

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK  
DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN  
SETATAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI KB  
PERMATA HATI OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Satriyana**

**Nim : 06141281924077**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK  
DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN  
SETATAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI KB  
PERMATA HATI OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Satriyana**

**06141281924077**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan**

**Koordinator Program Studi**

**Pembimbing Skripsi**

**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd**

**NIP. 198906212019032017**

**Dra. Hasmalena, M.Pd**

**NIP. 195905261984032001**

**Mengetahui**

**Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd**

**NIP. 195901011986032001**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK  
DALAM MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN  
SETATAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI KB  
PERMATA HATI OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**SATRIYANA**

**06141281924077**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

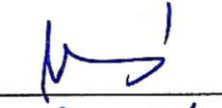
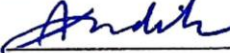
**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 15 Mei 2023**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd
2. Anggota : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



Palembang, 15 Mei 2023

Mengetahui Koordinator Prodi Pg-Paud



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Satriyana

NIM : 06141281924077

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan *Setatak* Angka Pada Anak Kelompok B Di KB Permata Hati Ogan Ilir” ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengecekan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh – sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Satriyana

NIM 06141281924077

## PRAKATA

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan *Setatak* Angka Pada Anak Kelompok B Di KB Permata Hati Ogan Ilir” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak.

Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE selaku rector UNSRI., DR. Hartono, M.A, Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 15 Mei 2023



Satriyana

06141281924077

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim wa Alhamdulillah* rabbil 'alaamiin, segala puji bagi Allah SWT karena berkat karunia dan rahmadnyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat beserta salam tak pula kita curahkan kepada nabi nabi agung kita Muhammad Saw. beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan bangga dan rasa syukur skripsi ini kupersembahkan kepada :

- ❖ Kepada kedua orang tuaku yaitu ayah (Muhammad Hud) dan Ibu (Najmah) yang selalu mendukung satri, yang tak kenal lelah merawat satri, yang selalu berusaha membuat satri tidak kekurangan satu apapun, yang terus mendoakan kebaikan satri, yang selalu jadi tameng dan sandaran buat satri. Terimakasih atas segalanya, kasih sayang, perhatian, serta pengorbanan yang telah kalian berikan. Skripsi ini juga sebagai tanda bahwa perjuangan kalian sebagai orang tua saya tidak sia-sia.
- ❖ Saudara-saudariku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan selalu mendoakanku.
- ❖ Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selalu koordinator program studi. Terima kasih banyak ibu sudah membimbing dan membantu kelancaran selama perkuliahan.
- ❖ Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik. Terima kasih banyak ibu sudah membimbing dan membantu kelancaran dan permasalahan dalam bidang akademik selama masa perkuliahan.
- ❖ Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd selaku dosen Pembimbing Skripsi dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku dosen Validator penelitian skripsi satri. Terima kasih ibu telah mencurahkan waktu, ilmu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, memberikan arahan dan saran kepada satri selama masa studi di Universitas Sriwijaya dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
- ❖ Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku dosen penguji. Terimakasih atas masukan dan arahan untuk perbaikan skripsi ini.

- ❖ Dosen pengajar FKIP UNSRI, khususnya Dosen PG-PAUD Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ibu Dra. Rukiah, M.Pd, Ibu Dr. Dwi Andika, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Febriyanti, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., Ibu Rina Siregar, M.Psi., Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd
- ❖ Staf karyawan FKIP, Ibu Tesi dan Ibu Riansih selaku admin paud, terima kasih banyak atas bimbingan, bantuan, dalam mempermudah urusan berkas-bekas, persyaratan-persyaratan dan surat menyurat akademik selama perkuliahan
- ❖ Segenap guru pengajar di KB Permata Hati Ogan Ilir. Terima kasih banyak ibu atas kesempatan untuk bisa melakukan penelitian di sekolah ibu, serta bimbingan dan sarannya selama penelitian.
- ❖ Para sahabat ku Petani Shoope (Fira, Ayu, Yuvita, Emi, Billa, Mei). Terima kasih telah mau menjadi teman satri, terima kasih selalu bersedia untuk satri repotkan, selalu membantu satri, selalu memberikan dukungan, terima kasih selalu menjadi tempat satri berkeluh kesah.
- ❖ Para sahabatku Uuk Atul, Ririn, Ade, dan Jannah. Terima kasih atas setiap dukungan dan semangatnya.
- ❖ Rekan-rekan Bimbel Al Fatih. Terima kasih karena terus memotivasiku.
- ❖ Rekan – rekan Himukta yang telah mewarnai masa perkuliahanku. Terimakasih atas setiap pembelajarannya.
- ❖ Rekan – rekan PG-PAUD angkatan 2019 yang telah bersama – sama berjuang selama perkuliahan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- ❖ Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam – dalamnya.
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku.

## **MOTTO**

*“Inna ma ‘al ‘usri yusroo (sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan)”*

*(Q.S Al Insyirah: 6)*

*“Ada orang bodoh yang belajar jadi pandai. Ada orang miskin yang bekerja jadi kaya. Tapi, tidak ada orang malas jadi sukses”*

*“Kita tidak tahu yang akan terjadi dimenit berikutnya, waktu yang ada pergunakan dengan bijak, jangan pernah lelah untuk memperbaiki diri”*

*-Pemimpi*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN UAP .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Berpikir Simbolik .....	7
2.1.1 Pengertian Berpikir Simbolik .....	7
2.1.2 Tahapan Berpikir Simbolik.....	7
2.1.3 Indikator Berpikir Simbolik.....	8

2.2 Hakikat Bilangan.....	10
2.2.1 Pengertian Bilangan.....	10
2.2.2 Tahapan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini .....	10
2.3 Hakikat Permainan <i>Setatak</i> Angka.....	12
2.3.1 Pengertian <i>Setatak</i> Angka.....	12
2.3.2 Manfaat <i>Setatak</i> Angka.....	13
2.3.3 Cara Melakukan Permainan <i>Setatak</i> Angka .....	14
2.4 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	15
2.4.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	15
2.4.2 Prinsip Pembelajaran PAUD .....	16
2.4.3 Prinsip Pembelajaran PAUD .....	19
2.5 Kerangka Berpikir .....	22
2.6 Hiptesis Tindakan.....	25
2.7 Kajian Relevan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	31
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.4 Data dan Sumber Data .....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1 Metode Observasi .....	32
3.5.2 Metode Dokumentasi.....	32
3.6 Desain dan Model Penelitian .....	32
3.7 Prosedur Penelitian.....	34
3.7.1 Perencanaa .....	34

3.7.2 Pelaksanaan Tindakan .....	34
3.7.3 Pengamatan.....	35
3.7.4 Refleksi .....	35
3.8 Instrumen Penelitian.....	35
3.8.1 Lembar Observasi ( <i>Check List</i> ) .....	37
3.9 Teknik Analisis Data .....	38
3.10 Indikator Keberhasilan .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian .....	40
4.2 Hasil Penelitian .....	40
4.2.1 Deskripsi Hasil Siklus Anak/ Pra Siklus .....	40
4.2.2 Deskripsi Hasil Siklus I .....	43
4.2.3 Deskripsi Hasil Siklus I I.....	54
4.3 Analisis Data Persiklus .....	63
4.4 Pembahasan Hasil .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3.1 Lembar Observasi .....	36
Tabel 3.2 Pedoman Lembar Observasi .....	37
Tabel 3.3 Tingkat Ketuntasan .....	39
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus .....	42
Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Pra Tindakan.....	43
Tabel 4.3 Hasil Pertemuan Pertama Siklus I.....	47
Tabel 4.4 Hasil Pertemuan Kedua Siklus I .....	49
Tabel 4.5 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus I .....	50
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siklus I.....	51
Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Siklus I .....	52
Tabel 4.8 Hasil Pertemuan Pertama Siklus II .....	58
Tabel 4.9 Hasil Pertemuan Kedua Siklus II .....	59
Tabel 4.10 Hasil Pertemuan Ketiga Siklus II.....	60
Tabel 4.11 Hasil Observasi Siklus II.....	61
Tabel 4.12 Rekapitulasi Data Siklus II .....	62
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	66
Tabel 4.14 Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I, Siklus II .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Setatak Angka .....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	24
Gambar 3.1 Model Kemmis dan Taggart.....	33
Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Siklus Pra Siklus.....	42
Gambar 4.2 Grafik Hasil Observasi Siklus I.....	52
Gambar 4.3 Grafik Hasil Observasi Siklus II .....	62
Gambar 4.4 Grafik Data Rekapitulasi Hasil Pra Siklus, Siklus I, Siklus II .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian .....	80
Lampiran 2 Rubrik Penilaian .....	83
Lampiran 3 RPPH .....	86
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pra Siklus .....	105
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus I .....	106
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus II .....	109
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Gabungan .....	112
Lampiran 8 Foto Kegiatan Penelitian .....	114
Lampiran 9 Usul Judul .....	119
Lampiran 10 SK Pembimbing.....	120
Lampiran 11 Sk Validator.....	122
Lampiran 12 Keterangan Validasi .....	123
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 14 Sk Penelitian .....	128
Lampiran 15 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	129
Lampiran 16 Surat Keterangan Melakukan Kegiatan Pra Tindakan .....	130
Lampiran 17 Hasil Wawancara Pra Tindakan .....	131
Lampiran 18 Foto Raport Anak .....	132
Lampiran 19 Bukti Cek Plagiat.....	134
Lampiran 19 Bukti Upload Jurnal.....	135

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan pada anak usia 5-6 tahun yang masih rendah, yaitu rendahnya kemampuan anak pada kemampuan menyebutkan bilangan, mencocokkan bilangan, dan menuliskan bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka pada anak kelompok B di KB Permata Hati Ogan Ilir. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak perempuan dan 9 anak laki - laki. Objek yang diteliti adalah kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *setatak* angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan. peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan anak kelompok B berada pada kategori berkembang sangat baik sebelum tindakan 6,7% meningkat menjadi 20% pada tindakan siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.

***Kata-kata kunci*** : *Berpikis Simbolik, Mengenal Bilangan, Permainan Setatak Angka, Anak Kelompok B*

## **ABSTRACT**

*This research was motivated by the ability to think symbolically in recognizing numbers in children aged 5-6 years who are still low, namely the low ability of children to say number, match numbers, and write numbers. This study aims to improve symbolic thinking skill in recognizing numbers through number games in group B children at KB Permata Hati Ogan Ilir. This study is a classroom action research using the Kemmis and Taggart model. The subjects of this study were group B children totaling 15 children consisting of 6 girls and 9 boys. The object studied is the ability to think symbolically in recognizing number games. Data collection is carried out through observation and documentation. Data analysis techniques use quantitative descriptive. The result showed that the use of number games can improve the ability to think symbolically in recognizing numbers. The increase can be seen from the initial condition of symbolic thinking ability in recognizing the number of group B children was in the category of developing very well before the 6,7 % action increased to 20% in cycle I action, and in cycle II increased to 80%.*

**Keywords:** *Symbolic Thinking, Recognizing Numbers, Number Games, Group B Children*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan untuk anak usia (0-6) tahun dengan memberikan rangsangan agar optimal perkembangannya. Menurut Undang – Undang No.20 tahun 2003 yang dikutip oleh Rinta, dkk (2022) tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini adalah program pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang menggunakan metode pendidikan baik formal maupun informal untuk memberikan stimulasi bagi perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap untuk melanjutkan ke pembelajaran yang lebih formal. Pendidikan anak usia dini memberikan kontribusi besar terhadap keikutsertaan dan kesuksesan anak dimasa selanjutnya. Masa usia dini adalah masa keemasan atau *golden age* karena pada masa ini otak anak bekerja dengan cepat sehingga dengan mudah menerima dan merespon rangsangan yang diberikan kepadanya. Oleh karena itu rangsangan dan stimulasi yang tepat sangat perlu untuk menunjang aspek perkembangannya.

Berdasarkan permendikbud 146 tahun 2014 yang dikutip oleh Slamet, (2020) tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menekankan enam aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, keterampilan fisik dan motorik, kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Keseluruhan aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan melalui pemberian rangsangan, bimbingan, pengawasan, dan memberikan kesempatan belajar kepada anak untuk dapat mengasah dan mengoptimalkan aspek perkembangannya. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif anak. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan berpikir anak. Menurut Desmita yang dikutip oleh Izzuddin, 2021 bahwa bahwa perkembangan kognitif adalah bagian dari pertumbuhan manusia yang berhubungan dengan pengetahuan di mana seseorang dapat belajar dan menghubungkan apa yang

dipelajari dengan lingkungannya. Lingkungan memberikan kontribusi besar bagi anak dalam mengeksplorasi diri untuk memperoleh pengetahuan. Pengalaman langsung yang didapat anak dijadikan informasi bagi otak anak yang kemudian akan diserap dan diproses untuk masuk kedalam memori anak sehingga menghasilkan pengetahuan baru. Kemampuan anak mengolah informasi untuk dijadikan pengetahuan tidak semuanya sama, ada yang kemampuan berpikirnya berkembang sesuai tahapan usianya dan ada juga yang akan mengalami keterlambatan. Hal tersebut tergantung dari kemampuan berpikir anak dalam menerima setiap rangsangan.

Kemampuan berpikir pada aspek perkembangan kognitif anak mencakup beberapa hal, diantaranya kemampuan belajar dan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting untuk dikembangkan. Menurut pasal 10 ayat 4 Permendikbud 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak meliputi kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, dan mampu merepresentasikan berbagai objek dan imajinasi mereka dalam bentuk gambar. Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk bisa menyebutkan angka, mengenal angka, mampu menggunakan lambang bilangan, dan mengenal huruf serta bisa memaknai objek walaupun objek tersebut tidak ada dihadapannya. Kemampuan berpikir simbolik anak perlu distimulus dengan terus menerus. Menurut Faojah, dkk (2020) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak yang diperoleh dari stimulus yang diberikan kepadanya. Stimulasi kemampuan berpikir simbolik bisa dilakukan dengan kegiatan yang menarik bagi anak seperti pembelajaran yang disertakan dengan bermain.

Bermain merupakan dunianya anak. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan dan bisa menjadi sarana untuk mengembangkan akal dan fisik, sarana pengembangan pengetahuan, pembentukan kepribadian, dan akhlak, serta

sarana mendidik kehidupan. Diperjelas dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Paud pasal 5 ayat 8 bahwa pelaksanaan enam bagian program pengembangan meliputi stimulasi pendidikan yang diberikan oleh pendidik melalui kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Anak yang diberikan stimulus dengan permainan akan lebih mudah menangkap dan masuk kedalam otaknya. Permainan yang dilakukan oleh anak usia dini tidak terlepas dari yang namanya peralatan. Peralatan yang digunakan haruslah aman dan mudah digunakan oleh anak. Pemilihan jenis permainan perlu disesuaikan dengan aspek yang akan dikembangkan untuk anak usia dini. Permainan memiliki beragam jenis, salah satu permainan yang menjadi asing bagi anak di era zaman sekarang adalah permainan setatak angka. Permainan setatak angka merupakan permainan tradisional yang dibuat pada bidang datar dan menggunakan batu lempar. Iskandar (2021) menjelaskan bahwa permainan setatak adalah permainan tradisional anak-anak yang masih berkembang di Pekanbaru dan sekitarnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Mulyani yang dikutip oleh Wardani & Suryana, (2021) bahwa permainan setatak angka dahulu dikenal dengan permainan “engklek” atau disebut permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah dalam bentuk kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki. Permainan setatak angka akan mempermudah dalam mengenalkan bilangan untuk anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kelompok B di KB Permata Hati Ogan Ilir terdapat 15 anak yang terdiri dari enam anak perempuan dan sembilan anak laki – laki yang berusia (5-6) tahun. Pada kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan anak kelompok B belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil data tersebut maka peneliti dan guru berdiskusi mengenai kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan yang masih rendah sebagai bahan untuk merencanakan tindakan, dari data pra siklus diketahui bahwa guru kelas kelompok B KB Permata Hati Ogan Ilir telah berusaha mengenalkan bilangan pada pembelajaran. Namun baru beberapa anak yang telah mengenal bilangan dengan tepat, dan lebih dari sebagian anak di kelas belum mengenal lambang bilangan dengan tepat. Beberapa anak kurang memahami dan

susah untuk mengingat bilangan, sehingga ketika anak disuruh membilang 1-10 maka anak akan dibantu oleh gurunya, anak juga masih harus diberitahu urutan yang benar bilangan 1-10, serta anak masih harus dibimbing dalam menunjukkan jumlah bilangan sesuai gambar yang ditunjukkan guru. Selain itu, anak juga masih memerlukan bantuan guru seperti menulis bilangan 1-10 dengan benar dan membedakan antar bilangan misalnya angka 6 dan 9. Meskipun anak masih kurang dalam mengenal bilangan, guru tetap berusaha untuk melakukan pembelajaran mengenal bilangan.

Melihat dari kenyataan di lapangan, peneliti memandang perlu dilakukan peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenal bilangan agar berkembang secara optimal dengan sasarannya adalah anak kelompok B KB Permata Hati Ogan Ilir. Peneliti nantinya akan berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan di kelas B KB Permata Hati Ogan Ilir. Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenal bilangan adalah dengan permainan *setatak* angka. Pemilihan permainan *setatak* angka karena dalam permainan ini mudah untuk dimainkan dan bercirikan khas tradisional. Permainan ini menggunakan alat permainan yang ringan dan aturan yang sederhana disesuaikan dengan usia anak. Selain itu, pada permainan *setatak* angka anak akan lebih mudah dalam mengenal bilangan.

Penelitian yang relevan telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti yang telah dilakukan oleh Wardani dan Suryana pada tahun 2021 dengan judul “permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan setatak angka dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak seperti berkembangnya kemampuan anak dalam membilang banyak benda 1-10, berkembangnya kemampuan anak dalam konsep membilang, dan berkembangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Rohmah dkk., pada tahun 2022 dengan judul penelitian

“Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A Di TK Aura Kids Tulangan”. Penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A di TK Aura Kids Tulangan. Selaras penjelasan diatas, penelitian juga telah dilakukan oleh Suryaningsih dkk., 2021 dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tradisional Engklek di TK Kartika XIX-43 Cimahi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan engklek pada anak kelompok A di TK Kartika XIX-43 Cimahi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan melakukan tindakan kelas terhadap anak usia (5-6 tahun) untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui penggunaan permainan *setatak* angka. Maka peneliti memilih judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan *Setatak* Angka Pada Kelompok B di Kb Permata Hati Ogan Ilir.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Apakah permainan *setatak* angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan pada anak kelompok B di KB Permata Hati Ogan Ilir ?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka pada anak kelompok B di KB Permata Hati Ogan Ilir.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai peningkatan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka pada anak usia 5-6 tahun.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana peningkatan pengetahuan metode penelitian dan sarana implemementasi langsung teori yang didapat di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran langsung.
2. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan orang tua dapat bekerjasama dengan pendidik untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka.
3. Bagi guru, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber informasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka pada kelompok B di KB Permata Hati Ogan Ilir.
4. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan *setatak* angka pada anak usia (5-6) tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Widina Bhakto Persada: Bandung.
- Ayunandiya, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Roda Keberuntungan. *Skripsi*.
- Ekawati, Y. N., & Rahman, M. A. (2020). Penerapan Permainan Tradisional “Getral Jambi” Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Medic*, 3(2), 110–115.
- Faojah, O., Yulianti, S., & Apriati, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Usia Dini Kelompok 4-5 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 40–45.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1–6.
- Fitriani, D., Aisyah, & Arvionita, N. (2019). Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 204–217.
- Halamury, M. F. (2021). *Teori Belajar Dalam Pembelajaran Paud*. Lamongan: Academia Publisher.
- Hambali, H., & Supriyatmi, E. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Bantal Angka Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 14.11.1 Pucangan Sadang Kebumen. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 7(1), 1–8.

- Hasanah, S. N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Buku Bantal Di TK Dharma Bakti I. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(8), 660–669.
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. (2021). Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kognitif Pengenalan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135.
- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Diskursus Mengenai Prinsip, Pendekatan dan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 12–26.
- Iskandar, D. (2021). Etnomatika Pada Permainan Setatak Sebagai Bahan Pembelajaran Bangun Datar (Lingkaran, Persegi dan Persegi Panjang). *Jurnal Peka*, 4(2), 52–56.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *E D I S I Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 542–557.
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Kencana : Jakarta.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Mubarok, A. A. S. A. Al, & Amini. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89.
- Muliani, B. N. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Kereta Api. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 1(1), 20–39.
- Mursidah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B Pada Tkn Pembina Sambalia. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–20.
- Nahdyawaty, D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media



Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 197–206.

Nugraheni, B. R., & Nugrahanta, G. A. (2021). *Kembangkan Toleransi Melalui Permainan Tradisional*. CV. Resitasi Pustaka.

Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). *Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4(2), 2714–4107.

Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286.

Oka, G. P. A., & Dopo, F. B. (2019). Pengembangan Videoscribe Berpikir Simbolik Repräsentasi Berbagai Macam Benda Pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD LAB Ananda Citra Bakti. *Imedtec*, 3(2), 56–72.

Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta :Deepublish.

Permendikbud 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Paud.

Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 9(4), 212–217.

Purnama, S., Pratiwi, H., & Rohmadheny, P. S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (R. Indrawati (ed.)). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahmadani, A., Yuhatriati, & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 20–29.

- Rinta, A. S., Febriana, D., & Wulandari, R. (2022). Strategi Pengelolaan Pemasaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Warta LPM*, 1(1), 198–205.
- Rohaeni, H., Zultiar, I., & Munajat, A. (2021). Efektivitas Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2628–2632.
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 42–58.
- Safitri, R. (2021). Pembelajaran Pengenalan Bilangan Dalam Menstimulasi Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Kelompok B. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 3(10), 234–241.
- Sakdiah, H., & Mahyuddin, N. (2022). Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dalam Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 41–48.
- Sari, D. P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 124–133.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327.
- Setiawan, E., & Nadar, W. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Erlangga.
- Slamet, S. (2020). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran. *Warta LPM*, 24(1), 59–68. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i1.9917>
- Sofendi. 2020. Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Program Sarjana. FKIP Universitas Sriwijaya.
- Suarta, I. N., & Rahayu, D. I. (2018). Model Pembelajaran Holistik Integratif di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 37–45.

- Sudirman, N. (2021). *Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bali: Nilacakra.
- Syafdaningsih, Rukiyah, & Utami, F. (2020). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Syafitri, O., Rohita, R., & Fitria, N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(3), 193–204.
- Syamsiatin, E. (2018). *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas Terbuka.
- Wanadiah, W. (2021). Analisis Tingkatan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Make A Match di TK Pertiwi IX Kota Jambi. *Doctoral Dissertation, Universitas Jambi*.  
<https://repository.unja.ac.id/id/eprint/26938>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafiq, N., & SuparmanAyu, P. E. S. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.