**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK ANAK KELOMPOK A MELALUI METODE BERMAIN KONSTRUKTIF DI TK AISYIYAH PURWOKERTO SRENGAT BLITAR**

**SKRIPSI**



Oleh

**DEWI OKTAVIA HARTIYANINGSIH**

NIM. 205190007

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2023**

**ABSTRAK**

**Hartiyaningsih, Dewi Oktavia.** 2023. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A Melalui Metode Bermain Konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar*. **Skripsi.**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I.

**Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Berpikir Simbolik, Metode Bermain Konstruktif**

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia dini sering disebut sebagai usia emas (*golden age*). Pendidikan diperlukan selama masa emas ini. Salah satu kebutuhan pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif berpikir simbolik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak adalah dengan metode bermain konstruktif. Secara umum kemampuan kognitif anak untuk berpikir simbolik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar sudah berkembang sangat baik (BSB), namun beberapa anak masih perlu ditingkatkan lagi perkembangan kognitif berpikir simboliknya melalui metode bermain konstruktif.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menjelaskan penerapan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar untuk meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak kelompok A; 2) mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar; 3) mendeskripsikan capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik setelah guru menerapkan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar. Penelitian dengan jenis studi kasus digunakan sebagai pendekatan penelitian ini. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Mengenai analisis data menurut konsep Milles dan Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kemampuan berpikir simbolik anak kelas A bisa meningkat dikarenakan penerapan metode konstrukif secara bertahap dan berpedoman pada RPPH yang sudah dibuat. Peningkatannya terlihat saat anak selesai bermain dan membongkar bangunan yang sudah selesai dibuatnya dan mengembalikan balok ke tempat semula dengan menyebut angka dan berhitung secara benar dan runtut. 2) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar ini disebabkan oleh dua faktor yang menonjol yaitu faktor lingkungan dan faktor kematangan karena usia anak. 3) capaian perkembangan anak bisa dilihat dari penerapan langkah-langkah bermain konstruktif balok yang terakhir yaitu saat anak mulai bermain. Dengan berpedoman pada 4 indikator capaian yang tertera pada STPPA, capaian yang pertama dan kedua terlihat pada tahap anak mengembalikan balok pada tempatnya dengan berhitung 1-10 dengan benar dan secara tidak langsung anak mengenal salah satu konsep bilangan yaitu berhitung. capaian yang ketiga dan keempat terlihat pada tahap anak membongkar bangunan dengan menunjukkan sekaligus menyebutkan angka dengan benar, secara tidak langsung anak memahami perbedaan antara bilangan angka dan huruf abjad.

**ABSTRACT**

**Hartiyaningsih, Dewi Oktavia.** 2023. *The Efforts to Improve The Cognitive Development of Symbolic Thinking in Group A Children Through Constructive Play Methods at Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar*. **Thesis**. Departement of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Theacher Training at the State Islamic Institute of Ponorogo. Supervisor: Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I

**Key word: Cognitive Development, Symbolic Thinking, Constructive Play Methods**

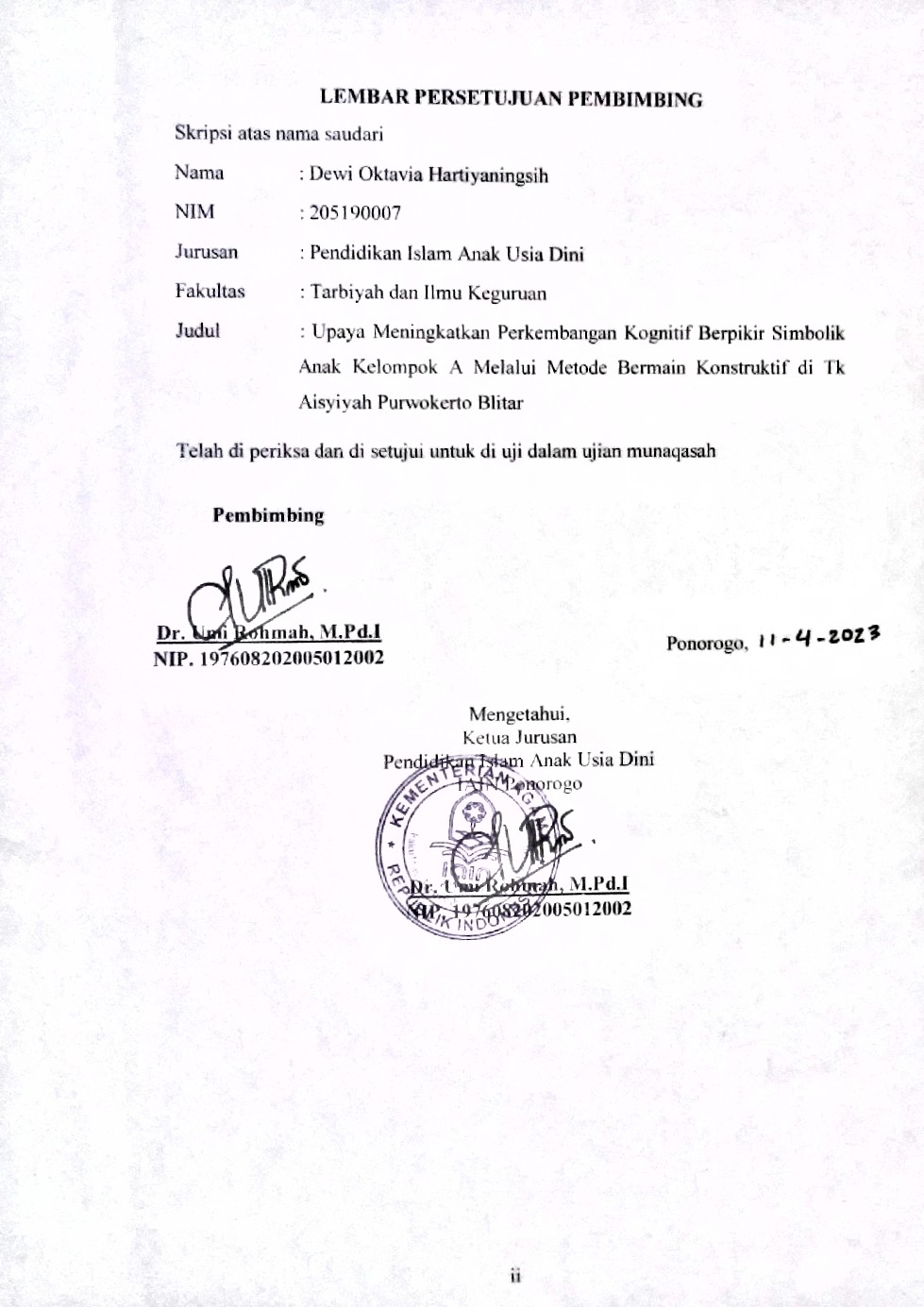
Early childhood encompasses the period from birth to the age of 6 years, which is often referred to as the "golden age" due to the importance of education during this time. One of the needs of early childhood education is the cognitive development of symbolic thinking. Enhancing cognitive development and symbolic thinking in children can be achieved through the use of constructive play methods. In general, the cognitive ability of children to engage in symbolic thinking in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Purwokerto Blitar have developed very well, but some children still need to improve their cognitive development in symbolic thinking through constructive play methods.

This research aims to : 1) explain the application of constructive play methods in Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar to enhance the development of symbolic thinking in Class A children; 2) describe the factors influencing the cognitive development of symbolic thinking in Class A children at Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar; 3) describe the achievement of cognitive development in symbolic thinking after teachers apply the constructive play methods in Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar. This research used a case study approach, with data collection techniques including interviews, observations, and documentation. The data analysis was done using the Milles and Huberman concept, which involves data reduction, data presentation, and conclusion.

The research findings indicate that: 1) Symbolic thinking ability in Class A's students increase because of the gradual application of constructive method and based on RPPH that have been made. The improvement is visible when the students finishes playing and demolish the block building, then put the block to the place again along with mention the number and calculate it correctly and coherently. 2) The factors influencing the cognitive development of symbolic thinking in Class A children at Aisyiyah Kindergarten Purwokerto Blitar are mainly attributed to environmental factors and the maturation process due to children's age. 3) Students developmental achievements visible from the application of last steps when playing constructive block, which is when students start to play. Based on the 4 indicator of achievement that listed in STPPA, the first and second achievements can be seen when students put back the block in the place again and count 1-10 correctly and indirectly student recognize the concept of number namely counting. The third and fourth achievement can be seen when students demolish the block building along with point out and mention the number correctly, indirectly students comprehend the different between numbers and letters.



**LEMBAR PERSETUJUAN**

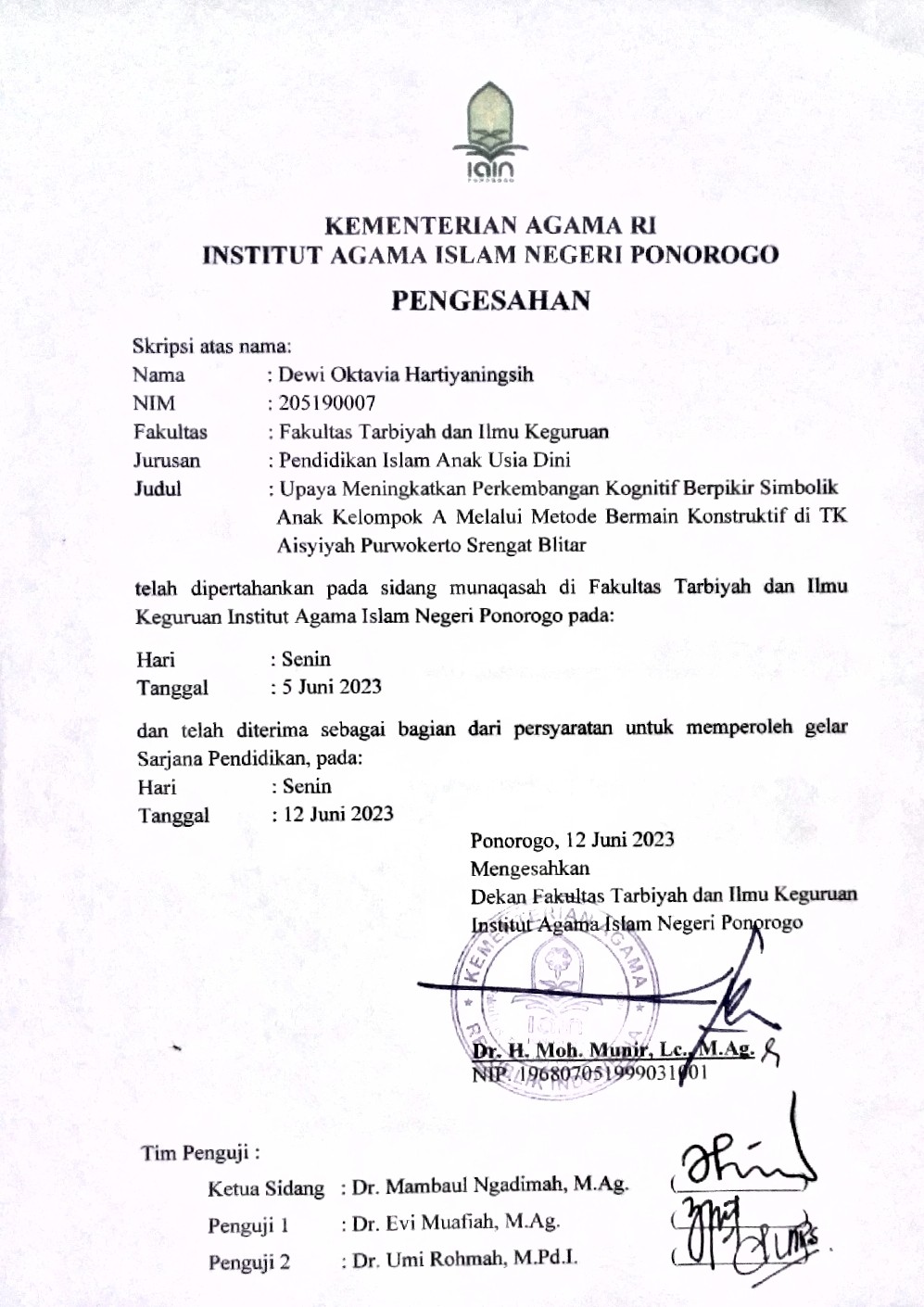
****

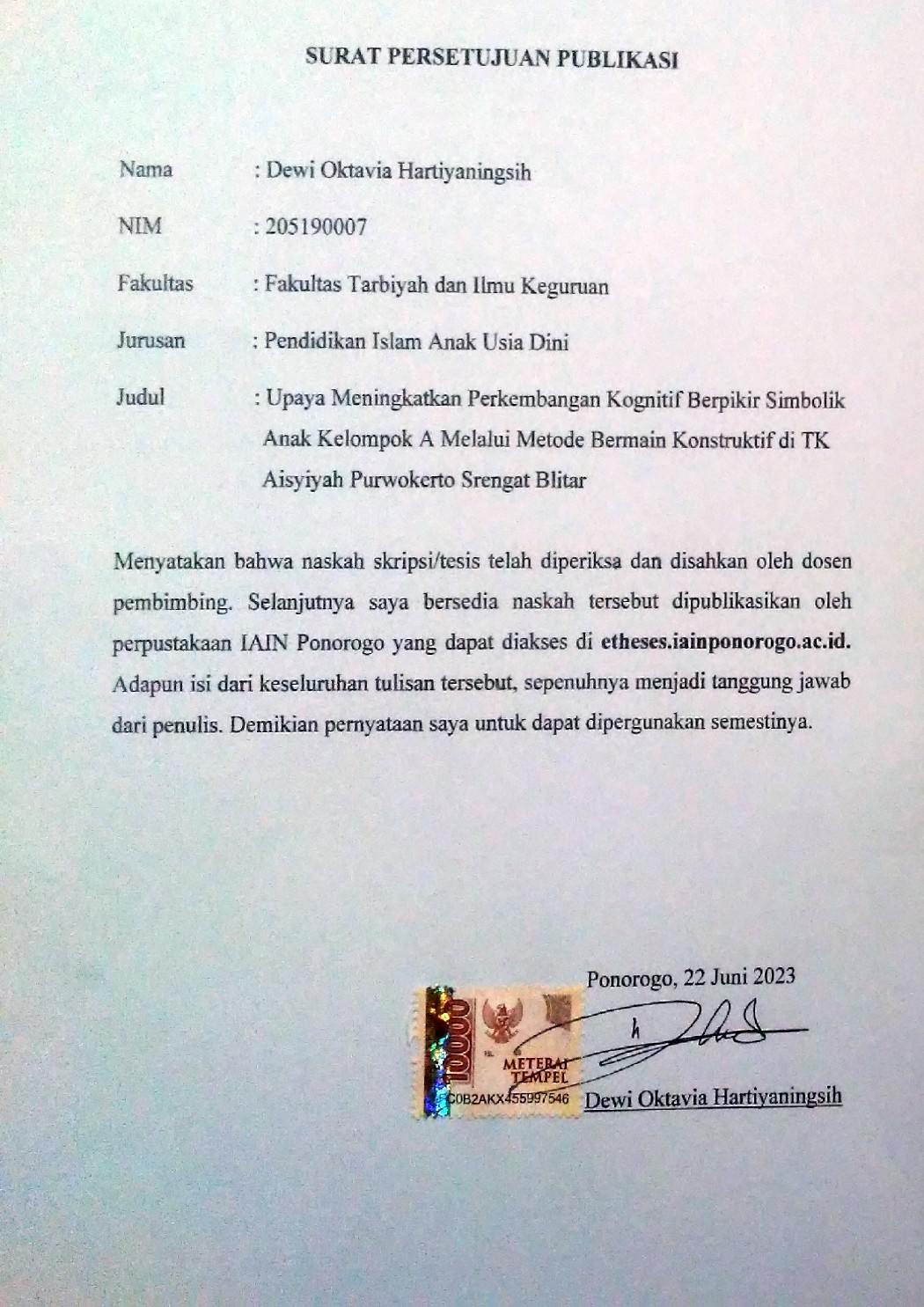


**KEMENTERIAN AGAMA RI**

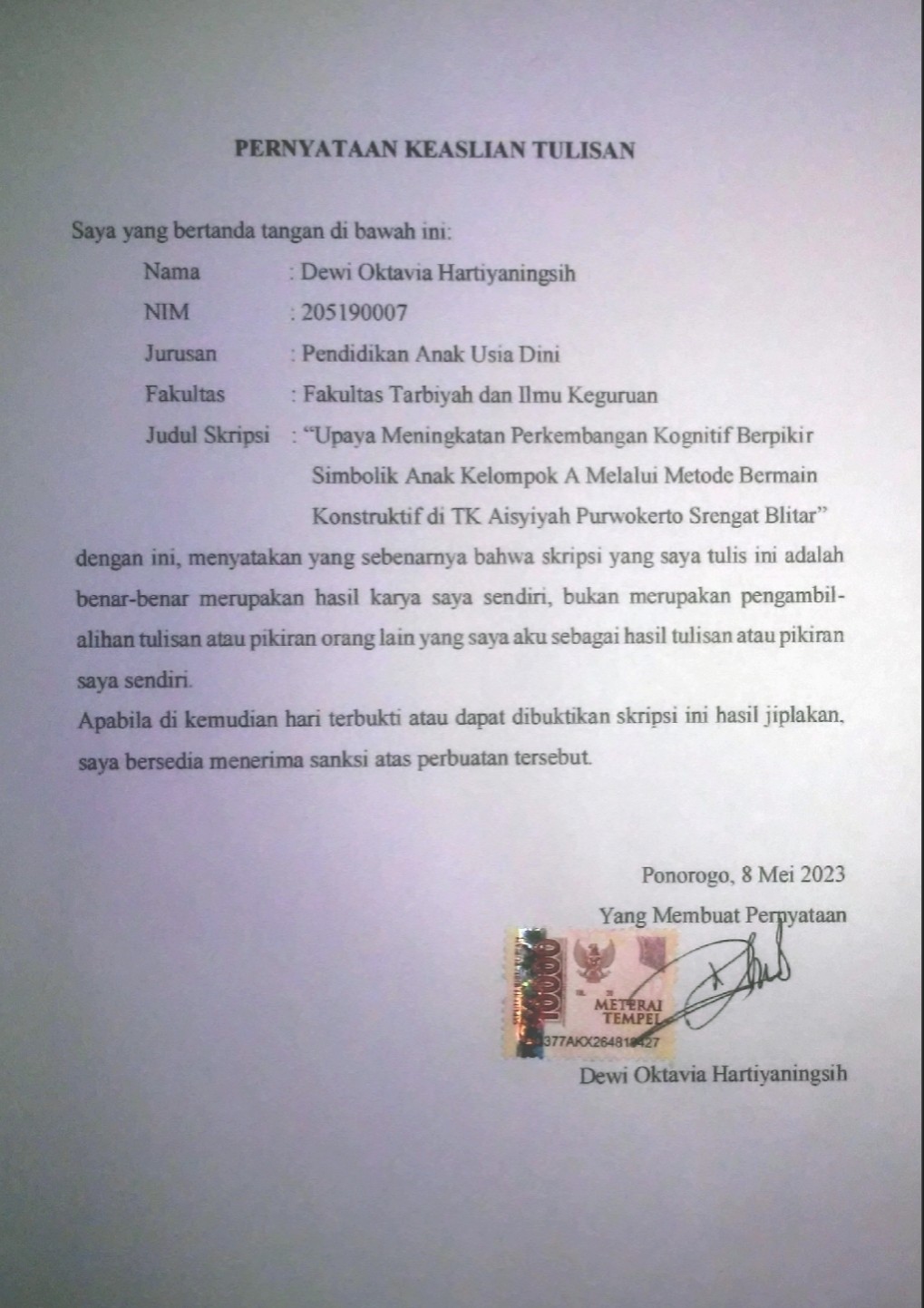
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**



****

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

****

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini mengacu pada anak-anak bayi yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Dalam perspektif muslim, anak usia dini merupakan anugerah dari Tuhan, lahir dari seorang ibu, diasuh dan dididik oleh orang tua sejak lahir sampai usia 7 tahun. Anak usia dini adalah usia dimana anak tumbuh dan berkembang dengan pesat. Usia dini juga sering disebut usia emas (*golden age*).[[1]](#footnote-1) Pendidikan sangat dibutuhkan di masa *golden age* ini. Pendidikan anak usia dini sering disebut dengan pendidikan anak usia dini (PAUD), dimana pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dipantau melalui pendidikan ini.

Pasal 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa PAUD adalah pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan dengan memberikan insentif pendidikan dan pembelajaran yang mendorong perkembangan fisik dan mental anak, agar anak siap melanjutkan pendidikannya.[[2]](#footnote-2) Pendidikan anak usia dini membentuk perilaku, menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang luhur, perkembangan kognitif dan perkembangan fisik-motorik. Pendidikan yang diberikan sejak dini memiliki dampak yang sangat besar bagi kehidupan selanjutnya.[[3]](#footnote-3) Salah satunya adalah perkembangan kognitif pada anak.

Menurut Husdarta dan Nurlan, perkembangan kognitif merupakan proses yang berkesinambungan, tetapi hasilnya tidak berhubungan dengan hasil yang dicapai sebelumnya. Setiap individu mulai dari kecil akan melewati setiap tahapan perkembangan kognitif, dengan cara ia akan mencari keseimbangan struktur kognitifnya dengan pengalaman barunya. Jean Piaget berpendapat bahwa anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif mereka sendiri. Menurut Piaget, pengetahian tidak hanya mengalir ke dalam pikiran anak-anak melalui lingkungan, tetapi anak-anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk memahami ide-ide baru.[[4]](#footnote-4)

Perkembangan kognitif anak dibagi menjadi beberapa tahap. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif seseorang menurut usia menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori (sensorimotor) pada usia 0-2 tahun, tahap praoperasional pada usia 2-7 tahun, tahap oprasional konkrit usia 7-11 tahun, dan yang terakhir tahap operasional formal usia 11 tahun sampai dewasa. Pada anak usia dini, tahap perkembangan kemampuan kognitif dapat diidentifikasi pada tahap sensorik dan praoperasional.[[5]](#footnote-5)

Dalam perkembangan kognitif menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), lingkup perkembangannya terbagi menjadi 3 yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Menurut Piaget, berpikir simbolik adalah kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa meskipun tidak secara fisik di depan anak. Kemampuan berpikir simbolik anak muncul antara usia 2 sampai 7 tahun, dalam suatu tahap yang disebut tahap praoperasional.[[6]](#footnote-6) Jadi, anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah bisa berpikir secara simbolik. Dapat dikatakan bahwa berpikir secara simbolik berkembang pada usia 4-5 tahun, saat anak berada pada tingkat perkembangan kognitif berpikir simbolik berdasarkan STPPA menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 yaitu: menghitung jumlah benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan lambang huruf.[[7]](#footnote-7) Perkembangan kognitif berpikir simbolik anak, agar dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan STPPA haruslah menerapkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai untuk anak- anak, salah satu metodenya adalah metode bermain.

Dalam teorinya Piaget mengatakan bahwa bermain tidak hanya mencerminkan perkembangan kognitif anak, tetapi juga mendorong perkembangan kognitif itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa perkembangan bermain mempunyai kaitan dengan perkembangan kecerdasan. Seperti halnya Piaget, Vygotsky menekankan bahwa bermain memiliki peran langsung dalam perkembangan kognitif anak. Menurut Vygotsky, seorang anak tidak dapat berpikir secara abstrak, karena baginya makna dan objek menjadi satu. Dengan bantuan permainan, anak-anak dapat membedakan arti dari benda-benda nyata. Jadi bermain adalah proses self-help tool. Partisipasi anak dalam kegiatan bermain memberikan anak kesempatan untuk maju dalam perkembangannya dan bahkan mendorong Zone of Proximal Development (ZPD) untuk mencapai tingkat fungsi di luar kemampuan mereka.[[8]](#footnote-8) Oleh karena itu pendidik harus membantu mengembangkan kognitif berpikir simbolik anak dengan cara bermain, salah satunya yaitu bermain konstruktif.

Permainan konstruktif adalah permainan yang menggunakan benda fisik untuk membangun atau menciptakan sesuatu. Permainan ini terjadi ketika anak-anak berpartisipasi dalam memecahkan masalah mereka sendiri. Permainan konstruktif ini merupakan bentuk permainan yang paling umum untuk anak-anak di taman kanak-kanak dan sekolah dasar.[[9]](#footnote-9) Permainan kontruktif ini juga di lakukan di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal merupakan salah satu taman kanak-kanak yang berada di Purwokerto, Blitar. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, di TK ini apalagi di kelompok A masih terdapat beberapa anak yang belum bisa menghafal simbol-simbol angka selain itu saat menulis angka terkadang masih salah seperti membuat angka 2 terbalik sehingga menjadi seperti huruf S. Guna mengembangkan kognitif anak pada kemampuan berpikir simbolik, TK ini menerapkan metode bermain konstruktif. Metode bermain konstruktif diterapkan dengan menggunakan media permainan balok yang masih mempunyai sifat konstruktif di dalamnya. Permainannya berupa menghitung jumlah balok yang telah disusun menjadi sebuah bangunan. Selain menghitung jumlah balok, anak menunjukkan simbol-simbol angka yang tertera pada balok sehingga anak mampu meningkatkan kognitif berpikir simboliknya.[[10]](#footnote-10)

Metode bermainan konstruktif biasanya diterapkan untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik halus anak ataupun meningkatkan kreatifitas anak, sedangkan di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar capaian yang dikembangkan berbeda. Di TK ini metode bermain konstruktif yang diterapkan untuk meningkatkan capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak. Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelas A Melalui Metode konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar”.

1. **Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara fokus dan mendalam, maka peneliti memfokuskan permasalahan pada kajian tertentu. Oleh karena itu, peneliti membatasi diri hanya berkaitan dengan upaya meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun, kelompok A dengan menggunakan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar.

1. **Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar dalam meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A Di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar?
3. Bagaimana capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik setelah guru menerapkan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar?
4. **Tujuan Penelitian**

Dengan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar dalam meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A.
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A Di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar.
3. Untuk mendeskripsikan capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik setelah guru menerapkan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi tentang perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak usia dini khususnya pada anak usia 4-5 tahun, dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

1. Manfaat praktis
2. Manfaat bagi anak

Dengan menerapkan metode bermain konstruktif diharapkan dapat mengembangkan kognitif berpikir simbolik pada anak.

1. Manfaat bagi guru

Dapat digunakan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses kegiatan belajar mengajar dengan bantuan strategi, model dan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak dan memenuhi tujuan pembelajaran.

1. Manfaat bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan dasar untuk memperbaiki proses pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar sekolah, dan hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan mutu lembaga pendidikan.

1. Manfaat bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru, serta melatih diri dalam melakukan penelitian yang bersifat ilmiah.

1. **Sistematika Pembahasan**

Pembahasan yang sistematis diperlukan untuk memudahkan penulisan dan pengolahan hasil penelitian secara konsisten. Dalam laporan penelitian ini, peneliti mengelompokkannya menjadi 5 BAB yang masing-masing terdiri dari sub-bab yang paling erat kaitannya. Tinjauan sistematis ini menjelaskan apa yang termasuk dalam diskusi. Sistematika ini disusun sedemikian rupa sehingga digambarkan dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi ikhtisar yang memberikan model konseptual untuk pemikiran umum laporan. Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, berisi telaah teoretis dan telaah pustaka, yang tujuannya adalah untuk menyajikan kerangka teoretis pendahuluan, yang menjadi dasar untuk melakukan penelitian tentang perkembangan kognitif pemikiran simbolik anak-anak kelompok A menggunakan metode permainan konstruktif.

Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik data, pemeriksaan keabsahan data dan tahapan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini memberikan gambaran tentang latar belakang penelitian, uraian materi, dan hasil pembahasan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar melalui permainan konstruktif.

Bab V Penutup, bab ini bertujuan untuk membantu dan mempermudah pembaca dalam memahami inti dari skripsi yang meliputi kesimpulan dan saran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik**
3. **Pengertian Perkembangan Kognitif**

Setiap orang pasti mengalami perkembangan dalam hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh aspek yang dimiliki manusia, baik yang konkret maupun yang abstrak. Perkembangan adalah perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif melainkan kualitatif. Sebuah perkembangan tidak ditekankan secara material, tetapi secara fungsional.[[11]](#footnote-11)

Berikut beberapa definisi perkembangan menurut para ahli:

1. Menurut Werner, pengembangan berarti suatu proses yang lebih lengkap dan tidak mudah diulang. Perkembangan mengacu pada perubahan yang bersifat permanen dan tidak dapat diulang.
2. Menurut Schneirla, perkembangan adalah perubahan bertahap pada suatu organisme, dan organisme ini dipandang sebagai sistem fungsional dan adaptif selama siklus hidupnya. Perubahan bertahap ini melibatkan dua faktor yaitu kematangan dan pengalaman.
3. Libert, Paul dan Strauss berpendapat bahwa perkembangan adalah proses simultan dari perubahan inkremental sebagai fungsi kedewasaan dan interaksi dengan lingkungan.[[12]](#footnote-12)
4. Menurut Syamsu Yusuf, perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menurut tingkat kedewasaan atau kematangannya dan terjadi secara sistematis, bertahap dan berkesinambungan baik secara fisik maupun psikis (mental).
5. Menurut Oemar Hamalik, perkembangan berarti perubahan yang progresif pada organisme, tidak hanya perubahan pada sisi fisik (jasmani), tetapi juga perubahan fungsional, seperti kekuatan koordinasi.[[13]](#footnote-13)

Kognitif adalah proses berpikir yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi dan menimbang suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif mengacu pada tingkat inteligensi (kecerdasan), yang menunjukkan bahwa seseorang memiliki minat yang berbeda-beda, terutama gagasan dan belajar.[[14]](#footnote-14) Menurut Piaget, perkembangan atau kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir. Kemampuan ini didapat dari banyak belajar atau menimba ilmu. Untuk menumbuhkan perkembangan kognitif, anak harus belajar untuk berpikir. Tugas guru adalah merencanakan kegiatan kognitif untuk membantu anak dapat berpikir.[[15]](#footnote-15)

1. **Teori Dasar Perkembangan Kognitif**

Banyak para ahli psikologi yang mengemukakan teori-teori dasar perkembangan kognitif, salah satunya Jean Piaget. Piaget berpendapat bahwa kemampuan intelektual seseorang itu bukan diperoleh dari warisan keturunan. Namun kemampuan intelektual individu itu dikembangkan melalui proses-proses yang panjang dan bertahap sesuai usianya. Oleh karena itu, kedewasaan seseorang itu juga berproses yang dimulai dari sejak lahir dan akan terus berproses sepanjang masa. Sebagaimana teori Jean Piaget yang membagi tehapan perkembangan kognitif menjadi beberapa tahapan.[[16]](#footnote-16)

Selain itu, Piaget berpendapat bahwa anak-anak mulai mengembangkan pemikiran pra-fungsional yang konkret sejak usia dini. Pada saat ini, keegoisan anak-anak menjadi semakin jelas. Anak-anak mulai melihat orang-orang di sekitar mereka secara berbeda. Masa ini seringkali sulit bagi orang tua, karena anak sulit diatur, bisa disebut nakal atau keras kepala, suka membantah dan banyak bertanya. Anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa dan menggambar, tetapi egois dan tidak memahami penalaran atau logika abstrak.

Montessori juga percaya bahwa anak-anak antara usia 3 sampai 6 tahun atau anak prasekolah cukup peka terhadap semua rangsangan yang mereka terima melalui panca indera mereka. Masa sensitif penting untuk perkembangan setiap anak. Artinya jika orang tua mengetahui bahwa anaknya berada dalam masa sensitif dan segera memberikan stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan tugas perkembangan pada usianya.

Alfred Binet berpendapat bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dari kemampuannya melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif seseorang harus dipahami sebagai aktivitas atau perilaku kognitif dasar, terutama dalam evaluasi dan pemahaman baik keterampilan bahasa maupun keterampilan motorik. Menurut Alfred Binet, ada tiga kemampuan dalam kecerdasan, yaitu:

1. Fokus: Kemampuan memusatkan perhatian pada masalah yang dihadapi.
2. *Adaptability*: Kemampuan beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan masalah atau bersikap luwes dalam menghadapi masalah.
3. Kritis: Kemampuan mengkritisi masalah yang dihadapi.[[17]](#footnote-17)
4. **Tahap-tahap Perkembangan Kognitif**

Tahapan perkembangan kemampuan kognitif manusia dibagi menjadi beberapa tahapan. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif seseorang menurut usia menjadi empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensori (sensori motor)

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi antara usia 0 dan 2 tahun. Kata kunci dalam perkembangan kognitif pada tahap ini adalah proses pembagian. Pada usia ini, bayi belum bisa memisahkan diri dari lingkungannya. Bayi egois, ia berpusat pada dirinya sendiri. Setelah itu, dia akan fokus pada langkah selanjutnya di fase selanjutnya.

Pada tahap ini, pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, gerak, sentuhan dan rasa. Ini berarti bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk memahami sesuatu melalui indra mereka. Bagi Piaget, periode ini sangat penting untuk mendorong perkembangan berpikir sebagai dasar perkembangan kecerdasan. Pemikiran anak bersifat praktis dan sejalan dengan apa yang dilakukannya. Oleh karena itu, sangat bermanfaat bagi anak untuk belajar dengan lingkungannya. Menurut teori ini, ketika anak mulai merespon bahasa verbal orang dewasa, mereka biasanya belum mencapai tahap berpikir.

1. Tahap Pra-operasional

Tahap perkembangan kognitif ini terjadi antara usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia melalui kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini menyarankan peningkatan pemikiran simbolik dan melampaui hubungan antara informasi sensorik dan aktivitas fisik.

Pemikiran anak pada tingkat ini tidak sistematis, kontradiktif dan tidak logis. Ini ditandai dengan ciri sebagai berikut::

1. Penalaran transduktif, yaitu cara berpikir yang tidak induktif maupun deduktif, tetapi tidak logis.
2. Hubungan sebab akibat yang tidak jelas, yaitu anak mengetahui hubungan sebab akibat secara tidak logis.
3. *Animisme*, yang menganggap bahwa semua benda hidup seperti diri mereka sendiri.
4. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan memiliki jiwa seperti manusia.
5. Perseptual terkait, yaitu. anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat atau dengar.
6. Eksperimen mental, yaitu. anak berusaha melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban atas masalah yang dihadapinya.
7. Konsentrasi, yaitu anak memusatkan perhatiannya pada fitur yang paling menarik dan mengabaikan fitur lainnya.
8. Keegoisan, yaitu anak-anak melihat dunia menurut kehendak mereka sendiri.
9. Tahap operasional konkrit

Tahap operasi konkrit terjadi pada usia 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini, anak dapat berpikir secara logis tentang peristiwa tertentu dan mengklasifikasikan objek dari berbagai bentuk. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi tidak dapat memecahkan masalah abstrak. Oprasional Konkret adalah tindakan mental yang dapat diterjemahkan dengan menggunakan objek material yang nyata.

Operasional konkret memungkinkan anak mengkoordinasikan beberapa kegiatan sehingga tidak terfokus pada satu objek saja. Pada tingkat fungsional tertentu, anak secara mental dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya hanya dilakukan secara fisik, dan mereka dapat menginterpretasikan tindakan spesifik tersebut. Dalam kemampuan fase aktivitas tertentu, yang terpenting adalah mengklasifikasikan atau membagi sesuatu ke dalam subkelompok yang berbeda dan memahami hubungannya.

1. Tahap operasi formal

Tahap operasi formal berlangsung dari usia 11 tahun hingga dewasa. Fase ini disebut juga dengan masa remaja. Remaja berpikir lebih abstrak, logis dan idealis. Pada tahap ini, orang mulai memikirkan pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis. Kualitas abstrak dari pemikiran fungsional formal dapat dilihat dalam pemecahan masalah verbal. Pemikir operasional konkret harus melihat elemen spesifik A, B, dan C untuk membuat kesimpulan logis bahwa jika A = B dan B = C, maka A = C. Sebaliknya, pemikir operasional formal dapat menyelesaikan masalah bahkan ketika masalahnya disajikan secara lisan.

Selain kemampuan abstrakasi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan mengidealkan dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan yang akan muncul. Pada tahap ini, anak mulai memikirkan kualitas ideal yang ingin mereka miliki dalam diri mereka dan orang lain. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan secara sistematis.[[18]](#footnote-18)

1. **Pengertian Berpikir Simbolik**

Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan matematika dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif anak dapat dilihat melalui Standar Tingkat Perkembangan Anak (STPPA). Ada beberapa dimensi perkembangan kognitif pada anak antara usia tiga bulan sampai enam tahun. Perkembangan kognitif memiliki tiga dimensi yaitu pembelajaran dan pemecahan masalah, pemikiran logis dan pemikiran simbolik.[[19]](#footnote-19)

Pemikiran simbolik berarti bahwa anak kecil dapat secara mental mewakili objek yang tidak ada. Berpikir simbolik ditandai dengan daya khayal atau imajinasi yang tinggi dari anak untuk merepresentasikan sesuatu yang ia pikirkan. Misalnya memegang batu untuk merepresentasikan mobil, atau memegang kartu remi (*bridge*) untuk merepresentasikan sebuah *handphone*. Membentuk simbol pribadi seperti biasa terjadi diantara anak usia 3-5 tahun.[[20]](#footnote-20) Berpikir simbolik juga terlihat pada aktivitas anak dalam mengenal dan menyebutkan angka, lambang bilangan, huruf, fungsi hitung, menggunakan lambang bilangan dalam berhitung, mencocokkan dan mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar atau huruf.[[21]](#footnote-21)

Tahap awal berpikir praoperasional adalah kemampuan berpikir simbolik, dimana anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada di depannya. Pandangan lain menyatakan bahwa kapasitas berpikir simbolik adalah proses berpura-pura, anak usia dini mengungkapkan pemikiran simbolik dengan tujuan yang berbeda-beda, seperti meniru orang tua atau pengasuh. Piaget juga menyatakan bahwa berpikir simbolik adalah ketika anak mulai merepresentasikan suatu objek yang tidak ada dengan menggunting gambar rumah, orang, mobil, awan, atau objek lainnya. Pada masa kanak-kanak, seseorang mulai mengembangkan kemampuan berpikir simboliknya, mengingat dan memikirkan simbol atau membayangkan suatu objek yang tidak ada, dengan menggunakan simbol angka dan huruf.[[22]](#footnote-22)

Selain Piaget, banyak ahli yang mendefinisikan berpikir simbolik, seperti Diane, menurutnya berpikir simbolik adalah kemampuan mengingat dan memikirkan simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Menurut Mutiah, kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini disebut fungsi simbolik. Pada tahap ini, anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental benda-benda yang tidak ada. Kemampuan berpikir simbolik ini disebut tindakan simbolik, dan dengan cepat mengembangkan cara berpikir anak. Selain itu, menurut Carlson dan Zelazo, pengertian berpikir simbolik adalah berpikir yang melibatkan simbol atau objek yang dapat mewakili sesuatu.[[23]](#footnote-23)

1. **Perkembangan Berpikir Simbolik**

Fase simbolik termasuk dalam pembelajaran simbolik. Untuk itu diperlukan kemampuan merumuskan simbol-simbol yang dikemas dalam bentuk kata atau kalimat. Simbol diajarkan sedemikian rupa sehingga anak mengenali benda, tetapi tidak bergantung pada benda nyata. Simbol juga sangat penting agar mereka belajar bertindak sebagai aturan baik dalam kehidupan anak yang menerima pendidikan maupun dalam kehidupan selanjutnya.

Kemampuan berpikir simbolik harus dikembangkan dengan memberikan rangsangan berupa media pendidikan. Menurut Hasnida, anak diharapkan mampu mengungkapkan pikirannya tanpa tekanan atau rasa takut melalui media yang tersedia dan menarik sehingga mereka dapat mengungkapkan pikirannya dan mengalir begitu saja. Jika muncul pertanyaan atau ada yang menghalangi pertanyaan tersebut, anak langsung mengatakan apa yang terlintas di benaknya tanpa berpikir. Oleh karena itu, guru harus berusaha merangsang pemikiran simbolik anak melalui lingkungan belajar yang sesuai. Berbagai macam media yang saat ini sedang dikembangkan agar guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan anak.[[24]](#footnote-24)

1. **Teknik Penilaian dan Indikator Pencapaian Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun**

Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyebutkan bahwa anak usia 4-5 tahun atau kelompok A dapat menghitung banyak benda dari 1-10, mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan lambang huruf.[[25]](#footnote-25)

Pada saat yang sama, Maria Geldiana Masi, Efrida Ita dan Gede Putu Arya Oka menemukan bahwa anak usia 4-5 tahun mengenal dan menyebutkan angka 1-10, sedangkan anak usia 5-6 tahun menyebutkan 1-20. Piaget juga berpendapat bahwa untuk mencapai perkembangan kognitif pada anak usia dini 4-5 tahun, anak sudah dapat menyebutkan beberapa angka dan huruf, termasuk angka 1-10.[[26]](#footnote-26)

Setelah mengetahui indikator pencapapian aspek yang akan dikembangkan, biasanya akan dilakukan penilaian dengan berlandaskan indikator tersebut. Penilaian pada umumnya dilakukan dengan pengamatan atau observasi. Hasil pengamatan kemudian dicatat dengan menggunakan berbagai teknik, antara lain:

* + 1. Catatan Anekdot

Catatan anekdot merupakan catatan penting dan bermakna tentang perkembangan anak. Catatan anekdot memungkinkan memberikan deskripsi perkembangan penting yang kompetisi dasarnya tidak terdapat dalam perencanaan harian. Catatan anekdot bisa berupa tulisan atau rekaman. Dalam catatan tersebut secara khusus dituliskan identitas anak, waktu, lokasi, dan peristiwa.

* + 1. Catatan Hasil Karya

Catatan hasil karya merupakan catatan tentang hasil karya anak, baik yang berupa proses maupun hasil. Catatan tersebut memberikan gambaran perkembangan hasil karya anak dari waktu ke waktu.

* + 1. Catatan Hasil Pemeringkatan Skala Kemunculan Perilaku

Catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (*rating scale*) memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar pada setiap program pengembangan, sesuai dengan kompetensi dasar yang direncanakan dalam perencanaan pembelajaran harian. *Rating scale* menggunakan 4 skala penilaian, yaitu:

Belum Berkembang (BB)

Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika *screening* awal.

Mulai Berkembang (MB)

Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orang tua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan *screening*.

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologis.[[27]](#footnote-27)

1. **Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif tidak hanya satu tetapi ada banyak. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor herediter/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang didirikan oleh filsuf Schopenhauer menegaskan bahwa seseorang dilahirkan dengan kemungkinan-kemungkinan tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan juga bahwa tingkat kecerdasan ditentukan sejak seorang anak dilahirkan. Psikolog Lehrin, Lindzey dan Spuhier mengklaim bahwa 75-80% kecerdasan diturunkan atau diwariskan.

1. Faktor lingkungan

Pelopor teori lingkungan atau empirisme adalah John Locke. Locke menegaskan bahwa manusia dilahirkan murni, atau murni seperti kertas putih, murni tanpa noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan teori Tabula Rasa. Menurut John Locke, lingkungan menentukan perkembangan manusia. Menurut pendapat Locke, tingkat kecerdasan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diterima seseorang dari lingkungannya.

1. Faktor kematangan

Setiap organ (fisik atau psikis) dapat dikatakan matang bila telah mencapai kapasitas untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Kedewasaan atau kedewasaan mengacu pada usia kronologis (usia kalender).

1. Faktor Formatif

Formasi adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Faktor formatif dapat dibagi menjadi bentukan yang disengaja (pendidikan formal) dan bentukan yang tidak disengaja (pengaruh lingkungan). Agar manusia bertindak cerdas untuk bertahan hidup, atau sebagai bentuk penyesuaian diri atau adaptasi.

1. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan aktivitas ke arah tujuan dan memotivasi untuk berbuat lebih banyak dan lebih baik. Sementara itu, bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, suatu potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih untuk mewujudkannya. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasan. Artinya lebih mudah dan cepat bagi seseorang dengan bakat tertentu untuk mempelajarinya.

1. Faktor kebebasan

Freedom, atau kebebasan seseorang untuk berpikir secara berbeda (menyebar), artinya seseorang dapat memilih cara tertentu untuk menyelesaikan masalah, juga dapat dengan bebas memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.[[28]](#footnote-28)

1. **Klasifikasi Perkembangan Kognitif**

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pendengaran, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometris, dan ilmiah awal. Uraian masing-masing wilayah pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Pendengaran

Keterampilan ini berkaitan dengan suara atau indra pendengaran anak, misalnya: mendengarkan atau meniru suara sehari-hari, mendengarkan lagu atau puisi dengan baik, mengikuti perintah lisan sederhana, mendengarkan cerita dengan baik.

1. Perkembangan Penglihatan atau Visual

Keterampilan ini berkaitan dengan melihat, mengamati, memperhatikan, bereaksi dan pemahaman anak terhadap lingkungan sekitarnya. Keterampilan yang akan dikembangkan adalah: mengenal benda sehari-hari, membandingkan benda dari yang sederhana sampai yang kompleks, mengetahui ukuran dan bentuk benda. atau warna.

1. Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berkaitan dengan pembentukan tekstur (sense). Keterampilan yang akan dikembangkan adalah; mengembangkan rasa sentuhan, mengembangkan kesadaran akan tekstur yang berbeda, mengembangkan kosa kata untuk mendeskripsikan tekstur yang berbeda seperti tekstur tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin dan tekstur kontras lainnya.

1. Perkembangan Kinestetik

Kefasihan/ ketangkasan atau keterampilan motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif. Keterampilan tangan dapat dikembangkan melalui permainan yaitu: melukis jari dengan tepung kanji, menjiplak huruf geometris, melukis dengan cat air, mewarnai sederhana, menjahit sederhana.

1. Pengembangan Aritmetika

Keterampilan berorientasi pada penguasaan kalkulus atau memulai konsep kalkulus. Keterampilan yang akan dikembangkan adalah: mengenal atau menghitung bilangan, menyebutkan deret bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan nilai bilangan yang berbeda.

1. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berkaitan dengan pembentukan konsep bentuk dan ukuran. Keterampilan yang akan dikembangkan adalah: memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan benda menurut warna, benda dan ukuran, membandingkan benda menurut ukuran, besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendah.

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Permulaan Keterampilan ini merujuk pada berbagai percobaan atau pembuktian seperti pendekatan ilmiah atau logika, namun tetap memperhatikan tahapan berpikir anak. Keterampilan yang akan dikembangkan adalah: mempelajari berbagai benda di sekitarnya, melakukan berbagai percobaan sederhana, mengkomunikasikan apa yang telah diamati dan apa yang belum dipelajari.[[29]](#footnote-29)

1. **Metode Bermain Konstruktif**
2. **Pengertian Bermain**

Bermain atau permainan merupakan dunia anak-anak. Aspek perkembangan anak, seperti perkembangan sosial-emosional, kognitif, motorik, bahasa dan lainnya, secara alami berkembang melalui bermain. Permainan dapat dimainkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.[[30]](#footnote-30) Permainan adalah serangkaian kegiatan di mana anak-anak dapat bersenang-senang. Bermain dapat berupa aktivitas apapun yang melibatkan kesenangan atau kebahagiaan pada anak usia dini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah permainan berasal dari akar kata yang berarti perbuatan atau kegiatan menyenangkan hati. Dalam konteks ini perlu dipahami sebagai upaya membuat anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.[[31]](#footnote-31) Bagi seorang anak, bermain bukan hanya sekedar mengisi waktu atau hobi, tetapi juga sebagai sarana belajar bagi anak. Segala bentuk permainan anak usia dini memiliki nilai positif bagi perkembangan seluruh aspek anak. Sambil bermain, anak dapat menghargai kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan anak.

Menurut pakar seperti contohnya Freud, definisi bermain menyatakan bahwa bermain adalah fantasi atau mimpi bagi anak-anak yang mencerminkan keinginan dan konflik pribadi. Menurut Johnson, bermain game adalah kegiatan yang dilakukan berulang kali untuk bersenang-senang. Menurut Sudan, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat bantu, menimbulkan pengertian atau pengetahuan, menimbulkan kegembiraan pada anak dan mengembangkan imajinasi. Menurut Schwartzman, bermain adalah kepura-puraan dan tidak nyata.[[32]](#footnote-32)

Bermain adalah pendekatan pendidikan anak usia dini yang menggunakan strategi, metode, materi dan media yang menarik untuk memfasilitasi pembelajaran anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam kegiatan bermain, anak diajak untuk belajar tentang dunia dan sekitarnya. Berbagai kegiatan bermain mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain sambil belajar dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.[[33]](#footnote-33)

1. **Ciri-ciri Bermain**

Bermain memiliki beberapa ciri yang membedakannya dari aktivitas yang lain:

1. Dibuat berdasarkan motivasi internal

Kegiatan bermain diatur sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Hal ini dilakukan tanpa paksaan dari pihak lain.

1. Diwarnai dengan emosi positif

Setiap anak akan merasa bersemangat dan bergembira pada saat bermain. Jika seorang anak mendapat masalah dan bermain, dia dengan senang hati kembali bermain dan melupakan masalahnya.

1. Fleksibel

Kegiatan bermain dapat berubah kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan keinginan anak.

1. Mengutamakan proses daripada hasil

Aksi permainan selalu terlihat dari samping selama proses berlangsung. Anak-anak melatih keterampilan motorik halus, keterampilan bahasa, dan keterampilan kognitif saat bermain. Namun, jika melihat hasil permainannya, aksinya berbeda. Karena melihat peralatan bermain yang berantakan, lantai yang kotor, dan lain sebaginya. Oleh karena itu, kegiatan bermain hendaknya menekankan pada proses, bukan hasil.

1. Pilihan bebas

Saat anak bermain, anak berhak dan bebas memilih permainan yang disukainya atau yang diinginkannya untuk bermain.

1. Mempunyai kualitas berpura-pura

Ketika anak-anak bermain, selalu ada pura-pura atau bermain peran. Bermain boneka, anak itu berpura-pura menjadi dokter atau ibu. Bermain dengan balok, anak-anak berpura-pura menjadi arsitek yang merancang sebuah bangunan.[[34]](#footnote-34)

Menurut Rubin, Fein, dan Vandenberg, bermain memiliki lima ciri utama yang dapat digunakan untuk membedakan antara kegiatan bermain dan bukan bermain. penjelasan dari pernyataan di atas sebagai berikut:

1. Bermain didorong oleh motivasi yang berasal dari dalam diri anak

Seorang anak akan berpartisipasi dalam permainan jika itu benar-benar memuaskannya. Tidak mendapatkan reward atau karena diberi perintah orang lain.

1. Anak memilih permainan dengan bebas

Jika anak dipaksa untuk bermain, meskipun dilakukan secara halus, kegiatan tersebut bukan lagi bermain. Kegiatan bermain yang ditugaskan kepada siswa oleh guru biasanya dilakukan oleh anak sebagai pekerjaan, bukan sebagai permainan. Kegiatan ini dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatannya sendiri.

1. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan

Anak-anak mendapatkan kegembiraan dan kesenangan dari kegiatan bermain ini, tanpa adanya stres atau ketegangan. Biasanya ditandai dengan tawa dan komunikasi yang hidup.

1. Sebuah permainan tidak selalu harus mewakili hal yang nyata

Pada anak usia dini, bermain sering dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Sesuai dengan mimpi indah dan kreativitas yang kaya, anak-anak dapat membangun dunia yang terbuka terhadap berbagai kemungkinan yang ada.

1. Bermain selalu melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikis maupun keduanya sekaligus

Saat anak bermain, semua organ tubuhnya aktif dan pikirannya bekerja untuk menikmati permainan yang dimainkannya. Jadi, semakin banyak permainan yang mereka mainkan, semakin mereka berkembang secara fisik dan mental.[[35]](#footnote-35)

1. **Tahapan Bermain**

Permainan memiliki beberapa fase atau tahapan tergantung dari perkembangan anak. Tahapan-tahapan tersebut merupakan hasil dari beberapa penelitian para ahli tumbuh kembang anak. Selanjutnya, psikolog perkembangan menjelaskan tahapan bermain sebagai beriku:

1. Jean Piaget

Berikut ini adalah beberapa tahapan kegiatan bermain menurut Jean Piaget:

1. Permainan sensori motor ( ¾ bulan-½ tahun)

Bermain terjadi pada fase perkembangan kognitif sensorimotor, yaitu 3 sampai 4 bulan dan tidak dapat diklasifikasikan sebagai aktivitas bermain. Kegiatan ini hanyalah kelanjutan dari kesenangan yang diterima, seperti makan atau melihat sesuatu, atau merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, yang disebut asimilasi reproduktif..

1. Permainan simbolik (2 sampai 7 tahun)

Ciri periode praoperasional, yang ditandai dengan permainan imajinatif dan permainan pura-pura, ditemukan antara usia 2 hingga 7 tahun. Pada masa ini, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep bilangan, ruang terbatas, dan lain sebaginya. Seringkali, anak hanya bertanya dan tidak peduli dengan jawaban yang diberikan, bahkan setelah ada jawaban, anak terus bertanya. Anak sudah menggunakan simbol atau gambar yang berbeda dari benda lain. Misalnya tulang belulang di tas punggung, sobekan kertas untuk uang dan lain-lain. Permainan simbolik juga membantu anak mengasimilasi dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional mereka. Segala sesuatu yang memengaruhi bagian ini diputar ulang dalam aktivitas bermainnya.

1. Permainan sosial dengan aturan (8 sampai 11 tahun)

Pada usia 8 sampai 11 tahun, anak lebih banyak terlibat dalam permainan biasa, dimana aktivitas anak lebih banyak diatur oleh aturan main.

1. Permainan dengan aturan dan olahraga (11 tahun ke atas)
2. Aktivitas permainan lainnya dengan aturan dan olahraga. Kegiatan permainan ini cukup menyenangkan dan disukai anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat daripada permainan yang tergolong permainan seperti permainan kartu atau baseball. Anak-anak ingin melakukan ini berkali-kali dan termotivasi untuk mencapai kinerja terbaik.[[36]](#footnote-36)
3. Hurlock

Berikut ini adalah beberapa tahapan kegiatan bermain menurut Hurlock:

1. Tahapan exploratory atau ppenjelajahan

Berupa tindakan yang melibatkan benda atau orang lain, berusaha meraih atau menjangkau benda yang ada di sekitarnya kemudian mengamati benda tersebut. Pembelajaran lebih luas ketika anak sudah bisa merangkak dan berjalan sehingga anak mengamati setiap benda yang dijangkaunya.

1. Tahapan mainan atau *toy stage*

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5 sampai 6 tahun. Anak usia 2 sampai 3 tahun kebanyakan hanya mengikuti mainannya. Biasanya terjadi pada anak prasekolah di Taman Kanak-kanak yang biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya berbicara atau bermain seperti teman bermainnya.

1. Tahap permainan (Bermain)

Hal ini biasanya terjadi bersamaan dengan dimulainya sekolah dasar. Selama periode ini jenis permainan anak-anak berkembang, dan bermain dengan mainan secara bertahap berkembang menjadi permainan, olah raga dan permainan lainnya yang dimainkan oleh orang dewasa.

1. Tahap Lamunan

Tahap ini dimulai saat anak mendekati pubertas, saat anak mulai kehilangan minat pada permainan yang biasa mereka nikmati dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berimajinasi. Biasanya anak berfantasi bahwa orang lain memperlakukan dia dengan tidak adil atau bahwa orang lain tidak memahami anak.[[37]](#footnote-37)

1. **Tujuan Bermain**

Pada anak usia dini, berbicara tentang tujuan bermain tidak lepas dari psikologi atau kepribadian anak, karena bermain mencerminkan kebutuhan dasar anak yang harus dikembangkan. Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain pada anak usia dini. Utami Munandar mengatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional secara utuh. Dengan kata lain, merujuk pada ungkapan Utami, tujuan bermain adalah bermain sebagai sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik motorik hingga sosial-emosional.

Secara umum, tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk sebagai berikut:

1. Eksplorasi anak

Eksplorasi secara bahasa berarti mengeluarkan. Itu berarti memberi atau memiliki semua keterampilan yang dimiliki seseorang. Jiwa seorang anak adalah petualang. Anak-anak ingin melakukan hal-hal baru yang mereka inginkan dan minati. Karakteristik anak dengan rasa ingin tahu yang kuat memaksa mereka untuk bereksplorasi dan menggunakan seluruh kreativitasnya. Dalam konteks ini, bermain merupakan wahana yang dapat dijadikan sebagai tempat eksplorasi untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.

1. Eksperimen anak

Secara etimologis, eksperimen berarti uji coba atau menguji. Adapun terminologinya yaitu melakukan serangkaian percobaan untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Bereksperimen ketika bermain sebagai anak berarti melalui bermain, anak dapat melakukan percobaan untuk mengumpulkan dan mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru. Hal ini dikarenakan rasa ingin tahu anak yang sangat tinggi, sehingga anak seringkali menganggap hal tersebut dalam bentuk permainan yang dimainkannya. Dalam pembelajaran kuantum, kegiatan eksperimen anak dikenal dengan teori belajar global, yaitu teori yang mengungkapkan pembelajaran umum anak.

1. *Imitation* anak

Imitasi dimaksudkan sebagai bentuk meniru anak. Dengan kata lain, bermain adalah semacam peniruan anak-anak terhadap permainan yang mereka mainkan. Biasanya, anak-anak cenderung meniru kartun atau pahlawan super yang paling mereka sukai. Selain itu, anak meniru profesi atau pekerjaan orang dewasa seperti dokter, insinyur, mekanik, dan pengrajin. Permainan memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri dan meniru hal-hal dalam imajinasi mereka.

1. Adaptasi anak

Tujuan lain dari kegiatan bermain adalah untuk melatih anak beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Adaptasi sendiri berarti kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Artinya ketika anak bermain dengan teman sebayanya, secara otomatis mereka belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam keadaan seperti itu, anak harus berusaha bergaul, menyesuaikan diri dengan teman-temannya, menciptakan suasana kedekatan atau keakraban dan keceriaan. Kegiatan bermain yang melatih daya adaptasi anak biasanya adalah permainan sosial yang membutuhkan banyak orang, seperti petak umpet, dan permainan penjual dan pembeli.[[38]](#footnote-38)

1. **Bermain Konstruktif**

Permainan konstruksi adalah tentang membangun, merencanakan, dan menciptakan. Mainan edukatif atau manipulatif biasanya digunakan dalam kegiatan ini.[[39]](#footnote-39) Permainan konstruksi adalah objek fisik untuk membangun atau membuat sesuatu. Permainan ini dibuat ketika anak-anak berpartisipasi dalam pemecahan masalah buatan sendiri. Permainan membangun ini merupakan bentuk permainan yang paling umum untuk anak TK dan SD.[[40]](#footnote-40)

Beberapa ahli berpendapat tentang pengertian bermain konstruktif. Seperti, Johnson ia mendefinisikan bermain konstruktif sebagai jenis permainan yang menggunakan benda atau bahan untuk membuat sesuatu. Rubin.K.H. mendefinisikan bermain konstruktif sebagai suatu bentuk permainan dimana objek atau bahan tertentu dimanipulasi untuk menciptakan sesuatu yang nyata.[[41]](#footnote-41)

Permainan konstruksi, menurut Tedjasaputra, adalah permainan yang membentuk struktur tertentu dengan mainan yang ada, misalnya rumah yang dibangun dengan lego. Bermain konstruktif dapat membentuk kemampuan anak dalam bermain menggunakan lego dan alat bermain lainnya yang mengembangkan keterampilan dan kemampuan kognitif dengan baik. Dalam permainan konstruktif, anak juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam menangani permainan kreatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam belajar.[[42]](#footnote-42)

Permainan konstruksi, menurut Essa, adalah permainan dimana seseorang menciptakan sesuatu dengan objek yang berbeda. Misalnya bermain balok untuk membangun menara. Bermain Konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak-anak terlibat dalam menciptakan atau membangun suatu produk atau memecahkan masalah yang mereka buat sendiri. Ini berarti bahwa anak-anak bermain secara konstruktif dan menggunakan pikiran dan imajinasinya untuk memecahkan masalah. Balok digunakan secara khusus dan tepat untuk bangunan dan konstruksi. Menurut Hartati, permainan konstruktif merupakan perpaduan antara permainan sensorimotor fungsional dan permainan simbolik. Bermain konstruksi memberi anak pengalaman untuk berinteraksi dan mengeksplorasi berbagai bahan yang mungkin ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari. Atau secara tidak langsung, dengan memberikan anak pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat melalui permainan yang konstruktif.[[43]](#footnote-43)

Walter F. Drew memaparkan tiga prinsip bermain konstruktif, yaitu:

* + 1. Pada tahun prasekolah, permainan konstruktif diintegrasikan dengan karya penelitian anak-anak, yang memungkinkan mereka memperkuat keterampilan penelitian dalam pembentukan pemahaman konseptual.
    2. Guru mempunyai tujuan dari materi proses bermain yang konstruktif, dan strategi komunikasi yang dipikirkan dengan baik dengan anak harus berhasil membantu anak membentuk pemahaman penting dalam konten semua bidang.
    3. Pendidikan anak usia dini dapat digunakan untuk memperluas dan memperdalam pemahaman anak tentang tahapan perkembangan untuk memenuhi kebutuhan belajar sejak dini

Menurut Piaget, permainan konstruktif membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang akan mendukung pekerjaan sekolah mereka di masa depan. Adapun bahan bangunannya adalah sebagai berikut:

1. Bahan cair atau bahan alami seperti air, pasir, cat jari, lumpur, tanah liat, play dough, pensil, pulpen dan krayon.
2. Bahan bangunan terstruktur seperti balok, balok berongga, puzzle dan balok berwarna.[[44]](#footnote-44)

Adapun langkah-langkah bermain konstruktif balok, diantaranya yaitu[[45]](#footnote-45):

1. Merencanakan densitas dan intensitas.
2. Menyediakan alas (karpet) untuk bermain.
3. Menyiapkan jumlah balok, baik polos tidak berwarna maupun yang berwarna dan juga aksesorisnya.
4. Duduk melingkar, berdialog mengenai konsep bangunan misalnya menara, rumah, dan lain sebagainya.
5. Membuat kesepakatan aturan-aturan bermain balok.
6. Mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan.
7. **Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Peneliti mencoba mencari informasi dari beberapa karya ilmiah yang mengkaji perkembangan kognitif anak melalui bermain konstruktif / permainan balok.

1. Skripsi karya Soleka, mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruaan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2017 dengan judul “Upaya Guru Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di Taman Kanak-Kanak Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perkembangan anak sangat berkembang dengan bermain balok di TK Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung, dikatakan berkembang sangat baik karena peran guru dalam membimbing anak menjadi lebih kreatif, unik, kompleks dan kreatif susunannya. Balok-balok untuk membentuk bangunan sesuai dengan imajinasi anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Soleka adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif dan sama-sama mempelajari perkembangan kognitif melalui permainan balok atau misalnya permainan konstruksi. Perbedaan penelitian Soleka dengan penelitian ini adalah penelitian ini ditingkat usianya, pada penelitian karya Soleka siswa berusia 5-6 tahun dari TK kelompok B, sedangkan peneliti mempelajari siswa berusia 4-5 tahun dari TK kelompok A.[[46]](#footnote-46)
2. Skripsi karya Anti Marifah, mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2018 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif pada Kelompok A di TK Hikari”. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Hikari. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil yang meningkat pada siklus keedua. Persamaan penelitian Anti Marifah dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti yaitu sama-sama anak TK A usia 4-5 tahun, serta sama-sama meneliti kognitif anak melalui permainan konstruktif. Perbedaan penelitian Anti Marifah dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti meneliti menggunakan metode kualitatif, serta perkembangan/peningkatan kognitif yang dilihat dari segi mengenal bentuk geometri sedangkang peneliti meneliti perkembngan kognitif berpikir simbolik pada anak.[[47]](#footnote-47)
3. Skripsi karya Hardianti, mahasiswa jurusan Pendidikan luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruktif Balok di Kelompok Bermain Sulfieka Kecamatan Tamalate Kota Makassar”. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran di kelompok B Taman Kanak-kanak Sulfieka sudah meningkat karena sudah dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah bermain balok. Persamaan penelitian Hardianti dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji persepsi bermain anak secara konstruktif dalam ranah kognitifnya dan sasaran penelitiannya adalah anak TK kelompok A usia 4-5 tahun. Perbedaan penelitian Hardianti dengan penelitian ini ditemukan pada metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode kualititif.[[48]](#footnote-48)

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Kualitatif adalah model penelitian yang menggunakan prosedur dan metode yang sangat spesifik, berdasarkan teori korespondensi sebagai teori kebenaran ilmiah yang menghargai keragaman data lapangan tanpa generalisasi. Dalam penelitian kualitatif, peneliti lebih menitik beratkan pada interpretasi fenomena atau kejadian, fenomena atau peristiwa yang lazim terjadi di masyarakat maupun dalam kehidupan seorang individu.[[49]](#footnote-49)

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian deskriptif, yaitu. penelitian yang menekankan penjelasan dalam bentuk deskripsi. Informasi yang dikumpulkan semuanya berupa deskripsi kata, gambar, dll, bukan angka, dan tidak diubah menjadi angka.[[50]](#footnote-50)

Peneliti menggunakan penelitian kualitatif studi kasus karena melakukan penelitian secara detail dan mendalam tentang upaya peningkatan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A usia 4- 5 tahun di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar dengan metode bermain konstruktif.

1. **Kehadiran Peneliti**

Pengamat penelitian kualitatif atau peneliti memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengumpulan data, yaitu instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Hal ini didukung oleh pendapat Milles bahwa keberadaan peneliti lapangan adalah mutlak dalam penelitian kualitatif karena peneliti berperan sebagai alat penelitian sekaligus pengumpul data. Keuntungan dari kehadiran peneliti sebagai instrumen adalah subjek merespon lebih baik terhadap kehadiran peneliti. Peneliti dapat beradaptasi dengan lingkungan penelitian. Keputusan terkait penelitian dapat dilakukan dengan cepat dan tepat sasaran, serta informasi dapat diperoleh melalui sikap informan dan cara mengkomunikasikan informasi.[[51]](#footnote-51)

1. **Lokasi Penelitian**

Peneliti memilih TK Aisyiyah Purwokerto Blitar sebagai lokasi penelitian. TK Aisyiyah Purwokerto Blitar bertempat di Jl. Wahid Hasyim No. 16, Desa Purwokerto, Kecamatan Srengat, Kabupaten Blitar, yang merupakan lembaga pendidikan yang berada ditingkat pra sekolah.

Peneliti memilih lokasi tersebut karena di TK Aisyiyah sering kali melaksanakan kegiatan di bidang perkembangan kognitif seperti berhitung, menulis angka, dan lain sebagainya dengan menggunakan metode konstruktif. Hal tersebut menarik minat peneliti sehingga diputuskan untuk memilih lokasi di TK tersebut, didukung dengan kesesuaian subjek yang dipilih peneliti menurut observasi sebelumnya.

1. **Sumber Data**

Sumber data dibagi menjadi dua bidang yaitu, data primer dan data sekunder. Sumber informasi utama atau data primer penelitian ini adalah rekaman hasil wawancara dan hasil observasi dari informan yang diteliti di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar. Untuk hasil wawancara didapatkan dari wawncara dengan guru kelompok A sebanyak 1 orang dan perwakilan wali murid TK Aisyiyah Purwokerto Blitar yang sebanyak 2 orang. Sedangkan hasil observasi didapatkan dari pengamatan yang dilakukan peneliti kepada siswa kelompok A yang mengalami masalah kognitif berpikir simbolik sebanyak 18 anak. Adapun data sekunder untuk penelitian ini meliputi dokumentasi termasuk sumber informasi tertulis, inventaris dan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Misalnya profil sekolah, dokumentasi kegiatan anak dan dokumen lainnya.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh informasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data berlangsung dalam kondisi alamiah (*natural condition*) Sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak observasi, wawancara dan dokumentasi.[[52]](#footnote-52)

1. Observasi

Menurut Johnson, siapa pun dapat melakukan pengamatan dari bentuk sederhana hingga tingkat persepsi yang paling kompleks. Metode observasi yang digunakan dalam setiap kegiatan penelitian berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan penelitian dan tujuan penelitian. Adler menjelaskan bahwa observasi merupakan salah satu dasar dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia.[[53]](#footnote-53)

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui penerapan metode bermain konstruktif dan capaian perkembangan berpikir simbolik anak kelompok A dengan mengamati kegiatan belajar mengajar dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar.

1. Wawancara

Menurut Affifuddin, wawancara adalah cara mengumpulkan informasi dengan menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Menurut Riyanto, wawancara adalah metode pengumpulan data yang memerlukan komunikasi langsung antara peneliti dengan yang diteliti atau responden. Secara umum, wawancara penelitian kualitatif terdiri dari tiga bentuk, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Guba dan Lincoln mengungkapkan beberapa format wawancara yaitu wawancara kelompok terarah, wawancara tertutup dan terbuka, wawancara secara lisan, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.[[54]](#footnote-54)

Pada teknik wawancara ini, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dan terbuka. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh pewawancara yang mendefinisikan masalah mereka dan pertanyaan yang akan diajukan. Penelitian ini menggunakan wawancara terbuka dimana subjek mengetahui maksud dan tujuan wawancara.[[55]](#footnote-55)

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar dan perwakilan wali murid guna mengetahui dan menggali informasi mengenai penerapan metode untuk mengembangkan kognitif anak, capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik anak, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak usia kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar.

1. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti sesuatu yang tertulis. Ketika menerapkan metode dokumenter, peneliti meneliti benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan, risalah rapat, catatan harian, dll. Dalam uraian studi pendahuluan juga disebutkan bahwa ketika memperoleh informasi, kami mempertimbangkan tiga jenis sumber, yaitu tulisan, tempat, dam orang. Dalam penelitian berbasis tulisan inilah, kita menggunakan metode dokumentasi.[[56]](#footnote-56)

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi ini untuk memperoleh data lapangan berupa profil sekolah TK Aisyiyah Purwokerto Blitar, sejarah berdirinya TK Aisyiyah di Desa Purwokerto Srengat Blitar, vis misi dan tujuan TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar, data guru dan siswa, serta rapot anak tentang capaian perkembangan berpikr simbolik.

1. **Teknik Analisis Data**

Miles dan Huberman berpendapat bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga data mencapai titik jenuh. Berikut ini diuraikan beberapa langkah dalam menganalisis data dari model interaktif ini, yaitu:

1. Reduksi data

Dalam mengumpulkan data kualitatif, peneliti menggunakan teknik yang berbeda-beda dan dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghasilkan data yang sangat besar dan kompleks. Mengingat informasi yang diperoleh dari lapangan masih sangat kompleks, kasar dan belum sistematis, maka peneliti harus melakukan analisis melalui reduksi data. Reduksi data berarti membuat rangkuman, memilih topik, membuat kategori dan pola tertentu agar bermakna. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menyaring, memilih, menargetkan, menghapus, dan mengatur data untuk menarik kesimpulan.

1. Penyajian data

Representasi data adalah proses setelah reduksi data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk ringkasan, diagram, hubungan antar kategori, model, dan lain-lain, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Data yang tersusun secara sistematis memudahkan pembaca untuk memahami konsep, kategori dan hubungan serta perbedaan antara masing-masing model atau kategori.

1. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam model interaktif adalah pengambilan keputusan dan kontrol. Kesimpulan awal yang ditarik dalam penelitian kualitatif masih bersifat awal, sehingga dapat berubah sewaktu-waktu kecuali didukung oleh bukti yang kuat. Namun jika kesimpulan yang ditarik didukung oleh bukti-bukti yang valid atau konsisten, maka kesimpulan yang ditarik bersifat fleksibel. Kesimpulan dari hasil penelitian harus dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah yang disajikan. Selain memberikan jawaban atas rumusan masalah, kesimpulan juga harus menghasilkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu yang sebelumnya tidak ada. Pengamatan tersebut dapat berupa gambaran suatu objek atau fenomena yang sebelumnya tidak jelas, setelah diselidiki menjadi jelas, dapat juga berupa hipotesis atau bahkan teori baru.[[57]](#footnote-57)

Gambar 3.1

Teknik Analisis Data Milles dan Huberman

1. **Pengecekan Keabsahan Data**

Untuk mempertimbangkan hasil penelitian, telah dikembangkan prosedur yang mempertimbangkan keabsahan hasil penelitian. Salah satu bagian penting dalam proses penelitian kualitatif adalah keabsahan materi, yang erat kaitannya dengan validitas dan reliabilitas. Salah satu teknik untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan teknik triangulasi.

Menurut Afifuddin, triangulasi adalah teknik validasi data yang menggunakan sesuatu selain data tersebut untuk memverifikasi atau membandingkan data. Sugiyono menjelaskan teknik pengumpulan data triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan teknik pengumpulan data yang berbeda dan sumber data yang ada. Ketika peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan triangulasi, sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji reliabilitas data tersebut, yaitu memverifikasi keandalan data melalui teknik pengumpulan data yang berbeda dan sumber data yang berbeda.[[58]](#footnote-58)

1. **Tahap-tahap Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif terdapat tahap-tahap penelitian. Adapun tahap-tahap penelitian tersebut dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Tahap pra lapangan

Pada penelitian kualitatif, kegiatan yang dilakukan pada tahap pra lapangan adalah penyusunan rencana penelitian yang memuat latar belakang masalah dan landasan penelitian, penelitian literatur, penentuan wilayah penelitian, penentuan jadwal penelitian, pemilihan alat penelitian, perencanaan pengumpulan data, perencanaan prosedur analisis data, perencanaan peralatan yang dibutuhkan di lapangan dan perencanaan pengecekan kebenaran data. Pemilihan bidang penelitian didasarkan pada keadaan lapangan itu sendiri, sehingga pekerjaan penelitian dapat dilakukan sesuai dengan topik penelitian. Pertimbangan lain termasuk kondisi geografis, kendala waktu, biaya, dan tenaga kerja.

1. Tahap pekerjaan lapangan

Selama tahap kerja lapangan, peneliti harus dengan mudah memahami situasi dan kondisi daerah penelitian. Penampilan dan perilaku fisik harus konsisten dengan norma, nilai, dan praktik setempat. Untuk bertindak seperti ini, harus benar-benar memahami budaya lokal. Dalam mengumpulkan data, peneliti dapat menerapkan teknik observasi, wawancara (interview) dengan menggunakan alat bantu seperti rekaman peta, foto, slide, dll. Mengusahakan untuk menjaga hubungan dengan subjek sampai akhir penelitian. Jika koneksi memungkinkan, dapat diasumsikan bahwa tidak akan ada hambatan terhadap informasi yang diperoleh.

1. Tahap analisis data

Dalam analisis data, peneliti terlebih dahulu harus memahami konsep dasar analisis data. Analisis data adalah proses pengorganisasian dan pemilahan data ke dalam pola, kategori, dan unit deskriptif dasar untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja yang diajukan dari data tersebut. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak diperolehnya data dari lapangan. Usahakan agar data tidak terkena berbagai pengaruh, termasuk pemikiran peneliti, sehingga terkontaminasi. Jika analisis memakan waktu terlalu lama, materi menjadi usang. Tema dan rumusan hipotesis dapat diperoleh dari analisis data. Gerakan ke topik dan perumusan hipotesis secara alami didasarkan pada tujuan penelitian dan perumusan masalah.[[59]](#footnote-59)

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Gambaran Umum Latar Penelitian**
2. **Sejarah Berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Pada awalnya, pimpinan Aisyiyah cabang Srengat berkeinginan mendirikan TK Aisyiyah di Dusun Domot, Desa Purwokerto. Apalagi di Domot Purwokerto sudah pernah didirikan TK namun pada akhirnya sekolah tersebut mati, maka sangat diperlukan adanya TK lagi di daerah ini. Untuk memenuhi keinginan pimpinan Aisyiyah dan didampingi sebagian bapak-bapak Muhammadiyah mengadakan musyawarah supaya bisa cepat terlaksana mendirikan TK tersebut. Dari hasil musyawarah tersebut telah disetujui untuk mendirikan TK Aisyiyah di Domot Purwokerto. Setelah dilakukannya musyawarah tersebut, pihak yayasan Aisyiyah mengurus perizinan untuk mendirikan TK Aisyiyah di Domot Purwokerto.

Setelah perizinan disetujui oleh pihak desa, pada tahun 1967 TK Aisyiyah Bustanul Athfal didirikan. Namun pada saat itu, bangunan yang dipakai masih bukan milik sendiri. Setelah bertahun-tahun serta murid di TK Aisyiyah terus bertambah pada akhirnya, tahun 1972 atas bantuan masyarakat dan wali murid, ibu-ibu Aisyiyah bisa membuat gedung sendiri di utara masjid Sholikhin dengan ukuran 6x14 m dijadikan 2 lokal, 6x3 m untuk kantor dan 6x7 m untuk ruang kelas. Pada tahun 1988 untuk persiapan memperbaiki masjid Sholikhin, TK Aisyiyah ditukar tempat kesebelah barat jalan, menempati gedung berukuran 7x15 m. Hingga saat ini TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar menempati gedung barat jalan dari masjid Sholikhin dan luas tanahnya dari tahun ke tahun bertambah.[[60]](#footnote-60)

1. **Profil Singkat TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**
   1. Nama Lembaga : TK Aisyiyah Bustanul Athfal
   2. Alamat : Jln. Wahid Hasim, Dsn. Domot, RT

001/ RW 006, Ds. Purwokerto, Kec. Srengat, Kab. Blitar

* 1. Nama Kepala Sekolah : Suharlin, S.Pd.
  2. Jumlah Pendidik : 4 orang
  3. Jumlah Tenaga Kependidikan : 1 orang
  4. Jumlah Anak Didik : 33 orang
  5. Tahun Berdiri TK : Tahun 1967
  6. Nomor Ijin Operasional : 421.9/3112/409.101.2/2019
  7. NPSN TK : 20556237
  8. Nama Yayasan : Yayasan Aisyiyah[[61]](#footnote-61)

1. **Struktur Organisasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Struktur organisasi TK Aisyiyah Bustanul Athfal desa Purwokerto dipimpin oleh Ibu Siti Aminah, S.Pd, Kepala Sekolah Ibu Suharlin, S.Pd, Sekertaris dan Bendahara dijabat oleh Ibu Wahyuningsih, S.Pd, Komite/Dewan sekolah yang dijabat oleh Ibu Nurul Mahmudah, serta segenap jajaran guru kelompok A dan kelompok B meliputi: Ibu Ni’matu Risqilah, S.M dan Ibu Arum Rahmawati sebagai guru kelompok A, serta Ibu Wahyuningsih, S.Pd sebagai guru kelompok B.[[62]](#footnote-62)

1. **Visi, Misi, dan Tujuan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**
   1. Visi

Terbentuknya tunas insan pembelajar yang bertaqwa, berakhlak mulia, mandiri, cakap, kreatif, dan peduli.

* 1. Misi
     1. Menginternalisasikan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia
     2. Mendidik anak secara optimal sesuai dengan perkembangan anak dengan mengembangkan kemandirian, kecakapan, dan kreatifitas anak
     3. Membiasakan anak bersikap peduli terhadap sesama
  2. Tujuan
     1. Terbentuknya anak yang beriman dan bertaqwa
     2. Terbentuknya anak yang berkhlaqul karimah
     3. Terbangunnya model-model stimulus psiko-sosial kepada anak usia dini
     4. Terbentuknya kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*) anak usia dini[[63]](#footnote-63)

1. **Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Sarana dan prasarana merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Kehadiran sarana dan prasarana tersebut banyak memberikan kontribusi dalam proses belajar mengajar. TK Aisyiyah sudah memiliki gedung pendidikan resmi sebagai tempat mengajar dan sekolah. Prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar meliputi tanah seluas 462 m², 1 aula, 2 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang UKS, 1 ruang penyimpanan peralatan *drum band*, 2 toilet dan 5 bermain *outdoor*.[[64]](#footnote-64)

1. **Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar memiliki 5 tenaga pendidik yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 guru kelompok A, 1 guru kelompok B dan 1 penjaga sekolah.[[65]](#footnote-65)

1. **Data siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Data siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 33 anak dengan data sebagai berikut: Kelompok A laki-laki 9 orang dan perempuan 9 orang, kelompok B anak laki-laki 9 orang dan 6 orang anak-anak. perempuan, total 15 anak.[[66]](#footnote-66)

1. **Deskripsi Data**
2. **Penerapan Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Simbolik Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Metode bermain konstruktif menjadi salah satu metode dalam belajar mengajar di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar. Metode ini sering digunakan sebagai kegiatan belajar mengajar, dengan menyesuaikan tema yang ada. TK ini memilih metode konstruksi sebagai alat pembelajaran karena belajar dengan cara bermain balok merupakan salah satu permainan yang sangat disukai oleh anak-anak TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar. Sesuai dengan pernyataan Ibu Risqilah selaku guru kelompok A:

“Karena anak-anak disini, tidak hanya disini mungkin tetapi di TK-TK yang lain pasti suka dengan bermain. Jadi belajar sambil bermain konstruktif ini selain mengenalkan simbol angka pada balok-balok mainan juga melatih kreatifitas anak dalam membangun sesuatu atau membuat sesuatu. Dan juga anak-anak disini sangat suka bermain dengan balok-balok, lego dan semacamnya untuk membuat sesuatu.”[[67]](#footnote-67)

Metode permainan konstruktif ini mulai digunakan sebagai metode pembelajaran karena anak-anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan. Lalu dengan adanya diskusi bersama guru-guru yang lain, tercetuslah ide metode bermain konstruktif. Sesuai dengan pernyataan Ibu Risqilah:

“Pada awalnya anak-anak sulit mengal angka-angka, dengan berdiskusi dengan guru-guru yang lain tercetus ide membuat kartu angka terlebih dahulu, tetapi anak-anak gampang bosan. Lalu guru kelas B, Bu Yun mengusulkan memakai permainan yang lain seperti balok dan botol-botol yang diberi angka.”[[68]](#footnote-68)

Adapun wawancara dengan guru kelomppok A, penerapan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar adalah:

“Penerapannya sesuai dengan tema yang ada di RPPH, contohnya saat tema lingkunganku nanti anak membangun rumahnya atau sekolahnya, setelah itu anak menyebutkan angka-angka yang ada pada balok atau anak-anak akan menghitung ada berapa balok yang mereka gunakan lalu mencari angka yang sesuai dengan jumlah yang dihitung.”[[69]](#footnote-69)

Berdasarkan wawancara dengan guru kelompok A tersebut bahwa, penerapan metode bermain konstruktif dilakukan dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). RPPH sendiri merupakan pedoman atau acuan guru saat belajar mengajar dimulai. RPPH ini disusun sesuai dengan RPPM yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tema-tema yang sudah ada.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi dengan melihat bagaiman penerapan dari metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah ini. Berdasarkan observasi, penerapan metode bermain konstrukif di TK ini sama dengan langkah-langkah bermain konstruktif balok pada umumnya. pelaksanaannya yang pertama, sebelum pelajaran guru menyiapkan tikar untuk anak-anak bermain. Kemudian, guru menyiapkan balok-balok yang akan dimainkan. Setelah itu, saat belajar mengajar sudah dimulai guru mengajak anak duduk melingkar di atas karpet dan melakukan dialog mengenai tema dan juga kegiatan yang akan dikerjakan. Setelah melakukan dialog tentang tema dan kegiatan, guru menjelaskan pula aturan-aturan bermain konstruktif balok. Lalu anak dipersilahkan bermain konstruktif balok, namun sebelumnya anak sudah dibagi kelompok untuk mengerjakan kegiatan yang lainnya.[[70]](#footnote-70)

Saat penerapan pada sebuah metode, pastinya memiliki kendala tersendiri. Sama halnya dengan metode bermain konstruktif. Menurut Ibu Risqilah kendala yang ditemui pada saat menggunakan metode konstrutif adalah: “Terkadang ada anak yang mau bermain balok ada yang tidak mau, seperti anak sudah bosan dengan permainan konstruktif.”[[71]](#footnote-71)

Dari kendala yang ditemui, seorang pendidik harus bisa memutar otak untuk menyelesaikan atau mengatasi kendala yang ditemui. Ibu Risqilah memaparkan cara mengatasi kendala yang beliau temui sebagai berikut:

“Pada saat menggunakan metode bermain konstruktif, diselingi permainan yang lain, seperti bowling angka. Jadi setelah anak melakukan metode bermain konstruktif, anak bisa bermain bebas. Yang terpenting adalah anak bermain sambil belajar simbol-simbol angka supaya anak cepat mengingat.”[[72]](#footnote-72)

Dari paparan diatas penerapan metode bermain kontruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal sering digunakan sebagai metode pembelajaran. Dimana awal mula munculnya metode ini dikarenakan anak-anak kelompok A yang masih sulit mengenal angka. Maka dari itu diadakannya rapat dan musyawarah supaya bisa menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Setelah itu terbentuklah metode bermain konstruktif balok angka. Penerapan metode ini disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat dan juga tema yang telah ditetapkan. Selain itu penerapan metode bermain konstruktif sesuai langkah-langkah bermain konstruktif balok pada umumnya, yaitu: menyediakan alas (karpet) untuk bermain, menyiapkan jumlah balok, duduk melingkar berdialog tentang tema dan kegiatan, membuat kesepakatan aturan-aturan bermain balok, dan yang terakhir mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan. Apabila anak jenuh dengan permainan balok, maka guru menyiapkan permainan pengaman untuk anak-anak. Jadi setelah bermain konstruktif balok, anak dapat bermain bebas.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda, misalnya perkembangan berpikir simbolik pada anak. Perkembangan yang berbeda-beda ini bisa dipicu oleh berbagai macam faktor. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak. Seperti halnya anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar, perkembangan kognitif berpikir simbolik berbeda pada setiap anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pemikiran simbolik anak.

Dari wawancara dengan guru kelompok A, yaitu Ibu Risqilah beliau menyampaikan beberapa faktor yang memungkinkan mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar:

“Dari faktor lingkungannya, dari lingkungan mungkin orang tua yang sibuk sehingga anak jarang diperhatikan perkembangan anaknya, belajar anak kurang diperhatikan. Bisa juga disebabkan kematangan pada anak, usia pada anak yang belum matang."[[73]](#footnote-73)

Dari hasil wawancara diketahui bahwa faktor yang memungkinkan dapat mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar, yaitu disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor lingkungan dan faktor kematangan anak. Faktor lingkungan, dari lingkungan tempat tinggal anak bisa mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak. Hal ini dikarenakan kesibukan orang tua, jadi anak terkadang tidak begitu diperhatikan. Faktor ini lah yang harus benar-benar diperhatikan karena bisa menjadi faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak. Faktor yang terakhir yaitu kematangan, faktor ini disebabkan kurang matangnya usia anak dari kebanyakan anak yang lain sehingga dapat mempengaruhi kognitif berpikir simbolik pada anak.

Peneliti juga mewawancarai wali murid tentang kesibukan dan juga peran wali murid dalam mendampingi anak belajar. Informan 1 menyebutkan: “Saya berdagang *online*, membuat kue-kue yang dititipkan di kantin-kantin sekolah dan dijual secara *online*.” Dalam hal mendampingi anak, informan 1 menyebutkan bahwa: “Jarang bisa karena kesibukan saya membuat kue-kue pesanan orang-orang.” Peneliti juga bertanya mengenai anak biasanya mengulangi pembelajaran yang diberikan di sekolah atau tidak, informan 1 menjelaskan: “Jarang mau anak saya mengulang pembelajaran, terkadang ketika saya dampingi malah tidak mau mengerjakan.”[[74]](#footnote-74)

Selain wawancara dengan informan 1, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali murid lain tentang kesibukannya. Informan 2 mengatakan: “Saya mengajar di SDN Purwokerto 1.” Dalam mendampingi anak belajar, informan 2 mengatakan: “Kadang saya dampingi kalau seedang tidak banyak tugas dari sekolahan.” Selanjutnya peneliti bertanya mengenai nak biasanya mengulangi pembelajaran yang diberikan di sekolah atau tidak, informan 2 menjelaskan: “kalau mengulang pelajaran waktu saya dampingi saja, selebihnya anak saya bermain hp.”[[75]](#footnote-75)

Berdasarkan wawancara di atas, faktor kuat yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak adalah faktor lingkungan dan juga faktor kematangan anak. Faktor lingkungan yang diamati dalam wawancara dengan orang tua siswa menyatakan bahwa anak diperbolehkan bermain dengan *handphone* pada saat mereka sibuk. Anak juga jarang didampingi saat belajar sehingga muncul kemalasan anak dalam belajar. Lalu anak juga jarang mengulang apa yang diajarkan di sekolah, hal ini juga disebabkan karena jarangnya orangtua yang mendampingi anak belajar. Sedangkan faktor kematangan sendiri dilihat dari wawancara dengan guru kelas A yaitu Ibu Risqilah yang menyatakan jika ada 2 faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik, salah satunya adalah faktor kematangan.

1. **Capaian Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Setelah Guru Menerapkan Metode Bermain Konstruktif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Setelah adanya penerapan dari sebuah metode, pastinya ada hasil yang didapatkan. Begitupun dengan ini, setelah diterapkan metode bermain konstruktif pastinya ada capaian yang didapatkan. Capaian ini diperoleh dari hasil observasi serta penilaian yang diambil oleh pendidik pada saat metode bermain konstruktif dilaksanakan. Capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak akan terlihat peningkatannya pada hasil penilaian guru. Hasil wawancara dengan Ibu Risqilah selaku guru kelompok A: “Dari 18 siswa di kelas ini alhamdulillah sudah mengalami perubahan hampir semuanya, terbukti dari anak-anak sudah lancar mengetahui angka 1-10.”[[76]](#footnote-76)

Menurut hasil wawancara tersebut, capaian perkembangan anak dapat dilihat dari jumlah anak yang mengenal dan menguasai lambang bilangan 1-10. Namun, tidak semua anak sudah mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Hal ini disebabkan tingkat perkembangan yang berbeda-beda, apalagi faktor yang mempengaruhi setiap anak pun berbeda-beda. Pada saat ini masih terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal simbol atau lambang angka. Sesuai dengan apa yang dipaparkan Ibu Risqilah: “Masih ada, ada 4 anak yang masih kesulitan, 1 anak masih sulit mengal angka, 3 anak sudah bisa tetapi kadang masih salah dalam menyebutkan angkanya.”[[77]](#footnote-77)

Selain melakukan wawancara dengan guru kelas A di TK Asyiyah, peneliti juga melakukan observasi. Dari 18 anak peneliti menemukan 4 anak yang masih bermasalah, menurut laporan guru masih ada 4 anak lagi di kelompok A yang kesulitan mengenal angka. Saat melakukan observasi, peneliti menggunakan indikator capaian yang berpedoman pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). Dimana aspek yang di observasi hanya berfokus pada kognitif berpikir simbolik. Dengan adanya indikator capaian tersebut pastinya diikuti dengan teknik penilaian. Di sini peneliti melakukan teknik penilaian dengan catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (*rating scale*) yang menggunakan 4 skala penilaian yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 4.1**

**Tabel capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik anak setelah guru menerapkan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Srengat Blitar**

| **Informan** | **Indikator Capaian** | | | | **Keterangan** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSH | **BSB** |
|  | BSB | BSH | BSH | BSH | **BSH** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSH | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSH | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSH | BSH | BSH | BSH | **BSH** |
|  | BSB | BSB | BSH | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSH | MB | MB | MB | **MB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSH | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSH | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSB | **BSB** |
|  | BSB | BSB | BSB | BSH | **BSB** |
|  | BSB | BSH | BSH | BSH | **BSH** |

*Sumber : Observasi pada tanggal 9 Januari 2023 di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar*

**Keterangan angka:**

**1** : Anak mampu membilang banyak benda 1-10

**2** : Anak mampu mengenal konsep bilangan

**3** : Anak mampu mengenal lambang bilangan

**4** : Anak mampu mengenal lambang huruf

**Keterangan huruf:**

**BB :** Belum Berkembang

**MB :** Mulai Berkembanh

**BSH :** Berkembang Sesuai Harapan

**BSB :** Berkembang Sangat Baik

Presentase ketuntasan belajar anak menggunakan metode bermain konstruktif sebagai berikut:

Keterangan :

P = Presentase yang akan dicari

= Jumlah anak sesuai dengan capaian

= Jumlah seluruh anak (siswa)

**Presentase Anak Berkembang Sangat Baik**

**Presentase Anak Berkemban Sesuai Harapan**

**Presentase Anak Mulai Berkembang**

Dari hasil observasi tersebut jika dilihat dari 6 langkah-langkah bermain balok, pada langkah-langkah terakhir anak menunjukkan perkembangan kognitif berpikir simboliknya. Langkah-langkah yang terakhir tersebut yaitu meminta anak mengambil balok untuk memulai permainan, dari sinilah anak akan menunjukkan capaian perkembangan kognitif berpikirnya. Setelah anak membangun sebuah bangunan, anak akan membongkar bangunan tersebut dengan menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangannya. Selain menunjukkan bilangan yang tertera pada balok, anak juga menghitung jumlah balok sebelum dikembalikan pada tempatnya. Dari sinilah peneliti bisa mengetahui berkembang atau tidaknya kognitif berpikir simbolik pada anak.[[78]](#footnote-78)

Sesuai dengan indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), pada indikator mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf, dibuktikan pada saat anak menyebutkan angka dengan benar. Ketika anak mengucap angka 2 berarti anak sudah paham perbedaan antara bilangan dan huruf. Jadi anak sudah mengenal lambang bilangan itu adalah angka dan lambang huruf adalah abjad. Pada indikator membilang banyak benda dari 1-10, dibuktikan pada saat anak mengembalikan mainan balok pada tempatnya dengan berhitung secara runtut 1-10. Hal tersebut juga berhubungan erat dengan indikator yang selanjutnya yaitu mengenal konsep bilangan. Saat anak berhitung maka anak tersebut juga sudah mengenal konsep bilangan, yaitu konsep bilangan dengan berhitung secara runtut.[[79]](#footnote-79)

Dari tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa, hampir seluruh anak sudah mencapai target perkembangan kognitif berpikir simbolik. Persentase kemampuan anak dalam belajar metode bermain konstruktif menunjukkan bahwa 77,8% anak berkembang sangat baik (BSB), 16,7% anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5,5% anak baru mulai berkembang (MB).

Pada Informan 11, pada indikator pertama yaitu anak mampu membilang banyak benda 1-10, sebenarnya anak sudah bisa tetapi masih ada beberapa angka yang terlewatkan seperti angka 6 atau angka 7 tidak ikut terhitung. Indikator yang selanjutnya adalah mengenal konsep bilangan, anak hanya mampu mengingat bilangan 1-5 namun terkadang masih salah menyebutkan angkanya. Indikator yang ketiga, mengenal lambang bilangan, anak belum mengenal sepenuhnya angka 1-10. Jika anak menghitung dengan jari ia akan menghafalnya walaupun masih ada yang angka yang terlewat, tetapi ketika dihadapkan dengan simbol angka, anak menjadi bingung. Indikator yang terakhir adalah mengenal lambang huruf, anak masih perlu bimbingan saat anak menunjukkan angka yang dia tunjukkan. Menurut guru kelas yang mengajar, informan 11 ini memang perkembangannya terbilang lambat dari teman-temannya yang lain. Jadi memerlukan bimbingan dan dampingan ekstra dari guru. Dari sini peneliti menilai anak masih mulai berkembang (MB)

Sedangkang observasi pada informan 3, 8 dan 18 mereka memiliki kesaamaan. Pada observasi indikator pertama mampu membilang banyak benda 1-10, informan 3 dan 18 sudah mampu menyebutkan angka dari 1-10, berbeda dengan informan 8 masih ada beberapa angka yang terkadang tidak diingat atau terlewati. Pada indikator kedua, mengenal konsep bilangan anak sudah mampu menyebutkan urutan angka 1-10, tetapi terkadang anak tidak mengingat simbol angka yang ditunjukkan. Indikator yang ketiga, mengenal lambang bilangan, disini anak memang sudah mengenal lambang bilangan 1-10 tetapi terkadang masih ada angka yang terbalik misal angka 5 mereka menyebutkan angka 2. Pada indikator terakhir, anak dapat menunjukkan angka dengan lambang angka, namun terkadang masih ada yang salah. Dari sini peneliti menilai anak masih berkembang sesuai harapan (BSH).

Selain observasi tersebut, peneliti memperoleh dokumen berupa rapor anak. Pada aspek perkembangan kognitif memang empat anak tersebut masih dalam tahap perkembangan mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Dimana anak yang mulai berkembang dalam mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mengenal lambang huruf masih harus dibimbing dengan guru. Sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sudah mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf namun terkadang masih lupa, tetapi mereka bisa mengatasinya sendiri.[[80]](#footnote-80)

Dengan adanya anak yang masih mengalami kesulitan ini, harus segera diatasi agar capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik mereka berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, guru Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar mencari cara untuk mengatasi anak-anak yang masih kesulitan belajar. Menurut Ibu Risqilah, cara mengatasi anak yang masih kesulitan dalam mengenal lambang atau lambang bilangan:

“Dengan dampingan guru, selain menggunakan balok yang diberi angka, terkadang saya dampingi anak belajar menggunakan metode bermain lain seperti menggunakan kartu angka dan juga bermain bowling angka supaya anak cepat mengenal simbol angka.”[[81]](#footnote-81)

Dari paparan diatas capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak kelas A sudah hampir semua mengalami perubahan, namun masih ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan. Dari 18 siswa ada 4 anak yang masih mengalami kesulitan mengenal angka. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara dan hasil observasi. Untuk mengatasi hal tersebut guru kelompok A mendampingi anak setiap belajar, selain didampingi setiap belajar guru juga menggunakan beberapa permainan angka lain supaya anak bisa cepat menghafal angka.

1. **Pembahasan**
   * + 1. **Pembahasan tentang Penerapan Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Simbolik Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Bermain konstruksi dilakukan melalui kegiatan bermain, dimana bentuk-bentuk tertentu ditransformasikan menjadi karya dengan bahan yang berbeda, baik bahan cair maupun bahan bangunan. Menurut Piaget, bermain pembangunan dapat membantu mengembangkan keterampilan anak agar dapat berhasil di sekolah di masa depan. Selain mengembangkan perkembangan kognitif anak, anak dapat mengekspresikan dirinya melalui bermain pembangunan, mengembangkan permainan sensorimotor, bermain peran dan menjalin hubungan kerjasama dengan anak lain, serta menciptakan karya nyata.[[82]](#footnote-82)

Bermain dengan balok bisa disebut dengan permainan membangun, karena bermain dengan balok merupakan kegiatan membangun dimana anak dapat membangun sesuatu dari balok yang sudah ada. Bermain balok merupakan bentuk permainan yang umum di pendidikan anak usia dini, karena bermain dengan balok saja sudah menimbulkan keceriaan dan kegembiraan bagi anak. Selain itu diyakini bahwa bermain balok mendorong anak untuk bergerak aktif, secara alami mengembangkan emosi anak, mengembangkan kecerdasan anak, mendorong atau memotivasi anak untuk berprestasi, sehingga timbul kemandirian anak dengan sendirinya dan anak cocok dengan teman sebayanya.[[83]](#footnote-83)

Di taman kanak-kanak sendiri, cara bermain balok tentunya memiliki aturan tersendiri. Berikut langkah-langkah bermain balok, diantaranya yaitu:

1. merancang densitas dan intensitas. Densitas adalah variasi dan kedalaman pengalaman anak melalui bermain. Sedangkan intensitas adalah jumlah waktu yang dimiliki anak untuk memperoleh pengalaman melalui bermain.
2. Sediakan karpet (tikar) untuk bermain.
3. Siapkan balok.
4. Duduk melingkar dan diskusikan konsep bangunan seperti menara, rumah dan sebagainya.
5. Sepakati aturan main balok.
6. Mintalah anak-anak untuk mengambil balok untuk memulai permainan.[[84]](#footnote-84)

Sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti, penerapan metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar menyesuaikan dengan RPPH dan tema yang ada. Pada saat observasi, tema yang diberikan adalah rekreasi. Sebelum memulai permainan konstruktif, guru menyiapkan alas bermain seperti tikar serta menyiapkan balok untuk bermain. Setelah itu, guru mengajak anak-anak duduk melingkar guna menjelaskan tema dan kegiatan apa saja yang akan dikerjakan, selanjutnya guru akan menjelaskan cara bermainnya atau aturan bermainnya. Setelah itu, anak dibentuk kelompok agar bermain secara bergilir dan tidak berebut bermain balok. Selanjutnya, anak bisa mulai bermain disesuaikan dengan tema yang ada yaitu membuat tempat rekreasi sesuai dengan imajinasinya. Setelah bangunan selesai anak menyebutkan angka-angka yang terdapat pada balok mainan. Dari sini guru mengamati sudah sesuai atau belum angka yang ada dibalok dengan yang di ucapkan anak. Dapat dilihat dari hasil observasi peneliti bahwa TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar menerapkan metode bermain konstruktif sesuai dengan langkah-langkah umum metode bermain balok. Dimana metode bermain balok ini masih memiliki sifat konstruktif di dalamnya.

* + - 1. **Pembahasan tentang Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Perkembangan kognitif memang tidak dapat dipisahkan dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Ahmad Susanto, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:[[85]](#footnote-85)

1. Warisan / Keturunan. Pelopor teori hereditas adalah seorang filsuf bernama Schopenhauer, ia berpendapat bahwa manusia dilahirkan dengan kemampuan tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan alam lainnya. Tingkat kecerdasan ditentukan sejak lahir, sehingga faktor keturunanlah yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini.
2. Faktor lingkungan. John Locke mengatakan bahwa manusia dilahirkan bersih, seperti kertas putih yang tidak ternoda. Ini disebut teori tabula rasa. Tingkat kecerdasan ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.
3. Faktor kematangan. Setiap organ (jasmani dan mental) dianggap matang bila telah mencapai kapasitas untuk menjalankan fungsinya masing-masing. Ini mengacu pada usia kronologis.
4. faktor pembentukan. Formasi adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Ada dua jenis pembinaan yaitu pembinaan yang disengaja (pendidikan formal) dan pembinaan yang tidak disengaja (pengaruh lingkungan).
5. Faktor minat dan bakat. Minat mendorong aktivitas menuju tujuan dan memotivasi untuk bekerja lebih keras dan lebih baik. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasan. Seseorang dengan bakat tertentu dapat mempelajarinya dengan lebih mudah dan cepat.
6. Faktor kebebasan. Kebebasan berpikir manusia bersifat divergen (difusi), artinya manusia dapat memilih cara untuk memecahkan masalah tertentu dan memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya..

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar khusunya kelompok A ada beberapa faktor yang bisa dikatakan sangat mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak. Sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti, menurut peneliti faktor yang benar-benar menjukkan pengaruhnya adalah faktor lingkungan dan juga kematangan. Sedangkan faktor herediter atau keturunan sendiri dilihat dari profesi salah satu wali murid yang mengalami masalah kognitif berpikir simbolik adalah guru, seharusnya anak sudah mengalami perkembangan yang sangat baik. Namun karena faktor lingkungan, dari kesibukan wali murid tersebut anak menjadi malas belajar.

Dari faktor lingkungan sendiri, berdasarkan wawancara banyak wali murid yang sibuk bekerja sehingga saat waktu belajar, anak kurang diperhatikan. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, orang tua yang sibuk dan kurang memperhatikan bisa menyebabkan perkembangan kognitif anak yang lambat. Dari faktor kematangan pun juga mempengaruhi, hal ini dikarenakan ragamnya usia yang masuk dalam kelas A, ada yang masih 4 tahun ada yang sudah 5 tahun. Dengan demikian, perkembangan kognitif berpikir simbolik setiap anak berbeda. Anak yang lebih besar sudah mengingat simbol angka, sedangkan anak yang belum terlalu dewasa belum memiliki ingatan yang sempurna.

Dari observasi peneliti terhadap empat anak yang masih bermasalah dengan perkembangan kognitif berpikir simboliknya, salah satu anak permasalahan yang ditemukan adalah masih sulit mengingat simbol angka. Setelah dilakukan observasi dan juga bertanya kepada guru kelas, ternyata anak tersebut dari segi umur memang masih kecil dari yang lain, itu berarti faktor kematanganlah yang mempengaruhi.

Sedangkan tiga anak lainnya, permasalahannya sama yaitu mereka sebenarnya sudah bisa mengingat angka, tetapi terkadang salah menyebutkan angkanya. Dari hasil observasi dan wawancara kepada wali murid, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik pada anak yaitu faktor lingkungan. Dimana wali murid sibuk dengan pekerjaan mereka, sehingga anak kurang diperhatikan dalam belajarnya.

* + - 1. **Pembahasan tentang Capaian Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Setelah Guru Menerapkan Metode Bermain Konstruktif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Srengat Blitar**

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, tahun 2014. Dimana tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif berpikir simbolik:

1. Membilang banyak benda dari 1-10
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf[[86]](#footnote-86)

Capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar juga berpedoman pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tersebut.

Setelah mengetahui indikator pencapaian aspek yang akan dikembangkan, biasanya akan dilakukan penilaian dengan berlandaskan indikator tersebut. Penilaian pada umumnya dilakukan dengan pengamatan atau observasi. Hasil pengamatan kemudian dicatat dengan menggunakan berbagai teknik, antara lain:

* + - * 1. Catatan Anekdot

Catatan anekdot merupakan catatan penting dan bermakna tentang perkembangan anak. Catatan anekdot memungkinkan memberikan deskripsi perkembangan penting yang kompetisi dasarnya tidak terdapat dalam perencanaan harian. Catatan anekdot bisa berupa tulisan atau rekaman. Dalam catatan tersebut secara khusus dituliskan identitas anak, waktu, lokasi, dan peristiwa.

* + - * 1. Catatan Hasil Karya

Catatan hasil karya merupakan catatan tentang hasil karya anak, baik yang berupa proses maupun hasil. Catatan tersebut memberikan gambaran perkembangan hasil karya anak dari waktu ke waktu.

* + - * 1. Catatan Hasil Pemeringkatan Skala Kemunculan Perilaku

Catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (*rating scale*) memberikan gambaran pencapaian kompetensi dasar pada setiap program pengembangan, sesuai dengan kompetensi dasar yang direncanakan dalam perencanaan pembelajaran harian. *Rating scale* menggunakan 4 skala penilaian, yaitu:

* + 1. Belum Berkembang (BB)

Apabila anak masih perlu diberi contoh oleh orang lain (guru, orangtua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perkembangan yang sama dengan ketika *screening* awal.

* + 1. Mulai Berkembang (MB)

Apabila anak masih perlu diingatkan oleh orang lain (guru, orang tua, tenaga profesional dan lain-lain), atau anak menunjukkan perilaku setingkat lebih tinggi dari kondisi awal ketika dilakukan *screening*.

* + 1. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan konsisten, atau anak sudah mampu menolong dirinya sendiri, atau menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usia kronologisnya.

* + 1. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Apabila anak sudah mampu melakukan secara mandiri dan menolong temannya atau berkembang melebihi usia kronologis.[[87]](#footnote-87)

Dalam metode bermain konstruktif yang diberikan guru, anak-anak diharapkan memiliki perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini bisa dilihat dari penggunaan metode yang berulang-ulang hingga anak mencapai target perkembangan. Capaian perkembangan 14 anak dari 18 anak sudah berkembang sangat baik (BSB) namun masih terdapat 4 anak dari 18 anak yang perlu ditingkatkan lagi capaian perkembangan kognitif berpikir simboliknya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan juga penilaian yang dilakukan peneliti menggunakan pedoman indikator capaian perkembangan menurut STPPA dan penilaian menggunakan teknik penilaian catatan hasil pemeringkatan skala kemunculan perilaku (*rating scale*). Peneliti menggunakan teknik tersebut karena *ratig scale* sendiri memiliki 4 skala penilaian yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB), dimana 4 skala penilaian tersebut bisa memperlihatkan tingkat pencapaian setiap anak. Supaya perkembangan kognitif berpikir simbolik anak tersebut meningkat, perlu adanya tahapan berulang-ulang agar anak bisa mencapai perkembangan yang diinginkan. Dari pengulangan metode bermain konstruktif secara terus menerus akan memudahkan anak mengingat simbol-simbol bilangan atau angka.

**Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Berpikr Simbolik Anak kelompok A di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar**

Faktor kuat yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak adalah faktor lingkungan dan juga faktor kematangan anak. Faktor lingkungan yang diamati dalam wawancara dengan orang tua siswa menyatakan bahwa anak diperbolehkan bermain dengan handphone pada saat mereka sibuk. Anak juga jarang didampingi saat belajar sehingga muncul kemalasan anak dalam belajar selain itu anak juga jarang mengulang apa yang diajarkan di sekolah. Dari faktor kematangan, dikarenakan ragamnya usia yang masuk dalam kelas A, ada yang masih 4 tahun ada yang sudah 5 tahun. Jadi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak yang satu dengan yang lain berbeda.

**Capaian Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Setelah Guru Menerapkan Metode Bermain Konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar**

Dari tabel 4.1 mennunjukkan bahwa capaian perkembangan 14 anak dari 18 anak sudah berkembang sangat baik (BSB) namun masih terdapat 4 anak dari 18 anak yang perlu ditingkatkan lagi capaian perkembangan kognitif berpikir simboliknya.

Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A Melalui Metode Bermain Konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar

**Penerapan Metode Bermain Konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Kelompok A**

Penerapan metode ini disesuaikan dengan RPPH yang sudah dibuat dan juga tema yang telah ditetapkan. Selain itu penerapan metode bermain konstruktif sesuai langkah-langkah bermain konstruktif balok pada umumnya, yaitu: menyediakan alas (karpet) untuk bermain, menyiapkan jumlah balok, duduk melingkar berdialog tentang tema dan kegiatan, membuat kesepakatan aturan-aturan bermain balok, dan yang terakhir mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan.

**BAB V**

**PENUTUP**

* + - * 1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terkait upaya meningkatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A melalui metode bermain konstruktif di TK Aisyiyah Purwokerto Blitar, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain konstruktif

* + 1. Penerapan metode bermain konstruktif melibatkan perkembangan kognitif berpikir simbolik anak. Kemampuan berpikir simbolik setiap anak tentu saja berbeda, hal ini bisa dilihat dari faktor lingkungan dan faktor kematangan setiap anak yang berbeda-beda. Di TK ini, anak kelompok A sudah memiliki kemampuan kognitif berpikir simbolik yang meningkat dengan baik. Peningkatannya terlihat saat anak membongkar bangunan yang sudah selesai dibuatnya. Pada saat anak menunjukkan angka yang tertera pada balok, anak yang semula salah dalam menyebutkan angka menjadi bisa menyebutkan angka yang tertera pada balok dengan benar. Bersamaan dengan hal tersebut, anak bisa membedakan antara bilangan angka dan bilangan huruf abjad. Selain itu, pada saat anak mengembalikan balok ke tempat semula, anak akan berhitung 1-10. Dari anak yang semula berhitung masih belum bisa runtut menjadi bisa berhitung secara runtut 1-10. Bersamaan dengan hal tersebut, anak juga sudah mengenal salah satu konsep bilangan yaitu berhitung. Selain itu, Kemampuan berpikir simbolik anak kelas A tersebut bisa meningkat juga dikarenakan penerapan metode konstrukif secara bertahap dan berpedoman pada RPPH yang sudah dibuat. Metode bermain konstruktif juga dilakukan sesuai dengan langkah-langkah bermain balok konstruksi yaitu guru menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan balok yang sudah diberi angka, duduk melingkar sambil berdialog mengenai tema dan kegiatan, menyepakati aturan-atauran bermain, lalu mempersilahkan anak bermain balok.
    2. Dalam penerapan metode bermain kontruktif tentu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A di TK ini disebabkan oleh dua faktor yang menonjol yaitu faktor lingkungan dan faktor kematangan. Faktor lingkungan disebabkan oleh sibuknya orangtua atau wali murid sehingga anak kurang diperhatikan. Dari kurangnya perhatian orangtua itu, anak menjadi kurang dalam mengeksplor sesuatu yang seharusnya sudah anak pelajari. Dari faktor kematangan, usia anak memang terbilang lebih muda daripada yang lain sehingga anak lebih lambat menangkap pembelajaran daripada anak-anak yang lainnya.
    3. Capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik setelah guru menerapkan metode bermain konstruktif tentu saja sangat penting untuk penerapan anak dalam keseharianannya. Melalui metode bermain konstruktif menjadi salah satu metode untuk menstimulasi perkembangan kognitif berpikir simbolik. Capaian perkembangannya yaitu ketika anak bisa menghitung banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Berdasarkan hasil penelitian, capaian perkembangan anak bisa dilihat dari penerapan langkah-langkah bermain konstruktif balok yang terakhir yaitu saat anak mulai bermain. Pada indikator pertama yaitu menghitung banyak benda 1-10, capaian ini terlihat pada tahap anak mengembalikan balok pada tempatnya dengan berhitung 1-10. Pada indikator kedua yaitu mengenal konsep bilangan, capaian ini berhubungan erat dengan indikator pertama. Ketika anak berhitung 1-10, secara tidak langsung anak mengenal salah satu konsep bilangan yaitu berhitung. Pada indikator ketiga yaitu mengenal lambang bilangan, capaian ini terlihat pada tahap anak membongkar bangunan dengan menunjukkan sekaligus menyebutkan angka dengan benar. Pada indikator yang terakhir yaitu mengenal lambang huruf, capaian ini juga berhubungan erat dengan indikator ketiga. Ketika anak menyebutkan angka dengan benar, maka anak tersebut sudah bisa membedakan antara bilangan angka dan huruf abjad. Sedangkan rata-rata capaian perkembangan kognitif berpikir simbolik anak kelompok A di TK ini adalah 77,8% anak berkembang sangat baik (BSB), 16,7% anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5,5% anak mulai berkembang (MB). Agar metode ini bisa mencapai target perkembangan secara maksimal, penggunaanya tidak hanya sekali atau dua kali. Tetapi harus berkali-kali sehingga anak bisa mengingat lambang bilangan.
       - 1. **Saran**

Dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut untuk dipertimbangkan oleh pihak terkait:

1. Bagi guru

Sebaiknya guru menggunakan media lain untuk metode bermain konstruktif, tidak hanya dengan media balok, tetapi juga dengan media lain yang membuat anak belajar hal baru.

1. Bagi pihak sekolah

Sebaiknya sekolah menambah sarana dan prasarana TK Aisyiyah Bustanul Athfal Purwokerto Blitar, terutama untuk lingkungan bermain yang konstruktif, sehingga anak dapat menemukan banyak hal baru.

1. Bagi peneliti selanjutnya

Sebaiknya peneliti yang akan meneliti tentang perkembangan kognitif anak berikutnya membahas selain kognitif berpikir simbolik. Aspek perkembangan kognitif lainnya yang bisa diteliti yaitu kognitif berpikir logis dan pembelajaran, serta kognitif pemecahan masalah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aeni, Nur, Anita Candra Dewi, Andi Muhammad Taufik Ali, Ninik Rahayu Ashadi, Muhammad Hasim, and Nur Ilmi. *Kenali Peserta Didikmu*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.

Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2014.

Al-Faruq, M. Shoffa Saifillah, and Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. Sleman: Deepublish, 2020.

Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.

Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestariningrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. *Adjie Media Nusantara*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.

Bodedarsyah, Ani, and Rita Yulianti. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 6 (2019): 354.

Dadan Suryana. *Pendidikan Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2021.

Darmadi. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia, 2018.

Fadlilah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.

Fauziddin, Mohammad. *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Hadi, Abd., Asrori, and Rusman. *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Banyumas: CV. Pena Persada, 2021.

Helaluddin, and Hengki Wijaya. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Pratik*. Makassar: Sekolah Tinggi Theokogia Jaffray, 2019.

Hijriati. “Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2017): 33.

Kalsum, Ummi, I Made Suwasa Astawa, Ika Rachmayani, and Baik Nilawati Astini. “Pengaruh Bermain Konstruktif dengan Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Maria Utara Kecamatan Wawo Kabupaten Bima.” *ndonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 2, no. 3 (2021).

M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, and Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021.

Marinda, Leny. “Kognitif Dan Problematika.” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152.

Masi, Maria Geldiana, Efrida Ita, and Gede Putu Arya Oka. “Pengembangan Media Pembelajaran Kekanato Aspek Kognitif Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahundi Paud St.Balduinus Ngedumee.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2022): 147–158.

Nafisah, Aisyah Durrotun, and Dkk. *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2022.

Nurhadi. *Konsep Pendidikan Keluarga Dalam Bingkai Sabda Nabi Muhammad SAW*. Jakarta: Guepedia, 2019.

Oktamarina, Lidia. “Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif.” *Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Fatah* (2017): 274–282.

Permendikbud. *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*, 2014.

Pionika, Regista Clody, Sasmiati, and Ari Sofia. “Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini” (2019).

Priyono, Felani Henrianti, Anayanti Rahmawati, and Adriani Rahma Pudyaningtyas. “Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Kumara Cendikia* 9, no. 4 (2021).

Pupu Saeful Rahmat. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.

Ririn, and Yuli Salis Hijriyani. “Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar di Tk Pkk Banjarjo Pudak Ponorogo” 01, no. 01 (2020): 1–17.

Rodhi, Nova Nevila. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.

Rosyada, Dede. *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2020.

Saripudin, Aip, and Isnaeni Yuningsih Faujiah. *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.

Silalahi, Taruli Marito, Mei Lyna Girsang, and Meta Br Ginting. *Peran Emosi Dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2020.

Sudaryana, Bambang, and Ricky Agusiady. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sleman: Deepublish, 2022.

Sufa, Feri Faila, Gunarhadi, Muhammad Akhyar, and Munawir Yusuf. *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini*. Surakarta: Unisiri Press, 2022.

Sulyandari, Ari Kusuma. *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Guepedia, 2021.

Supena, Asep, Indra Jaya, and Dona Paramita. *Penilaian Dan Laporan Perkembangan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018.

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.

Suwandi, lupita jane, and Nancy Susianna. “Pembelajaran Berpikir Simbolik Dan Keaksaraan Untuk Siswa Ki Selama Pembelajaran Jarak Jauh” 37, no. 1 (2021): 1–15.

Syifauzakia, Bambang Ariyanto, and Yeni Aslina. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: literasi Nusantara, 2021.

Ulum, Achmad Fathul, and Dkk. *Aku Dan Konsepsi Manusia Dalam Psikologi Kognitif*. Sidoarjo: Zifatana Jawara, 2021.

Windayani, Ni Luh Ika, and Dkk. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Yus, Anita. “Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Anak.” *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUDNI* 8, no. 2 (2013): 153–158.

Zahwa, Salsabila Arum, Titin Faridatun Faridatun Nisa’, and Yulias Wulani Fajar. “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 30–38.

1. Syifauzakia, Bambang Ariyanto, and Yeni Aslina, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Malang: literasi Nusantara, 2021), 14. [↑](#footnote-ref-1)
2. *Ibid*., 14. [↑](#footnote-ref-2)
3. Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini : Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2021), 42. [↑](#footnote-ref-3)
4. Nur Aeni et al., *Kenali Peserta Didikmu* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022), 63-64. [↑](#footnote-ref-4)
5. Leny Marinda, “Kognitif Dan Problematika,” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152. [↑](#footnote-ref-5)
6. Ani Bodedarsyah and Rita Yulianti, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 6 (2019): 354. [↑](#footnote-ref-6)
7. Permendikbud, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*, 2014. [↑](#footnote-ref-7)
8. Anita Yus, “Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Anak,” *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUDNI* vol. 8, no. 2 (2013): 154-155. [↑](#footnote-ref-8)
9. M. Shoffa Saifillah Al-Faruq and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021), 98. [↑](#footnote-ref-9)
10. Observasi yang dilakukan pada tanggal 19-20 Oktober 2022 [↑](#footnote-ref-10)
11. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2014), 19. [↑](#footnote-ref-11)
12. Pupu Saeful Rahmat, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 1-2. [↑](#footnote-ref-12)
13. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 19. [↑](#footnote-ref-13)
14. *Ibid*., 47. [↑](#footnote-ref-14)
15. Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini* (Malang: Guepedia, 2021), 39. [↑](#footnote-ref-15)
16. Achmad Fathul Ulum and Dkk, *Aku Dan Konsepsi Manusia Dalam Psikologi Kognitif* (Sidoarjo: Zifatana Jawara, 2021), 238. [↑](#footnote-ref-16)
17. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 51. [↑](#footnote-ref-17)
18. Marinda, “Kognitif Dan Problematika.”, 121-126 [↑](#footnote-ref-18)
19. Salsabila Arum Zahwa, Titin Faridatun Faridatun Nisa’, and Yulias Wulani Fajar, “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* vol. 5, no. 1 (2018): 31. [↑](#footnote-ref-19)
20. Ni Luh Ika Windayani and Dkk, *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 62. [↑](#footnote-ref-20)
21. Feri Faila Sufa et al., *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini* (Surakarta: Unisiri Press, 2022), 6. [↑](#footnote-ref-21)
22. Felani Henrianti Priyono, Anayanti Rahmawati, and Adriani Rahma Pudyaningtyas, “Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Kumara Cendikia* 9, no. 4 (2021), 213. [↑](#footnote-ref-22)
23. lupita jane Suwandi and Nancy Susianna, “Pembelajaran Berpikir Simbolik Dan Keaksaraan Untuk Siswa Ki Selama Pembelajaran Jarak Jauh” vol. 37, no. 1 (2021): 2. [↑](#footnote-ref-23)
24. Regista Clody Pionika, Sasmiati, and Ari Sofia, “Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini” (2019). [↑](#footnote-ref-24)
25. Permendikbud, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*. [↑](#footnote-ref-25)
26. Maria Geldiana Masi, Efrida Ita, and Gede Putu Arya Oka, “Pengembangan Media Pembelajaran Kekanato Aspek Kognitif Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahundi Paud St.Balduinus Ngedumee,” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 1, no. 1 (2022): 149. [↑](#footnote-ref-26)
27. Asep Supena, Indra Jaya, and Dona Paramita, *Penilaian Dan Laporan Perkembangan* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018), 15-16. [↑](#footnote-ref-27)
28. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya,* 59-60. [↑](#footnote-ref-28)
29. Hijriati, “Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood,” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* vol. 1, no. 2 (2017): 45-47. [↑](#footnote-ref-29)
30. Ririn and Yuli Salis Hijriyani, “Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar di Tk Pkk Banjarjo Pudak Ponorogo” vol. 01, no. 01 (2020): 9. [↑](#footnote-ref-30)
31. M. Fadlilah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 6. [↑](#footnote-ref-31)
32. Pupung Puspa Ardini and Anik Lestariningrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, *Adjie Media Nusantara* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), 4. [↑](#footnote-ref-32)
33. Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 97. [↑](#footnote-ref-33)
34. *Ibid*., 5. [↑](#footnote-ref-34)
35. Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 6-7. [↑](#footnote-ref-35)
36. *Ibid., 8.* [↑](#footnote-ref-36)
37. *Ibid*., 9. [↑](#footnote-ref-37)
38. Fadlilah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini, 8-10*. [↑](#footnote-ref-38)
39. Ardini and Lestariningrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini, 23*. [↑](#footnote-ref-39)
40. M. Shoffa Saifillah Al-Faruq and Sukatin, *Psikologi Perkembangan* (Sleman: Deepublish, 2020), 98. [↑](#footnote-ref-40)
41. Taruli Marito Silalahi, Mei Lyna Girsang, and Meta Br Ginting, *Peran Emosi Dalam Membangun Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini* (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2020), 12. [↑](#footnote-ref-41)
42. Ummi Kalsum et al., “Pengaruh Bermain Konstruktif Dengan Media Clay Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Maria Utara Kecamatan Wawo Kabupaten Bima,” *ndonesian Journal of Elementary and Childhood Education* vol. 2, no. 3 (2021), 301. [↑](#footnote-ref-42)
43. Lidia Oktamarina, “Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Konstruktif,” *Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Fatah* (2017): 55. [↑](#footnote-ref-43)
44. *Ibid*., 55-56. [↑](#footnote-ref-44)
45. Aisyah Durrotun Nafisah and Dkk, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini* (Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2022), 225. [↑](#footnote-ref-45)
46. Soleka, Skripsi: “*Upaya Guru Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di Taman Kanak-Kanak Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung*” diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/3084/1/SKRIPSI_SOLEKA.pdf>, pada tanggal 10 November 2022. [↑](#footnote-ref-46)
47. Anti Marifah, Skripsi: “*Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif pada Kelompok A di TK Hikari*” diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43552/2/ANTI%20MARIFAH%20-FITK.pdf>, pada tanggal 11 November 2022. [↑](#footnote-ref-47)
48. Hardianti, Skripsi: “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruktif Balok di Kelompok Bermain Sulfieka Kecamatan Tamalate Kota Makassar” diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/22882/> , pada tanggal 11 November 2022. [↑](#footnote-ref-48)
49. Dede Rosyada, *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2020), 28. [↑](#footnote-ref-49)
50. *Ibid*., 32. [↑](#footnote-ref-50)
51. Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 75. [↑](#footnote-ref-51)
52. Abd. Hadi, Asrori, and Rusman, *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi* (Banyumas: CV. Pena Persada, 2021), 58. [↑](#footnote-ref-52)
53. *Ibid*., 58. [↑](#footnote-ref-53)
54. *Ibid.*, 61. [↑](#footnote-ref-54)
55. *Ibid*., 63. [↑](#footnote-ref-55)
56. Nova Nevila Rodhi, *Metodologi Penelitian* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), 120. [↑](#footnote-ref-56)
57. Helaluddin and Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Pratik* (Makassar: Sekolah Tinggi Theokogia Jaffray, 2019), 123-124. [↑](#footnote-ref-57)
58. Hadi, Asrori, and Rusman, *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*, 66. [↑](#footnote-ref-58)
59. Bambang Sudaryana and Ricky Agusiady, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sleman: Deepublish, 2022), 158-159. [↑](#footnote-ref-59)
60. Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 06/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-60)
61. Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 02/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-61)
62. Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 05/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-62)
63. Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-63)
64. Lihat Transkrip Observasi Nomor: 03/O/09-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-64)
65. Lihat transkrip Dokumentasi Nomor: 03/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-65)
66. Lihat transkrip Dokumentasi Nomor: 04/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-66)
67. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-67)
68. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-68)
69. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-69)
70. Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/09-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-70)
71. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-71)
72. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-72)
73. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-73)
74. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-74)
75. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-75)
76. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-76)
77. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-77)
78. Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/09-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-78)
79. Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/09-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-79)
80. Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor: 07/D/11-I/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-80)
81. Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/W/11-1/2023 dalam Lampiran Hasil Penelitian [↑](#footnote-ref-81)
82. Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Bogor: Guepedia, 2018), 77. [↑](#footnote-ref-82)
83. Nafisah and Dkk, *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini,* 225. [↑](#footnote-ref-83)
84. *Ibid*, 225. [↑](#footnote-ref-84)
85. Aip Saripudin and Isnaeni Yuningsih Faujiah, *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), h. 50. [↑](#footnote-ref-85)
86. Permendikbud, *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*. [↑](#footnote-ref-86)
87. Supena, Jaya, and Paramita, *Penilaian Dan Laporan Perkembangan, 15-16*. [↑](#footnote-ref-87)