10.30 WIB, dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Pada *treatment* pertama peneliti melakukan kegiatan bermain dengan media permainan konstruktif magnetik sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah peneliti siapkan sebelumnya.
- b) Peneliti menyiapkan alat media permainan konstruktif magnetik
- c) Selanjutnya peneliti menjelaskan materi dan cara bermain dengan media permainan konstruktif magnetik

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *pretest* pada tanggal 24 Juli 2025 dan mendapatkan hasil selanjutnya peneliti melaksanakan *treatment*. Pada pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang topik hari ini terlebih dahulu.
- b) Kemudian peneliti mengambil media permainan konstruktif magnetik, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.

- c) Peneliti dan anak membuat kesepakatan dalam permainan sesuai pembelajaran. Dimulai dari peneliti mencontohkan permainan media permainan konstruktif magnetik seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti mempersiapkan media permainan konstruktif magnetik, kemudian peneliti mulai menjelaskan apa itu konstruktif magnetik, dan memperlihatkan bentuk dari permainan konstruktif magnetik. Yang kedua peneliti mempraktekkan bagaimana cara memainkan permainan konstruktif magnetik. Yang ketiga peneliti akan mencontohkan cara memainkan permainan konstruktif magnetik.

Melalui permainan konstruktif magnetik. Setelah peneliti mengajarkan cara bermain barulah peneliti akan mengajak anak untuk bermain konstruktif magnetik. Masing-masing anak akan disuruh membuat gambar segi tiga dari permainan konstruktif yang dilakukan oleh peneliti tadi untuk memastikan apakah anak sudah paham dengan permainan konstruktif magnetik. Saat anak melakukan praktek yang sudah dijelaskan sesuai media permainan konstruktif yang pertama kali praktek kedepan dilakukan oleh IAA dan KAH yang kemudian dilanjutkan oleh semua anak.



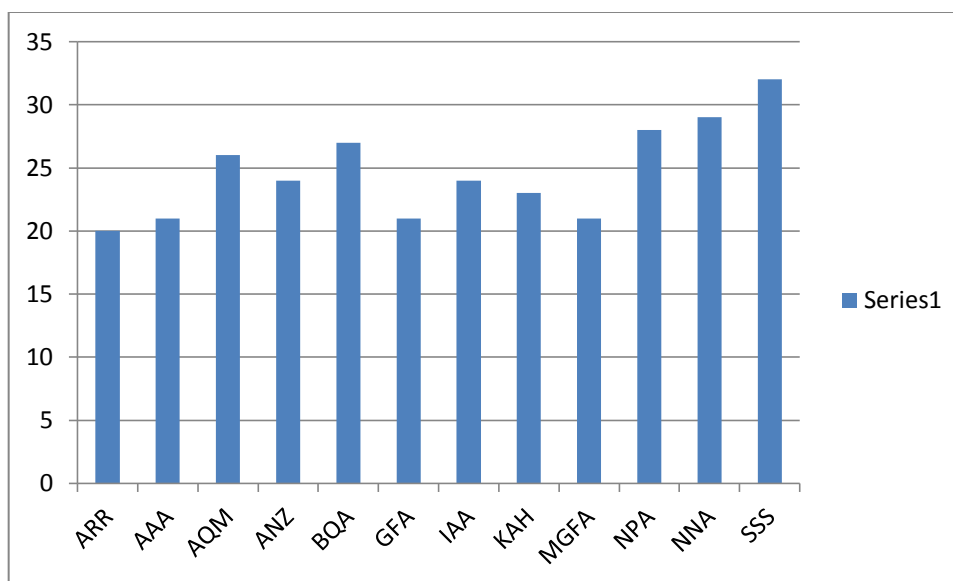


Gambar 4 1 Anak melakukan permainan konstruktif membentuk segi tiga

Kegiatan yang dilakukan anak adalah membuat gambag segi tiga dari permainan konstruktif magnetik. Anak mempraktekkan bagaimana cara memainkan permainan konstruktif magnetik. Kemudian anak melakukan permainan yang ada pada media sesuai dengan pembelajaran hari ini dengan memakai konstruktif magnetik.

Tabel 4 2 Hasil Data *Treatment I*

N o	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kateg ori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	1	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	20	MB
2	AAA	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	21	MB
3	AQM	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	26	BSH
4	ANZ	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	24	BSH
5	BQA	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	27	BSH
6	GFA	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	21	MB
7	IAA	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	24	BSH
8	KAH	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	23	MB
9	MGFA	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	21	MB
10	NPA	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	28	BSH
11	NNA	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	29	BSH
12	SSS	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	32	BSH
Total		3	2	2	2	2	3	2	2	2	28	23	292	
		2	6	9	6	4	2	2	6	5				
		Rata-rata											24,33	

Grafik 4 2 Hasil Data *Treatment I*

3) Pengamatan dan evaluasi

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *treatment I* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 32 dan skor terendah adalah 20 dengan rata-rata 24,33. Yang mendapat nilai tertinggi SSS dan terendah ARR. Pada *treatment 1* ini terdapat 5 orang anak kategori mulai berkembang (MB) yaitu ARR, AAA, GFA, IAA dan MGFA. Dan terlihat 7 orang anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu AQM, BQA, KAH, NPA, NNA, ANZ dan SSS. Terlihat tidak ada anak satu pun dikategorikan sangat terlihat di TK Al-Faizin Batusangkar. Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa Kemampuan berfikir simbolik anak sebelum dilakukan media permainan konstruktif magnetik sudah ada peningkatan meski masih ada yang rendah. Terlihat dari hasil analisa pengamatan kemampuan berfikir simbolik anak pada *treatment 1*.

b. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment II*

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang

diinginkan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 oleh peneliti di TK Al-Faizin Batusangkar jam 07.30-09.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) Mengulang hafalan
- c) Membaca khibar
- d) *Treatment* pertama peneliti mempersiapkan media permainan konstruktif magnetik yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Permainan ini mencakup bentuk-bentuk magnetik yang dapat dirakit, disusun, dan dikombinasikan oleh anak menjadi berbagai simbol atau objek yang merepresentasikan ide-ide tertentu.
- e) Media permainan konstruktif magnetik diberikan secara langsung oleh peneliti melalui kegiatan bermain terstruktur. Anak diajak untuk menyusun potongan-potongan magnetik menjadi simbol-simbol sederhana seperti segi empat, serta diminta menjelaskan makna dari simbol yang mereka buat.
- f) Menyiapkan permainan sesuai materi hari ini dan hari sebelumnya.
- g) Informasi.
- h) Penutup

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* peneliti, terlebih dahulu peneliti menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang warna terlebih dahulu,
- b) Peneliti mengambil media permainan konstruktif kemudian diperlihatkan pada anak-anak.

c) Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Kegiatan dimulai dari peneliti memperlihatkan media permainan konstruktif magnetik yang telah dipersiapkan. Peneliti menjelaskan fungsi dari masing-masing bentuk magnetik dan bagaimana potongan-potongan tersebut dapat disusun menjadi simbol-simbol yang mewakili benda, ide, atau konsep tertentu. Selanjutnya, peneliti memberikan contoh cara menyusun potongan magnetik menjadi bentuk simbol, misalnya membentuk segi empat. Setelah itu, peneliti mempraktekkan bagaimana mengasosiasikan bentuk-bentuk tersebut dengan makna yang lebih abstrak. Kemudian, peneliti meminta beberapa anak untuk mencoba menyusun bentuk mereka sendiri berdasarkan imajinasi dan pemahaman simbolik mereka. Terakhir, peneliti membimbing anak untuk bermain secara bergantian, masing-masing anak ditunjuk maju ke depan untuk menyusun segi empat dan menjelaskan simbol yang mereka buat dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik. Proses ini bertujuan untuk melatih anak dalam berpikir abstrak dan simbolik melalui kegiatan bermain yang bermakna.





Gambar 4 2 Anak melakukan permainan konstruktif membentuk segi empat

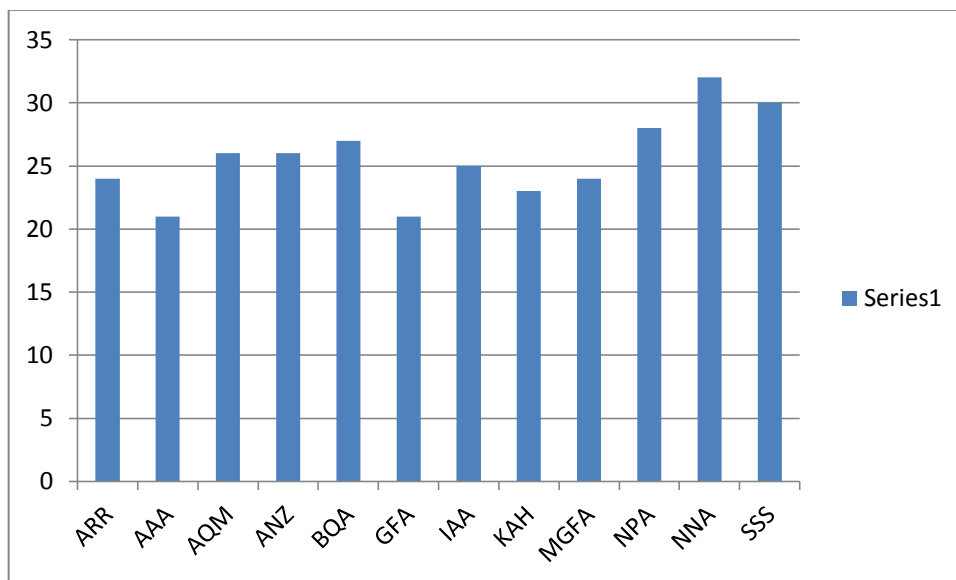
3) Pengamatan dan evaluasi

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media permainan konstruktif magnetik dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan bentuk permainan konstruktif magnetik pada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam berfikir simbolik pada anak, dari 12 anak terlihat masih ada anak yang belum berkembang (BB) ini dikarenakan anak tersebut masih susah konsentrasi dalam belajar. Pada *treatment* II ini terdapat 4 orang anak dalam kategori mulai berkembang (MB) dan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) ada 8 orang anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada *treatment* kedua ini anak sudah ada beberapa anak yang mulai mau mengucapkan tolong dan terimakasih ketika meminta bantuan dan diberi bantuan.

Tabel 4 3 Hasil Data *Treatment II*

No	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	24	BSH
2	AAA	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	21	MB
3	AQM	3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	26	BSH
4	ANZ	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	26	MB
5	BQA	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	27	BSH
6	GFA	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	21	MB
7	IAA	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	25	BSH
8	KAH	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	23	MB
9	MGFA	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	24	BSH
10	NPA	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	28	BSH
11	NNA	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	32	BSH
12	SSS	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	30	BSH
Total		3	2	3	2	2	3	2	2	28	29	24	307	
		4	7	1	6	7	3	2	6					
		Rata-rata											25,58	

Grafik 4 3 Hasil Data *Treatment II*

Tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment II* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 32 dan skor terendah adalah 21 dengan rata-rata 25,58. Pada *treatment II* ini terdapat 4 anak yang masih berada pada kategori mulai berkembang (MB), 8 orang anak kategori berkembang

sesuai harapan (BSH), dan belum ada anak kategori berkembang sangat baik (BSB).

c. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* III

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2025 oleh peneliti di TK Al-Faizin Batusangkar jam 07.30-10.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) *Treatment* ketiga peneliti mempersiapkan media permainan konstruktif magnetik dengan materi yang berkaitan dengan simbolik dengan membentuk lingkaran. Materi ini dirancang untuk melatih anak dalam memahami makna simbolik dari bentuk lingkaran dan menjelaskan secara ringkas.
- c) Media permainan konstruktif magnetik pada anak diajarkan langsung oleh peneliti, dengan cara memperlihatkan gambar permainan konstruktif magnetik dan mencontohkan bagaimana cara membuat segi empat dari permainan konstruktif magnetik.
- d) Menyiapkan permainan sesuai materi hari ini dan hari sebelumnya.
- e) Informasi.
- f) Penutup.

2). Pelaksanaan

Dalam melaksanakan *treatment* peneliti terlebih dahulu peneliti menyuruh anak untuk duduk dengan rapi dan membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dengan mengambil

absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a) Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang angka terlebih dahulu.
- b) Peneliti mengambil media permainan konstruktif magnetik, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
- c) Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai aturan permainan. Dimulai dari peneliti mencontohkan permainan sebagai berikut: yang pertama, peneliti memperlihatkan media permainan konstruktif magnetik yang telah disusun sesuai materi yang peneliti ajarkan kepada anak. Kemudian peneliti menjelaskan makna simbolik dari bentuk segi empat tersebut, seperti bagaimana bentuk dari segi empat yang saling membantu melambangkan bentuk benda kepada temannya. Dan yang terakhir, peneliti memberikan contoh cara bermain menggunakan media permainan konstruktif magnetik dengan memilih atau menyusun bentuk yang mewakili konsep-konsep tersebut. Setelah anak memahami cara bermain, peneliti mengajak anak untuk mulai bermain. Masing-masing anak ditunjuk maju ke depan untuk menyusun dan menjelaskan simbol yang mereka buat menggunakan media permainan konstruktif magnetik.



Gambar 4 3 Anak melakukan permainan konstruktif membentuk lingkaran

3). Pengamatan dan evaluasi

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media permainan konstruktif magnetik dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan media permainan konstruktif magnetik.

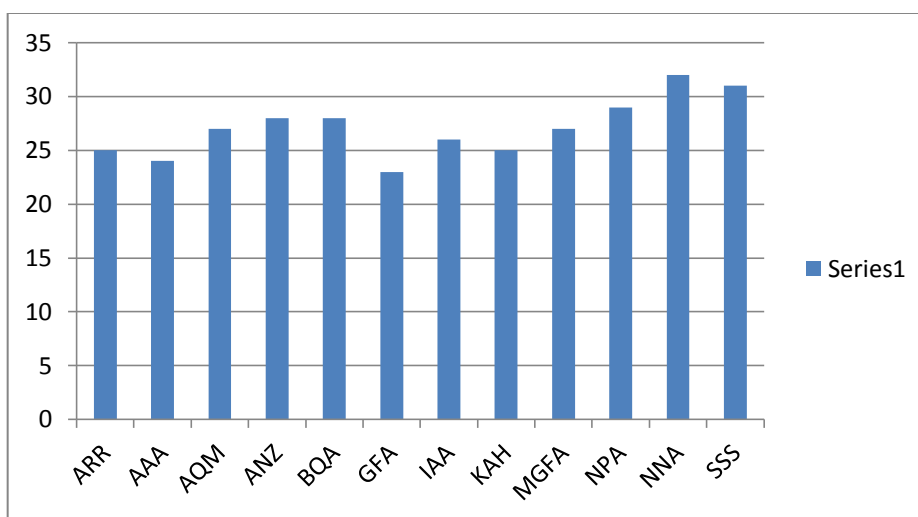
Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan dengan media permainan konstruktif magnetik. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam berfikir simbolik pada anak, dari 12 anak terlihat sudah tidak ada anak yang belum berkembang (BB) ini dikarenakan anak tersebut sudah mulai konsentrasi dan sudah mulai mau mengikuti aturan saat pembelajaran berlangsung. Pada *treatment* III ini terdapat 1 orang anak kategori mulai berkembang (MB), 11 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan belum ada anak kategori berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Pada *treatment* ke III ini.

Tabel 4 4 Hasil Data *Treatment* III

No	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	25	BSH
2	AAA	2	1	3	2	2	3	2	3	1	3	2	24	BSH
3	AQM	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	27	BSH
4	ANZ	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	28	BSH
5	BQA	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	28	BSH
6	GFA	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	23	MB
7	IAA	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	3	26	BSH
8	KAH	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	25	BSH
9	MGFA	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	27	BSH
10	NPA	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	29	BSH

11	NNA	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	32	BSH
12	SSS	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	31	BSH
Total		3	2	3	2	2	3	2	3	3	30	25	325	
		4	7	2	9	8	5	5	0	0				
		Rata-rata											27,08	

Grafik 4 4 Hasil Data *Treatment III*



Tabel di atas, tabel di atas menunjukkan hasil dari *treatment III* bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 32 dan skor terendah adalah 23 dengan rata-rata 27,08. Pada *treatment III* ini terdapat 1 orang anak kategori mulai berkembang (MB), 11 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan belum ada anak kategori berkembang sangat baik (BSB).

d. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment IV*

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment IV* dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2025 oleh peneliti di TK Al-Faizin Batusangkar jam 07.30-09.30 Wib dengan jumlah 12 orang anak. Adapun langkah yang akan peneliti lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut :

- a) Membaca Do'a sebelum belajar.
- b) Mengulang hafalan

- c) Membaca khibar
- d) *Treatment* pertama peneliti mempersiapkan media permainan konstruktif magnetik.
- e) Media permainan konstruktif magnetik pada anak diajarkan langsung oleh peneliti, dengan cara memperlihatkan media permainan konstruktif magnetik dan mencontohkan cara bermain media permainan konstruktif magnetik.
- f) Menyiapkan sesuai dihari peneliti melakukan penelitian.
- g) Informasi.
- h) Penutup.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu peneliti menyuruh anak membaca do'a sebelum belajar. Kemudian sebelum membuka kegiatan peneliti terlebih dahulu mencek kehadiran anak dengan mengambil absen anak, setelah itu peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti di bawah ini:

- a. Pada kegiatan sebelum permainan peneliti melakukan tanya jawab tentang tema hari itu yaitu macam-macam warna yang sudah dipelajari sebelumnya terlebih dahulu,
- b. Peneliti mengambil media permainan konstruktif magnetik, kemudian diperlihatkan pada anak-anak tentang kontruktif magnetik.
- c. Peneliti dan anak melakukan permainan sesuai aturan pembelajaran yang disepakati. Dimulai dari peneliti menjelaskan permainan magnetik seperti sebagai berikut: yang pertama peneliti menjelaskan dengan memperlihatkan gambar magnetik, kemudian peneliti mulai memperaktekkan bagaimana cara memainkan permainan konstruktif magnetik, Peneliti mengajak untuk bermain bersama dengan menggunakan media konstruktif magnetik dengan berbagai materi sebelumnya sehingga ada tidak lupa dan terbiasa. Dan yang terakhir peneliti menunjuk anak satu-satu untuk melakukan permainan seperti yang dilakukan oleh peneliti tadi.



Gambar 4 4 Anak melakukan permainan konstruktif membentuk jembatan

3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media permainan konstruktif magnetik dan juga menanyakan perasaan anak saat kegiatan. Peneliti juga membahas kegiatan yang telah dilakukan setelah kegiatan berakhir, berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik, sebagian anak merasa senang dan mulai tertarik untuk bermain saat peneliti memperlihatkan media permainan konstruktif magnetik kepada anak.

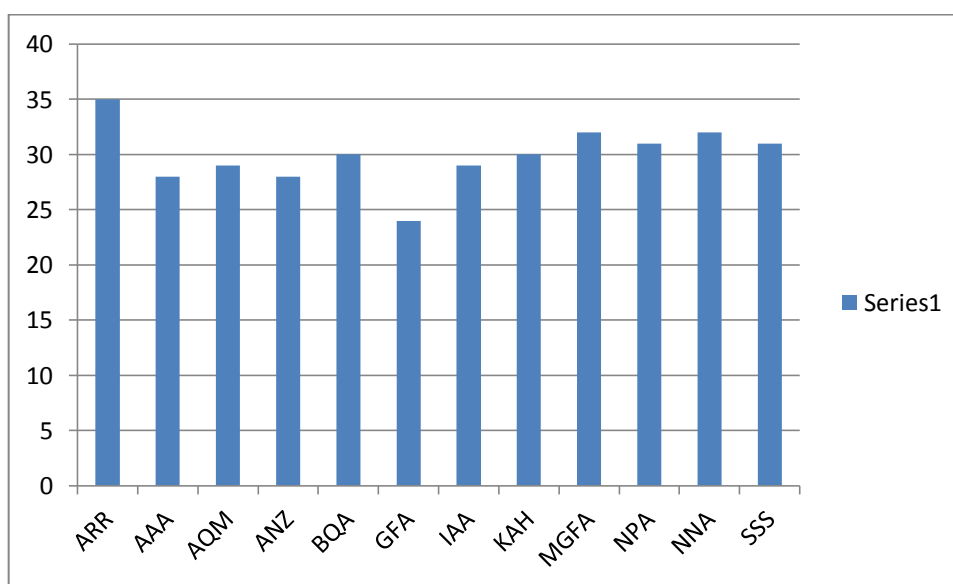
Berdasarkan hasil pengamatan penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai berfikir simbolik anak. Dapat diketahui adanya peningkatan dalam berfikir simbolik pada anak. Pada *treatment* IV ini tidak ada anak kategori mulai berkembang (MB), 11 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah

ini. Pada *treatment* yang ke empat ini dapat di simpulkan bahwa sudah terdapat beberapa anak yang dapat melakukan kebiasaan berfikir simbolik dengan baik dan dapat bermain dengan menggunakan media permainan konstruktif magnetik.

Tabel 4 5 Hasil Data *Treatment* IV

No	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	35	BSB
2	AAA	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	28	BSH
3	AQM	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	29	BSH
4	ANZ	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	28	BSH
5	BQA	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	30	BSH
6	GFA	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	24	BSH
7	IAA	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	29	BSH
8	KAH	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	30	BSH
9	MGFA	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	32	BSH
10	NPA	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	31	BSH
11	NNA	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	32	BSH
12	SSS	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	31	BSH
Total		3	2	3	2	2	3	2	3	3	30	25	362	
		4	7	2	9	8	5	5	0	0				
		Rata-rata											30,16	

Grafik 4 5 Hasil Data *Treatment* IV



Tabel tabel di atas, menunjukkan hasil dari *treatment* IV bahwa diperoleh nilai tertinggi adalah 35 dan skor terendah adalah 24 dengan rata-rata 30,16. Pada *treatment* IV ini terdapat 10 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 orang anak kategori berkembang sangat baik (BSB).

3. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah dilaksanakan semua kegiatan, anak kembali dites untuk melihat karakter kesopanan anak setelah diberikan *tratment* dengan media permainan konstruktif magnetik, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan media permainan konstruktif, membandingkan nilai rata-rata berfikir simbolik anak sebelum dan setelah diberikan media permainan konstruktif magnetik dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat *signifikan* peningkatan berhitung pada anak. Berikut hasil data *posttest*.

Tabel 4 6 Data Hasil *Posttest*

No	Kode anak	Item pengamatan											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	ARR	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	15	MB
2	AAA	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	35	BSB
3	AQM	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	38	BSB
4	ANZ	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	38	BSB
5	BQA	1	1	3	3	1	4	3	3	3	2	4	28	BSH
6	GFA	1	4	3	2	2	4	3	3	3	2	4	31	BSH
7	IAA	3	3	3	3	1	4	3	3	2	2	4	31	BSH
8	KAH	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	34	BSH
9	MGFA	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	26	BSH
10	NPA	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	38	BSB
11	NNA	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	35	BSB
12	SSS	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	36	BSB
Total		3	3	3	3	2	4	3	34	33	27	44	385	
		4	7	7	2	8	6	3						
		Rata-rata											32,08	

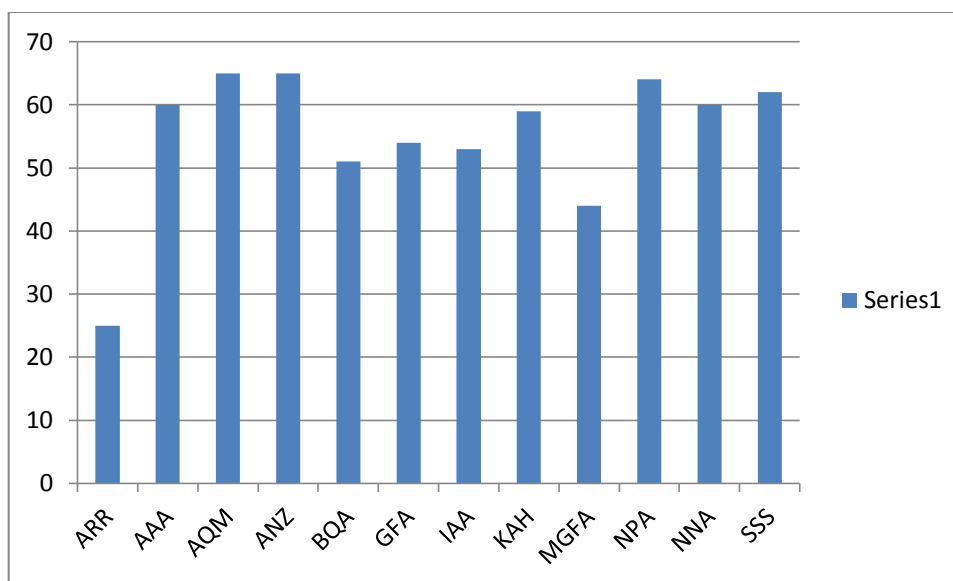
Berdasarkan hasil *posttest* di atas dari skor tertinggi adalah 38 dan skor terendah adalah 15 dengan rata-rata 32,08. Dari 12 orang anak yang mendapat kategori mulai berkembang(MB) ada 1 orang anak, yang

mendapat kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 5 orang anak, dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 6 orang anak.

Sebelum dilaksanakannya *Treatment* hasil *pretest* menunjukkan kemampuan berfikir simbolik anak dengan rata-rata 23,16. Kemudian setelah dilakukan *treatment* I, II, III, IV dan dilanjutkan ke *posttest* nilai perkembangan karakter kesopanan anak meningkat hingga mencapai rata-rata 32,08. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak di TK Al-Faizin Batusangkar dapat meningkat melalui media permainan konstruktif magnetik Adapun hasil persentase hasil dari *pos-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Presentase Skor kemampuan berfikir simbolik (Pos-test)

No	Interval	Kategori	F	%
1	34-44	Berkembang sangat baik	6	50,04 %
2	24-33	Berkembang sesuai harapan	5	41,7 %
3	14-23	Mulai berkembang	1	8,34%
4	5-13	Belum berkembang	0	0 %

Berdasarkan hasil persentase di atas menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik pada anak meningkat melalui media permainan konstruktif magnetik, dimana 6 anak sudah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan hasil presentase 50,05% , kategori berkembang sesuai harapan(BSH) ada 5 orang anak dengan hasil presentase 41,7%, yang kategori perlu dukungan ada 1 orang anak dengan hasil persentase 8,34%, Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah media permainan konstruktif magnetik dapat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir simbolik anak.

Grafik 4 6 Data *Posttest*

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *posttest* 6 orang anak dengan persentase 50,05% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

4. Perbandingan Nilai Karakter Kesopanan Antara *Pretest* dan *Posttest*

Setelah hasil dari treatment dilakukan sebanyak empat kali, maka langkah selanjutnya merupakan menganalisis data hasil *treatment* dengan melakukan *uji statistik (tes-t)* untuk melihat efektif atau tidak efektif sebuah media konstruktif magnetik yang digunakan pada penelitian ini.

Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh yang dilakukan setelah *treatment* dilaksanakan, uji-t dilakukan untuk melihat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Dan *posttest* dilakukan kepada anak untuk melihat hasil akhir dari treatment yang dilakukan

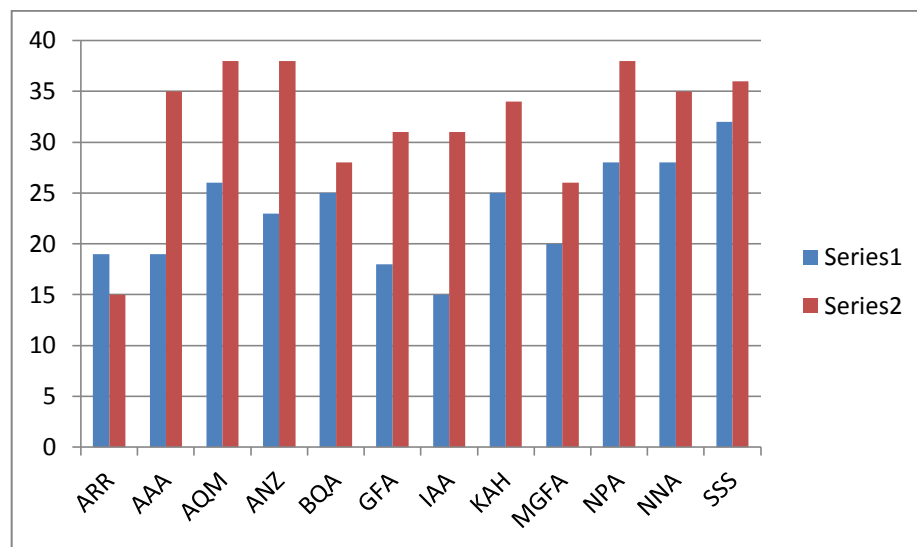
Untuk lebih jelas sebaiknya kita lihat dulu perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* seperti yang ada pada tabel berikut:

Tabel 4 7 Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	ARR	19	MB	15	MB	Turun 4
2	AAA	19	MB	35	BSB	Naik 16
3	AQM	26	BSH	38	BSB	Naik 12
4	ANZ	23	MB	38	BSB	Naik 15
5	BQA	25	BSH	28	BSH	Naik 3
6	GFA	18	MB	31	BSH	Naik 13
7	IAA	15	MB	31	BSH	Naik 16
8	KAH	25	BSH	34	BSH	Naik 9
9	MGFA	20	MB	26	BSH	Naik 6
10	NPA	28	MB	38	BSB	Naik 10
11	NNA	28	MB	35	BSB	Naik 7
12	SSS	32	BSH	36	BSB	Naik 4
Jumlah		278		385		
Rata-rata		23,16		32,08		

Berdasarkan tabel di atas yang mana dari skor *posttest* yang diperoleh mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dengan hal demikian terdapatnya peningkatan terhadap karakter kesopanan anak usia dini.

Nilai *posttest* maka untuk lebih jelas mari kita lihat pada diagram dibawah ini:

Grafik 4 7 Diagram batang perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh skor tertinggi adalah 38 dan skor terendah adalah 15. Anak yang dalam kategori belum berkembang (BB) sudah tidak ada, ada 6 orang anak dengan persentase 50,05% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dari data di atas dapat dilihat bahwa kemampuan berfikir simbolik anak dikatakan meningkat.

B. Penguji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tabel 4 8 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	12	.200*	.966	12	.865
Posttest	.196	12	.200*	.828	12	.020

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas adalah persyaratan untuk melakukan uji t, dari normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Dimana taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal.

pretest	-	-	6.0521	1.7471	-	-5.07130	-	11	.000
posttest		8.9166	7	1	12.762		5.10		
		7			03		4		

(Ha).Ho: Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Al-Faizin Batusangkar.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun Di TK Al-Faizin Batusangkar.

Berdasarkan output uji t, terlihat jelas bahwa nilai dari uji t lebih besar dari nilai signifikansi (sig), sehingga terdapat pengaruh penggunaan media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar. Perbandingan antara kelompok yang menggunakan media permainan konstruktif magnetik dan kelompok yang tidak menggunakannya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Maka, didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 Tahun di TK Al-Faizin Batusangkar.

C. Pembahasan

Berdasarkan data di atas terkait dengan pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar, bahwa masalah yang terdapat pada anak usia dini sebagaimana yang telah dijelaskan pada Bab I, yaitu masih rendahnya kemampuan berpikir simbolik anak. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media permainan konstruktif magnetik berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa media permainan konstruktif magnetik berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak. Setiap anak memiliki perbedaan dalam kemampuan berpikir simbolik, namun

dengan adanya media permainan konstruktif magnetik, anak lebih terdorong untuk mengekspresikan ide, membayangkan bentuk, serta menciptakan representasi simbolik dari benda nyata melalui kegiatan bermain. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan yang menarik dan menantang mampu memicu daya imajinasi dan kreativitas anak dalam berpikir simbolik. Salah satunya adalah melalui media permainan konstruktif magnetik. Penggunaan media ini memberikan rangsangan visual dan taktil yang konkret sehingga membuat anak semakin tertarik dan termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya. Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Yuliani (2020) dengan judul “Pengaruh Media Balok Magnetik terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Negeri Pembina Padang”. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media balok magnetik memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan berpikir logis dan simbolik melalui aktivitas menyusun dan membangun bentuk. Anak menjadi lebih aktif dalam mengembangkan ide serta memahami hubungan antar simbol dan objek nyata. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021) dengan judul “Penerapan Media Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Simbolik Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dirancang secara konstruktif dapat merangsang kemampuan berpikir simbolik anak melalui proses menyusun bentuk, dan menciptakan pola. Anak lebih mudah memahami konsep abstrak karena dibantu oleh media yang bersifat konkret dan menarik, seperti permainan magnetik.

Media permainan konstruktif magnetik merupakan salah satu bentuk media permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya pada tahap perkembangan kognitif awal. Media permainan konstruktif magnetik yang dapat dirakit, disusun, dan

dimodifikasi menjadi berbagai bentuk simbol atau representasi konsep. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk mengeksplorasi hubungan antar simbol, mengenali makna di balik bentuk-bentuk tertentu, serta mengkonstruksi makna melalui aktivitas manipulatif yang bersifat konkret. Aktivitas ini menuntut anak untuk berpikir secara visual, logis, dan kreatif dalam menghubungkan simbol dengan ide atau konsep abstrak. Media ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, sehingga proses berpikir simbolik tidak hanya terjadi secara internal, tetapi juga melalui diskusi dan kolaborasi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, media permainan konstruktif magnetik mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik secara alami dan bertahap.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan konstruktif magnetik berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak dalam mengenali, menghubungkan, dan merepresentasikan objek-objek konkret ke dalam simbol-simbol abstrak melalui kegiatan bermain yang terstruktur dan menyenangkan. Anak menjadi lebih mampu mengekspresikan ide dan gagasannya dalam bentuk simbol, baik verbal maupun non-verbal. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh media terhadap perkembangan aspek kognitif anak dengan metode eksperimen, tetapi berbeda dari segi jenis media yang digunakan. Berdasarkan pada kriteria pengujian hipotesis uji t sig (2-tailed) $< 0,05$ atau nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh signifikan maka diperoleh hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Al-Faizin Batusangkar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh permainan konstruktif magnetik disimpulkan bahwasanya terdapat peningkatan pada kemampuan berfikir simbolik anak.

Hasil antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anaka mengalami peningkatan setelah dilakukan treatment dengan menggunakan permainan konstruktif magnetik. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis dengan rumus independent samples test, perhitungan menggunakan SPSS Statistics 26 mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui $0,000 < 0,05$ yang mana artinya H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media permainan konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun di Tk Al-Faizin Batusangkar.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tentu akan mempunyai arah dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang pengaruh permainan kontruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun Di TK Al-Faizin Batusangkar. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama dibidang pendidikan anak usia dini. Peneliti berharap TK/Yayasan tersebut dapat menggunakan model pembelajaran konstruktif magnetik terhadap kemampuan berfikir simbolik anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Tk Al-Faizin Batusangkar ada beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan

berfikir simbolik anak dengan penggunaan media permainan konstruktif magnetik sebagai berikut:

1. Bagi orang tua anak di TK Al-Faizin Batusangkar dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dan terbiasa dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak.
2. Kepada peneliti selanjutannya hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian yang sama dan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kemampuan berfikir simbolik anak dengan pengaruh media permainan konstruktif magnetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., Tommy Soenyoto, Hilmy Aliriad, and Made Bang Redy Utama. 2025. *Manajemen Aktivitas Fisik Siswa*. Cahya Ghani Recovery.
- Afnita, Juli Afnita Uli. 2021. "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5(1):75–95.
- Aisyah, Elrika Rosa, Sri Widayati, Mallewi Agustin Ningrum, and Kartika Rinakit Adhe. 2024. "Hubungan Persepsi Pengguna Busy Book Terhadap Stimulasi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(1):509–22.
- Alisa, N. u r hazizah. 2024. "Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art And Mathematics) Berbantuan Media Realia Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun."
- Alvian, Anna Mardiyah. 2023. "Pengaruh Metode Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Terhadap Kemampuan Visual Spasial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Al Hidayah Hartaco Indah."
- Andarti, Maria Lauda, Dian Miranda, and Annisa Amalia. 2024. "Analisis Aplikasi Permainan Berbasis Komputer Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Yosef Pontianak." *Jurnal Edukasi* 2(1):33–46.
- Antarissubhi, H., Yulianus Songli, Jeremias Leda, Nicolaus Allu, Rismawaty Arunglabi, Charnia Iradat Rapa, and Sudianto Lande. 2023. *Pengantar Teknik Elektro*. Tohar Media.
- Ardini, Pupung Puspa. 2023. *Dongeng: Teori Dan Apliaksi*. Ideas Publishing.
- Asfar, A. M. Irfan Taufan, and Syarif Nur. 2018. *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Astuti, Rina. 2012. "Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Ketrampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi Dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Dan Motivasi Belajar Siswa (Pokok Bahasan Limbah Dan Pemanfaatan Limbah Kelas XI Semes.)"
- Bahri, Syamsul, and Candra Agustina. 2016. "Makna Dan Fungsi Ulos Dalam Adat Masyarakat Batak Toba Di Desa Talang Mandi Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis."
- Budiarti, Erna. 2024. *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kaizen Media Publishing.

- Carr, Nicholas. 2014. *The Shallows: Internet Mendangkalkan Cara Berfikir Kita*. Mizan Pustaka.
- Chugani, Shoba Dewey. 2013. *Anak Yang Bermain, Anak Yang Cerdas*. Gramedia Pustaka Utama.
- Dachliyani, Liya, and S. Sos. 2019. "Instrumen Yang Sahih: Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluasi Pembelajaran)." *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan* 5(1):57–65.
- Devi, Rima. 2010. "Perjuangan Simbolik Seorang Ilmuwan Sebagai Ayah Alternatif Pada Novel Hakase No Aishita Suushiki Karya Ogawa Yoko." *Universitas Indonesia*.
- Dewi, Rr Vemmi Kesuma, Dodi Ilham Mustaring, and Denok Sunarsi. 2021. *Metode Stimulasi Multiple Intellegences Bagi Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.
- Fadiyah, Nur. 2019. "Efektivitas Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini."
- Fistianti, Devinta Norma. 2013. *Pengaruh permainan konstruktif untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah*. Tesis Magister Profesi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauzan, Zaky. 2024. "Penanaman Nilai Karakter Kreatif Dan Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Karawitan Di Sdn Srandil, Jambon, Ponorogo."
- Halamury, Mercy Florence. 2021. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Play Dough Untuk Merangsang Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Rovila Kota Ambon." *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 7(1):25–37.
- Halisah, Fitri Nur, and Sofa Muthohar. 2024. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif." *Aulad: Journal on Early Childhood* 7(3):839–49.
- Hartianingsih, Dewi Oktavia. 2023. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A Melalui Metode Bermain Konstruktif Di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar."
- Huliyah, Yuli Intan, Hesti Mulyani, Lyra Yuniar, Dika Nur Sapariah, and Ira Anggraeni. 2024. "Pendekatan Pembelajaran Interaktif Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus Di Raudhatul Athfal Nuurussa'adah Tasikmalaya." *RECQA: Research Early Childhood Qurrota A'yun* 1(2):85–92.

- Hutami, Wanda Femila. 2024. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Public Relations Mercu Buana, Query Date* 21:23.
- Iga, Reyninta Suhaili. 2023. "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Di Tk Wiyata Bhakti Kecamatan Hulu Sungkai Kabupaten Lampung Utara."
- Iskandar, Budi, and Vita Siti Zulaeha. 2022. "Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini." *Vox Edukasi* 13(1):548256.
- Istiqomah, Siti, and Lailatul Amanah. 2021. "Pengaruh Kinerja Keuangan, Kapitalisasi Pasar Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility." *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)* 10(2).
- Jailani, M. Syahran, and Deassy Arestya Saksitha. 2024. "Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Genta Mulia* 15(2):79–91.
- Jung, Carl Gustav. 2018. *Manusia Dan Simbol-Simbol*. Basabasi.
- Kania, Gina, and Rini Novianti Yusuf. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Tahsinia* 4(1):71–81.
- Kencanawati, Inayah, Muhammad Yusri Bachtiar, and Angri Lismayani. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 7(2):103–17.
- Khadijah, Khadijah. 2015. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini."
- Khadijah, Khadijah. 2016. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."
- Khofifa, D. W. I. Oktarina. 2025. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Paud Aisyah Bandar Lampung."
- Khoiriyah. 2021. "Penerapan Menggunakan Permainan Tebak Gambar Dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Muslimat Sukorejo Tambakrejo Bojonegoro."
- Lestari, Lailatul Mufidah Puji. 2020. "Pengaruh Pembiasaan Berbahasa Jawa Di Sekolah Terhadap Nilai Karakter Kesopanan Siswa Kelas V MI Hasyim Al-Hadi Desa Kedungsekar Kec. Benjeng Kab. Gresik Tahun Ajaran 2019/2020."

- Lufityanto, Galang. 2008. *Orb*. Tiga Serangkai.
- Maulana, Maulana. 2016. "Cara Luqman Mendidik Anak."
- Mu'min, Sitti Aisyah. 2013. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 6(1):89–99.
- Mustafidah, Hindayati, Adi Imantoyo, and Suwarsito Suwarsito. 2020. "Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (Development of Web-Based One-Sample t-Test Application)." *JUITA: Jurnal Informatika* 8(2):245–51.
- Nasution, Hamni Fadlilah. 2016. "Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif." *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman* 4(1):59–75.
- Neviyarni, Aniswita. 2020. "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Inovasi Pendidikan* 7(2).
- Noor, Fuad Arif. 2018. "Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (Ra)." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 4(2):169–80.
- Parwati, Ni Nyoman, I. Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari. 2023. *Belajar Dan Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5(2):106–17.
- Prihatiningsih, Diah. 2022. *Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Priyono, Felani Henrianti, Anayanti Rahmawati, and Adriani Rahma Pudyaningtyas. 2021. "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Kumara Cendekia* 9(4):212–17.
- Rahmawati, Aeni. 2022. *Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. LovRinz Publishing.
- Ramadani, Ugi, and Nurul Hikmah. 2024. "Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 3(4):36–45.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2019. "Pendidikan Matematika Realistik: Pendekatan Alternatif Dalam Pembelajaran Matematika."
- Reffiane, Fine, Ferina Agustini, Duwi Nuvitalia, and Henry Januar Saputra. 2025. *Sains Dalam Genggaman: Eksplorasi Media Literasi Sains Yang*

Menyenangkan. Penerbit NEM.

Rozana, Salma, Dwi Septi Anjas Wulan, and Rini Hayati. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Edu Publisher.

Safira, Desmita. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Pocket Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk It Hafizul Ilmi." *Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Darussalam Banda Aceh* 15.

Sakdiah, Halimatus, and Nenny Mahyuddin. 2022. "Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Dalam Masa Pandemi." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5(1):41–48. doi: 10.31004/aulad.v5i1.294.

Sarahaswati, Hasti, and Diah Kusumahwati. 2017. "Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Terintegritas Penguatan Pendidikan Karakter Bidang Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi D."

Shafira, Najma, Masnival Marhun, and Heru Pratikno. 2024. "Persepsi Orang Tua Terhadap Permainan Balok Model PKPK Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* 73–80.

Sofyan, Hendra. 2015. "Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya."

Subroto, Desty Endrawati, Giandari Maulani, Nina Yuminar Priyanti, Nadia Kurnia Fauziah, Rina Yuliwati, Aan Aliyah, Reina A. Hadikusumo, Ita Suryaningsih, Nunung Suryana Jamin, and Agus Holid. 2023. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Sada Kurnia Pustaka.

Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Grasindo.

Sulaiman, Umar, Nur Ardianti, and Selviana Selviana. 2019. "Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2(1):52–65.

Suriani, Nidia, and M. Syahrani Jailani. 2023. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):24–36.

Susmita, Nelvia. 2019. "Tindak Tutur Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 4(1):25–30.

Uno, Hamzah B., and Masri Kudrat Umar. 2023. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Bumi Aksara.

- Utami, Febriyanti. 2017. "Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Pada Kelompok A Ra Mutiara Sunnah Palembang Tahun 2016." *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Wahida, Sitti Ayu, and Muhammad Akil Musi. 2024. "Pengembangan Pendekatan Steam Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun: Development Of A Steam Approach Based On Loose Parts To Improve Symbolic Thinking Skills The Children 5-6 Years." *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho* 7(1):19–28.
- Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. 2020. "Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini." *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15(01):159–76.
- Wardani, Eka Kusuma, and Dadan Suryana. 2021. "Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(3):1790–98.
- Widodo, Hery. 2020. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin.
- Widyaiswara, Magnalia. 2016. "Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016."
- Wulan, Novri Windu. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Bercerita Dengan Media Visual Di Tk Perintis Tunas Bangsa Way Tebu Lampung Barat Tp 2016/2017."
- Wulandari, Shinta, Maharani Izzatin, and Alfian Mucti. 2023. *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar Dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir Sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. Syiah Kuala University Press.
- Yuliani, Wiwin, and Ecep Supriatna. 2023. *Metode Penelitian Bagi Pemula*. Penerbit Widina.