

**EFEKTIVITAS BERMAIN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4 - 5 TAHUN DI TK ISLAM
AN - NAAFI' NUR**

Adinda Zakiah Rabbani¹, Siti Amelia², Titi Rachmi³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tangerang

¹adinda.zakiah@umt.ac.id, ²siti.amelia@umt.ac.id, ³titirachmi1985@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aimed to determine the effectiveness of constructive play in improving symbolic thinking abilities in children aged 4–5 years at TK Islam An-Naafi' Nur. The study was motivated by the observation that many children in the class showed limitations in symbolic representation, imaginative play, and object substitution. The research used a spiral model of action research by Kemmis and McTaggart, involving two cycles of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes, and were analyzed both qualitatively and quantitatively. The activities included constructive play using blocks and plastilin to stimulate imagination, language use, and problem-solving skills. The findings showed a significant increase in symbolic thinking: in the first cycle, only 50% of children achieved the expected development indicators, while in the second cycle, the percentage increased to 76.6%. These results indicate that constructive play is an effective method for enhancing symbolic thinking, providing children opportunities to represent ideas through symbols, language, and imaginative creations, thereby supporting their cognitive development in early childhood education.

Keywords: constructive play, symbolic thinking, early childhood education

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Naafi' Nur. Penelitian dilatarbelakangi oleh temuan bahwa banyak anak menunjukkan keterbatasan dalam merepresentasikan objek secara simbolik, bermain peran imajinatif, serta menggunakan benda sebagai pengganti dalam permainan. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang mencakup dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan bermain konstruktif dilakukan menggunakan media balok dan plastisin yang merangsang imajinasi, penggunaan bahasa, dan keterampilan memecahkan masalah anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik; pada siklus I hanya 50% anak mencapai indikator perkembangan yang

diharapkan, meningkat menjadi 76,6% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain konstruktif efektif dalam mendukung perkembangan berpikir simbolik anak melalui aktivitas yang mendorong penggunaan simbol, bahasa, dan representasi imajinatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: bermain konstruktif, berpikir simbolik, pendidikan anak usia dini

A. Pendahuluan

Bermain merupakan salah satu teknik pembelajaran anak usia dini. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini dilakukan dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini memiliki banyak manfaat, dimana anak akan merasa bahagia ketika beraktivitas, namun juga dapat membantu anak usia dini dalam mencapai perkembangannya secara maksimal. Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi.

Anak-anak sejak usia dini dapat saja diberikan materi pelajaran, diajari membaca, menulis, dan berhitung. Bahkan bukan hanya itu saja, mereka bisa saja diajari tentang

sejarah, geografi, dan lain-lainnya. Setiap materi dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain (Kurniasih, 2009). Permainan atau bermain adalah kata kunci pada pendidikan anak sejak usia dini. Ia sebagai media sekaligus sebagai substansi pendidikan. Dunia anak adalah dunia bermain, dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain bermain yang melibatkan semua indera anak.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. UU Sistem pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi perkerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan,

kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), undang-undang sistem Pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir 14 dikemukakan bahwa "Suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah diamanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Asyiah (2007:2.1) Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* masa (peka). *Golden age* merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada

anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi krusial dalam membentuk perkembangan anak karena pada tahap ini otak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan responsif terhadap stimulasi lingkungan yang berkualitas. Menurut Rahman (2005:4) Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dalam sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuhan anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Bermain sering dianggap sebagai aktivitas santai bagi anak, namun sebenarnya mengandung banyak manfaat perkembangan yang mendalam. Seperti yang dikatakan oleh Aisyah dkk, (2007:1.21 – 22) "Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial,

emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain: memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lainlain. Sehingga, orang dewasa atau guru dapat memberi dukungan bagi perkembangan tersebut dengan berbagai strategi yang dapat diterima anak". Oleh karena itu, penting bagi orang dewasa, khususnya guru, untuk menciptakan lingkungan bermain yang mendukung tumbuh kembang anak secara optimal

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu mendapat perhatian khusus sejak usia dini. Menurut Reys dalam Runtukaha (2014:83) salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak

adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif pada dasarnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki pondasi untuk mampu berpikir kritis, logis, dan matematis anak. Dengan demikian, pengembangan kemampuan kognitif menjadi fondasi utama dalam mempersiapkan anak menghadapi tantangan kehidupan dan proses belajar yang lebih kompleks di masa depan.

Perkembangan kognitif anak mengalami perubahan besar seiring bertambahnya usia, terutama selama transisi dari usia dini ke usia sekolah. Menurut Copeland dalam Wasdi (2015:91) banyak anak-anak yang menguasai kemampuan pengklasifikasian pada usia 5-8 tahun. Kemampuan mengklasifikasi sangat penting karena antara usia 5-8 tahun, kemampuan berfikir anak bergerak dari tahap praoperasional menuju operasional konkrit atau disebut sebagai masa transisi. Kemampuan berfikir anak bergerak dari kemampuan berfikir yang didominasi oleh persepsi visual menuju kemampuan berfikir logis. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan

pendidik untuk memberikan dorongan yang tepat kepada anak-anak mereka agar mereka dapat menguasai kemampuan klasifikasi dan pemikiran logis.

Kemampuan untuk mengklasifikasi adalah salah satu ukuran penting dari perkembangan kognitif anak usia dini. Menurut Cruikshank dalam Wibawati (2014:30), menjelaskan bahwa mengklasifikasi adalah proses mengelompokkan atau mengurutkan objek-objek ke dalam kelas atau kategori berdasarkan pada beberapa pola atau dasar yang sistematis. Menurut Ginsburg dalam Yulaifah (2013:3) supaya anak usia dini mampu menggolongkan (mengklasifikasikan) atau menyortir benda-benda mereka harus memahami konsep “saling memiliki kesamaan atau keserupaan” dan “perbedaan”. Ketika anak sudah mampu memahami konsep tersebut maka akan mudah dalam melakukan klasifikasi terhadap benda-benda. Klasifikasi juga tidak hanya didasarkan pada pengelompokan warna, bentuk, dan ukuran saja, akan tetapi juga dapat didasarkan pada ciri-ciri yang sama, jenis yang sama,

ataupun kombinasi dari kategori - kategori tersebut. Misalnya klasifikasi berdasarkan warna dan ukuran atau berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Oleh karenanya, dibutuhkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi, sehingga hal ini penting untuk dikembangkan pada anak.

Salah satu bentuk permainan yang memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan anak adalah bermain konstruktif. Menurut Tedjasaputra (2001:57) bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan objek atau berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Berbagai manfaat bisa diperoleh melalui kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, daya fikir, ketekunan, daya tahan. Kalau anak berhasil, akan menimbulkan rasa puas, mendapat penghargaan sosial (pujian dari orang lain) yang akan meningkatkan keinginan anak bekerja lebih baik lagi. Oleh karena itu, bermain konstruktif harus menjadi bagian dari aktivitas rutin anak-anak sejak dini untuk menumbuhkan banyak potensi positif.

Bermain konstruktif, yang melibatkan penggunaan berbagai media, memainkan peran penting dalam mendukung perkembangan anak sejak dini. Menurut Latif (2014 :219) dalam bermain konstruktif ada dua jenis media yang dapat digunakan yaitu media yang bersifat cair dan media yang bersifat padat. Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti: cat, krayon, spidol, playdough, pasir, dan air. Media yang bersifat padat mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya: balok unit, lego, balok berongga, bristle block. Kegiatan ini dapat memaksimalkan kreativitas dan keterampilan anak jika dilakukan dengan benar dengan mengetahui jenis media yang digunakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Kelompok A TK Annaafi' Nur, sebagian besar anak menunjukkan kurangnya motivasi dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik mereka. Hal ini terlihat pada 11 anak, terdiri dari 3 anak

perempuan dan 8 anak laki-laki, 8 dari mereka belum dapat menampilkan karya seni, serta belum dapat mengenal kesesuaian angka dengan jumlah konkretnya. Kondisi ini terjadi karena tidak ada stimulasi yang melibatkan kegiatan eksplorasi kreatif, yang seharusnya membantu anak memahami bahwa hal-hal tertentu dapat berfungsi sebagai representasi dari sesuatu yang lain. Di kelas, sebagian besar waktu dihabiskan untuk memberikan buku majalah dan lembar kegiatan kepada siswa. Ini membatasi jumlah waktu yang dapat dihabiskan siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan kreativitas mereka. Metode yang digunakan guru yaitu metode ceramah dan pemberian tugas dalam setiap pembelajarannya. Selain itu juga, guru terlihat terlalu mendominasi sehingga kurang menarik perhatian anak dan beberapa kali teramati bahwa guru terlihat hanya fokus dengan handphone sehingga anak cenderung melakukan aktivitasnya sendiri di luar arahan guru.

Berdasarkan latar belakang di atas kami tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Efektivitas Bermain

Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK An-Naafi' Nur Kecamatan Periuk Kota Tangerang". Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui apakah bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun di TK Annaafi' Nur, (2) untuk mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain konstruktif dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun di TK Annaafi' Nur, (3) untuk mendeskripsikan penerapan kemampuan berpikir simbolik anak setelah mengikuti kegiatan bermain konstruktif di TK Annaafi' Nur

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Zainab Aqib & Ahmad Amrullah, 2018; Daryanto, 2018). PTK merupakan pendekatan reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya sendiri. Setiap siklus dalam PTK terdiri

dari empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Indrawati, 2020). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun melalui metode bermain konstruktif.

Penelitian dilaksanakan di TK Islam An-Naafi' Nur, yang berlokasi di Kota Tangerang, Banten. Subjek penelitian adalah 16 anak dari Kelompok A yang dipilih secara purposif karena sesuai dengan kriteria usia dan kebutuhan penelitian. Peneliti hadir secara langsung di lokasi, berperan aktif sebagai perencana, pelaksana, pengamat, dan evaluator, serta bekerja sama dengan guru dalam proses penyusunan RPPH, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi pembelajaran.

Penelitian berlangsung selama bulan Maret hingga Mei 2025, dengan pelaksanaan tindakan terbagi dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Setiap tindakan pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan bermain konstruktif yang dirancang untuk

menstimulasi kemampuan simbolik anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi (*checklist*) untuk menilai indikator kemampuan berpikir simbolik anak, pedoman wawancara untuk guru, dokumentasi kegiatan, dan catatan lapangan. Indikator yang diamati mencakup aspek penggunaan bahasa, permainan pura-pura, mewujudkan ide secara visual, pemahaman konsep abstrak, dan keterampilan memecahkan masalah (Sugiono, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode non-tes, yaitu observasi partisipatif, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses dan perkembangan anak selama tindakan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menilai pencapaian indikator secara statistik sederhana (Suyoto, 2021).

Keabsahan data dijamin dengan menggunakan teknik triangulasi metode, yaitu membandingkan dan

mengonfirmasi data dari berbagai sumber seperti observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Penelitian ini dianggap berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH), dan tidak ada anak yang berada pada kategori “Belum Berkembang” (BB).

Adapun prosedur penelitian terdiri atas tahap pra-penelitian, pelaksanaan siklus pertama, dan siklus kedua. Pada setiap siklus, dilakukan perencanaan pembelajaran berdasarkan tema, pelaksanaan tindakan menggunakan metode bermain konstruktif, observasi aktivitas anak, serta refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan
Penerapan Permainan Konstruktif
Dapat Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5
tahun**

Munculnya permasalahan kurang optimalnya kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Islam An – Naafi' Nur seperti ditemukan sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam merepresentasikan objek atau ide melalui simbol, keterbatasan dalam bermain peran simbolik, dan kemampuan menggunakan benda sebagai pengganti objek lain dalam permainan. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan rangkaian tindakan untuk mengamati dan mengatasi permasalahan tersebut guna meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui penerapan permainan konstruktif. Tindakan ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana dalam siklus terdapat 3 kali pertemuan di antaranya:

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1
 - a. Pertemuan Ke-1/Siklus 1, Hari Senin, 19 Mei 2025

Tema Binatang

- 1) Tahap Perencanaan dan Tindakan

Pada siklus 1, pertemuan pertama ini guru akan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam kegiatan harian bertema

kendaraan. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.30 s/d 11.00 peneliti telah menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran serta menyiapkan instrumen penelitian kemampuan berpikir simbolik.

Kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu adalah diminta untuk menyebutkan macam-macam binatang sekaligus mendengar cerita tentang ensiklopedia tentang binatang, lalu anak diminta untuk membangun sebuah gedung dengan menggunakan balok dan mencocokkan antara gambar dengan jumlah. Tujuan atau capaian pada kegiatan ini diharapkan anak dapat mengenal macam-macam binatang serta mampu mencocokkan antara gambar dengan jumlah.

- 2) Kondisi Aktivitas Belajar Anak

Guru menyambut anak di gerbang sekolah mengawali kondisi awal kegiatan (CD01, CL01, P1) Guru mengajak anak untuk melakukan *grossmotor* seperti berbaris bersa,a, setelah melakukan kegiatan tersebut anak diminta untuk berdoa bersama sebelum memasuki ruangan kelas anak juga diminta untuk duduk melingkar untuk melakukan kegiatan

praktik shalat dhuha, setelah melakukan kegiatan praktik shalat dhuha (CD02, CL01,P3). Anak sangat antusias memulai kegiatan awal, kini anak diminta untuk membaca doa sebelum memulai pembelajaran, lalu anak diajak untuk melakukan cerita bersama tentang binatang.

Pada kegiatan inti peneliti menunjukkan dan menjelaskan kegiatan hari ini yang bertemakan kendaraan, anak-anak melihat dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan peneliti tentang binatang menggunakan ensiklopedia binatang (CD03, CL01, P4). Kegiatan menyusun balok dimulai dengan instruksi dan aturan main yang disampaikan terlebih dahulu oleh guru dan peneliti. Anak diminta untuk mengambil balok yang telah disiapkan (CD04, CL01, P5), lalu menyusunnya sesuai dengan yang mereka inginkan (CD05, CL01,P5), bagi anak yang sudah selesai menyusun anak diminta untuk menceritakan bagaimana proses mereka membuat kebun binatang dengan menggunakan balok (CD06, CL01, P5).

Pada kegiatan ini terjadi peningkatan partisipasi, beberapa anak sudah mulai menunjukkan

kemampuan dalam mengungkapkan pengalaman mereka dengan bercerita dengan urutan yang benar meskipun ada keterbatasan. Lalu, anak diminta untuk mengikuti kegiatan yang kedua yaitu mencocokkan angka dengan jumlah balok yang mereka gunakan. (CD07, CL01, P6).

Setelah melakukan kegiatan yang telah dipersiapkan, guru dan peneliti meminta anak-anak untuk cuci tangan dan makan siang bersama-sama. Lalu tahapan kegiatan inti untuk hari ini telah selesai dilakukan, kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk duduk melingkar, peneliti dan guru menanyakan tentang kegiatan yang mereka lakukan hari ini dan memberikan umpan balik positif serta memberi motivasi (CD08, CL01, P&). Anak-anak terlihat sangat senang dan mulai menunjukkan kepercayaan diri mereka dalam mencoba bercerita didepan guru, peneliti, dan teman-teman mereka. peneliti juga tidak lupa menyampaikan untuk kegiatan esok hari, anak-anak bersiap dengan tertib dan membaca ddoa sebelum pulang (CD09, CL01, P8).

3) Refleksi Pertemuan ke-1 (Siklus 1)

Pada akhir pertemuan kedua di siklus 1, guru dan peneliti melakukan analisis serta mengkaji hambatan atau permasalahan yang muncul, serta menilai keberhasilan strategi yang telah diterapkan sebagai landasan pengembangan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, guru dan peneliti menyepakati untuk melakukan penyempurnaan pada pertemuan yang akan datang.

b. Pertemuan ke-2/Siklus 1, Hari Selasa, 20 Mei 2025

Tema Binatang/Subtema Binatang Darat

1) Tahap Pelaksanaan dan Tindakan

Pertemuan kedua di siklus I, guru akan melaksanakan aktivitas belajar yang terancang dalam kegiatan harian menggunakan plastisin, dan menghitung hasil yang telah dibuatnya. Kegiatan ini dimulai pukul 07.30 s/d 11.00WIB. Peneliti dan guru telah menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam kegiatan membuat kreasi binatang darat serta instrumen penilaian kemampuan berpikir simbolik anak. Anak akan diminta untuk membuat kreasi binatang darat dan dilanjutkan dengan kegiatan menghitung jumlah binatang yang telah mereka buat dengan gambar angka yang sudah dipersiapkan.

Tujuan yang ingin dicapai pada kegiatan kali ini, diharapkan anak mampu membuat kreasi dengan menggunakan plastisin, dan dapat menghitung sesuai jumlah dan mencocokkan dengan kartu gambar yang telah dipersiapkan, dan dapat

mengenal berbagai macam binatang darat.

2) Kondisi Aktivitas Belajar Anak

Kondisi awal kegiatan dimulai dengan penyambutan kedatangan anak dan bersalaman (CD10, CL02, P1), hari ini anak dibebaskan untuk membuat kreasi binatang darat dengan menggunakan plastisin. Pada saat kegiatan bermain, ada anak NMA yang merasa kekurangan plastisin lalu mengambil milik temannya KA, dan KA merasa tidak nyaman dan berbicara kepada guru dan peneliti "Bunda plastisin aku diambil sama NMA, aku kan juga mau buat banyak". (CD11, CL02. P2).

Kegiatan rutin di sekolah ialah berbaris sebelum masuk ke dalam kelas. Dan sepertinya anak-anak sudah terbiasa dan melakukannya tanpa instruksi guru, ketika bel berbunyi anak langsung berbaris sesuai dengan kelasnya. (CD12, CL02, P3).

Terlihat sangat antusias pada kegiatan awal, yaitu kegiatan dimulai dengan praktik shalat dhuha bersama, berdoa bersama-sama. Setelah melakukan kegiatan praktik shalat dhuha anak langsung masuk kedalam kelas dan guru meminta untuk duduk

melingkar. Guru kemudian menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini, yaitu Binatang Darat. Mereka menyebutkan macam-macam binatang darat, guru juga menjelaskan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari ini (CD13, CL02, P4).

Kegiatan inti dipertemuan ke-2 kali ini ialah anak diajak untuk membuat binatang darat dengan menggunakan plastisin dan menghitung hasil binatang yang telah dibuat. Kegiatan tersebut diawali dengan instruksi dan aturan main yang disampaikan terlebih dahulu oleh guru (CD14, CL02, P5). Anak diminta untuk membuat kreasi binatang darat dengan menggunakan plastisin, lalu hasil tersebut dihitung dan menghitung jumlah binatang yang dibuatnya dengan gambar angka yang sudah disediakan.

Pada permainan plastisin kali ini ditemukan ada peningkatan berdasarkan hasil pengamatan dan asesmen yang dilakukan. Beberapa anak mulai menunjukkan kemampuan menghitung, memahami perintah, dan menggunakan imajinasi untuk menciptakan sesuatu (CD15, CL02, P6).

Pada akhir kegiatan di pertemuan kedua pada siklus 1, guru memberikan umpan balik positif dan memberi motivasi, serta mengevaluasi kegiatan hari ini seperti tanya jawab, peneliti menyampaikan kegiatan untuk esok hari, pada saat pukul 10.30 anak-anak dipersilahkan untuk makan bersama-sama. Anak-anak terlihat mengeksplorasi kata yang baru mereka kenal dengan menyusunnya menjadi kalimat sederhana yang lengkap dan utuh (CD16, CL02, P7).

3) Refleksi Pertemuan ke-2 (Siklus 1)

Refleksi pertemuan kedua pada siklus 1 kali ini peneliti dan guru menemukan beberapa permasalahan di antaranya pada saat kegiatan membuat kreasi binatang darat dengan menggunakan plastisin suasana kelas kurang terkendali dikarenakan beberapa anak saling berebutan untuk mendapatkan cetakan bentuk binatang, ada pula anak yang kesulitan dalam menyatukan bagian kepala dan badan binatang yang telah dibentuk, serta ada satu siswa yang masih pasif dan membutuhkan bimbingan intensif dari guru dalam menyelesaikan kreasinya.

Berdasarkan hal tersebut, akan dijadikan refleksi untuk kegiatan berikutnya yaitu di pertemuan ke-3 pada siklus 1.

c. Pertemuan ke-3/Siklus 1, Hari Rabu 21 Mei 2025

Tema: Binatang/Binatang Laut

1) Tahap Perencanaan dan Tindakan

Pada pertemuan ketiga di siklus pertama ini, guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dirancang pada kegiatan harian dengan menggunakan permainan *flash card* binatang laut dan mengelompokkan angka 1 – 10.

Kegiatan belajar dimulai pukul 07.30 – 11.00 WIB, selain bahan ajar yang telah dipersiapkan tak lupa juga peneliti menyiapkan instrumen penelitian kemampuan berhitung. Kegiatan yang akan dilakukan adalah mencocokkan angka 1 – 10, lalu mengelompokkan jenis binatang laut.

Capaian pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan kali ini adalah anak mampu menyebutkan berbagai macam binatang laut serta mengklasifikasikan berbagai macamnya. Selain itu diharapkan juga anak mampu untuk berhitung 1 – 10 dengan menggunakan *flash card*.

2) Kondisi awal di pertemuan ke-3 pada siklus 1 dimulai dengan menyambut kedatangan anak didepan gerbang sekolah. Guru menyambut anak dengan senang, ramah, dan senyum sumringah, anak mengucapkan salam dan menanyakan kabar serta mencium tangan (CD17, CL03, P1). Pada hari ini, ada jadwal senam bersama. (CD18, CL03, P3).

Semua siswa terlihat sangat senang dan sangat antusias mengikuti kegiatan senam bersama (CD19, CL03, P3).

Kegiatan awal pembelajaran kali ini masih mengangkat tema Binatang Laut, anak diiminta untuk mengklasifikasikan berbagai macam Binatang Laut dan mencocokkan angka 1 -10. (CD20, CL03, P4).

Kegiatan inti hari ini peneliti menjelaskan permainan mengklasifikasikan macam-macam Binatang Laut yang nantinya hasil dari klasifikasi tersebut anak dapat mengenal berbagai macam Binatang Laut, dan mampu untuk berhitung 1 – 10 (CD21, CL03, P5).

Kegiatan inti hari ini telah selesai dilakukan, terlihat ada

beberapa anak merasa senang setelah melakukan kegiatan hari ini, dikarenakan mereka asik melihat berbagai macam Kendaraan Laut. Lalu anak berhasil untuk berhitung dan menyusun angka 1 – 10.

Pada pertemuan ini ditemukan ada beberapa anak menunjukkan kemampuan untuk memahami pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan secara kompleks (CD22, CL03, P6).

Guru dan peneliti memberikan umpan balik positif dan memberi motivasi. Anak-anak terlihat senang dan mulai menunjukkan kepercayaan diri mereka dalam mencoba memahami dan menjawab perintah. Peneliti melakukan kegiatan evaluasi belajar dengan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka hari ini. Setelah selesai berdialog dengan anak-anak bersiap-siap pulang lalu membaca doa pulang (CD23, CL03, P7).

3) Refleksi Pertemuan ke-3 (Siklus 1)

Pada pertemuan ke-3 pada siklus 1, peneliti dan guru menemukan beberapa masalah yaitu suasana kelas masih belum terkendali dan beberapa anak yang masih belum

menguasai dan mampu menyelesaikan tugas atau instruksi yang diberikan. Hal tersebut dikarenakan anak belum konsentrasi dalam mengikuti kegiatan membuat kreasi binatang darat dengan plastisin kali ini.

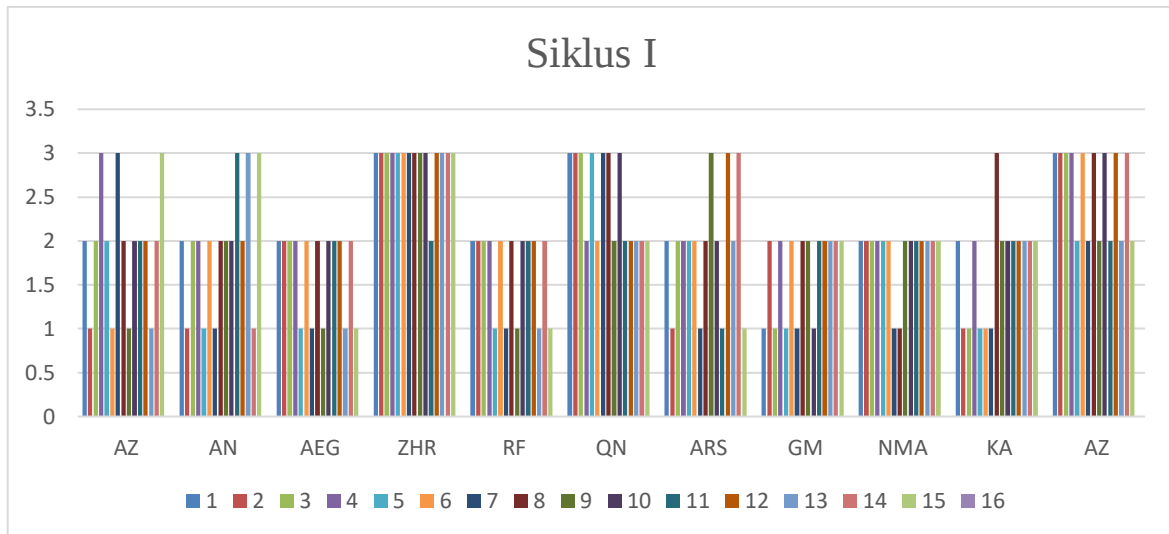
d. Refleksi Siklus 1

Refleksi kegiatan yang telah dilakukan pada siklus 2 baik pada pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-3 dengan tema binatang, dengan subtema binatang peliharaan di pertemuan pertama, subtema binatang laut pada pertemuan kedua, hingga subtema binatang darat pada pertemuan ketiga. Maka peneliti menyimpulkan bahwa hal-hal yang dapat digunakan sebagai refleksi pada siklus 2, adalah sebagai berikut:

1. Peneliti harus lebih memperhatikan teknik dan cara penyampaian instruksi agar nantinya anak mudah dalam memahami langkah-langkah kegiatan yang akan mereka lakukan.
2. Peneliti harus lebih memberikan kesempatan bagi anak agar berkreasi

serta dapat mendorong anak agar lebih berani mengekspresikan ide dan sabar dalam menyelesaikan karya.

3. Menjaga suasana kelas agar tetap terkendali pada saat pelaksanaan kegiatan membuat kreasi dengan plastisin.



Grafik 1. Hasil Peningkatan Berpikir Simbolik Anak Siklus I

Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

a. Pertemuan Ke-1/Siklus 2, Hari

Senin, 26 Mei 2025

Tema Kendaraan/ Subtema

Kendaraan Darat

1) Tahap Perencanaan dan Tindakan

Pada siklus 2, di pertemuan pertama ini guru akan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam kegiatan harian bertema kendaraan sub tema kendaraan darat. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 09.00 s/d 10.30 WIB peneliti tela menyiapkan

bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran serta menyiapkan instrumen penelitian kemampuan berpikir simbolik.

Kegiatan yang akan dilakukan pada hari pertama adalah anak diminta untuk dapat mengklasifikasikan serta mendeskripsikan apa itu kendaraan darat (ensiklopedia kendaraan darat), kemudia setelah dibacakan oleh guru dan peneliti anak diminta untuk menceritakan kembali tentang apa itu kendaraan darat, lalu anak diminta untuk membuat replika kendaraan

darat dengan menggunakan balok. Tujuan atau capaian pada kegiatan ini diharapkan anak mampu mengenal kata-kata baru yang berhubungan dengan kendaraan laut, dan menggunakan imajinasinya untuk membuat replika kendaraan darat.

2) Kondisi Aktivitas Belajar Anak

Guru menyambut anak di depan gerbang sekolah menanyakan dan juga mengucapkan salam seperti selamat pagi (CD23, CL04, P1). Pada hari Senin pagi, anak berkegiatan baris-berbaris dilapangan, baris sesuai kelompok dengan tertib dan rapi, lalu membacakan ikrar bersama-sama. (CD24, CL04, P2).

Setelah masuk kelas anak dipersilahkan untuk mengambil sajadah untuk kegiatan praktik shalat dhuha bersama. Tema hari ini adalah Kendaraan sub tema kendaraan darat, sebelum memulai permainan guru mengingatkan kembali apa yang akan dilakukan hari ini. Kali ini anak diminta untuk mendeskripsikan dan mengklasifikasikan berbagai macam kendaraan darat, lalu membuat replika kendaraan darat dengan menggunakan balok. Kegiatan hari ini

diharapkan anak mampu melatih kreativitasnya dengan membuat replika kendaraan darat dan dapat menceritakan kembali bagaimana proses tersebut (CD26, CL04, P4).

Kegiatan permainan balok hari ini adalah membuat replika kendaraan darat. Guru telah menyiapkan berbagai macam balok dengan bentuk dan ukuran yang beragam seperti balok persegi panjang, kubus, silinder, dan segitiga, serta gambar referensi kendaraan darat seperti mobil, bus, truk, dan motor sebagai panduan. Nantinya anak akan diminta untuk membangun dan merangkai balok-balok tersebut menjadi bentuk kendaraan darat sesuai dengan kreativitas dan imajinasi mereka (CD27, CL04, P5). Pada kegiatan inti di pertemuan pertama di siklus 1 tersebut, ditemukan ada beberapa anak dapat menunjukkan pemahaman mereka dan mampu mengerjakan perintah yang kompleks. Anak sudah mulai memahami beberapa perintah sekaligus dan menjawab pertanyaan kompleks dengan siklus sebelumnya (CD28, CL04, P6)

Akhirnya tahapan kegiatan inti untuk hari ini telah selesai dilakukan, Guru memberikan pujian dan refleksi

singkat serta beberapa pertanyaan. Anak-anak menyampaikan bahwa permainan hari ini sangat menyenangkan dan merasa percaya diri bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Guru (CD29, CL04, P7). Lalu anak diberikan waktu untuk istirahat makan siang.

3) Refleksi Pertemuan ke-1 (Siklus 2)

Refleksi pada akhir pertemuan pertama di siklus 2, peneliti dan guru menemuka beberapa masalah yaitu beberapa anak masih ada yang bingung untuk mengklasifikasikan macam-macam kendaraan darat. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, guru dan peneliti sepakat untuk melakukan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya.

b. Pertemuan Ke-2/Siklus 2, Hari Selasa, 27 Mei 2025

Tema Kendaraan/Subtema
KendaraanDarat

1) Tahap Pelaksanaan dan Tindakan

Pertemuann kedua di siklus 2, guru akan melaksanakan aktivitas belajar yang terancang dalam kegiatan harian menggunakan

Plastisin. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 s.d 10.30 WIB.

Peneliti dan guru telah menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam kegiatan permainan kata serta instrumen penilaian kemampuan berpikir simbolik anak. Nantinya anak diminta untuk membuat kendaraan laut dengan menggunakan plastisin.

Tujuan yang ingin dicapai pada kegiatan kali ini, diharapkan anak menggunakan plastisin sebagai representasi dari objek nyata yang tidak hadir, di mana mereka memahami bahwa gumpalan plastisin yang dibentuk dapat melambangkan kapal sungguhan dengan setiap bentuk sederhana.

2) Kondisi Aktivitas Belajar Anak

Kondisi awal kegiatan dimulai dengan penyambutan anak di depan gerbang sekolah, guru memberikan pilihannya penyambutan di antaranya bersalaman, dan mengucapkan kalimat "Selamat Pagi" anak terlihat senang dan bahagia (CD30, CL05, P1). Lalu anak langsung baris-berbaris dan praktik shalat dhuha bersama.

Setelah praktik shalat dhuha anak-anak diminta untuk duduk

melingkar dan menceritakan kejadian yang dilakukan kemarin dan dilanjutkan dengan membahas tentang apa yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah membuat Kendaraan Laut dengan menggunakan plastisin, dan anak-anak terlihat sangat antusias dan semangat (CD33, CL05, P4)

Kegiatan inti dipertemuan ke-2 di siklus ke 2 ini yaitu membuat kendaraan laut dengan menggunakan plastisin. Anak diminta untuk membuat Guru telah menyiapkan berbagai warna plastisin seperti biru, putih, merah, kuning, dan hijau, serta alat bantu seperti cetakan kecil, pisau plastik, dan rolling pin mini untuk membantu anak dalam proses pembentukan. Sebagai stimulus awal, guru juga menyediakan gambar referensi berbagai jenis kendaraan laut seperti kapal pesiar, perahu nelayan, kapal selam, speedboat, dan kapal layar untuk memberikan inspirasi kepada anak-anak (CD34, CL05, P5). Pada tahap awal kegiatan, guru mengajak anak-anak untuk mengamati gambar-gambar kendaraan laut dan berdiskusi tentang ciri-ciri khusus masing-masing kendaraan, bagian-bagian

pentingnya, serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak kemudian diminta untuk memilih jenis kendaraan laut yang ingin mereka buat dan merencanakan warna serta bentuk yang akan digunakan. Selama proses pembuatan, anak-anak bebas mengekspresikan kreativitas mereka dalam membentuk plastisin, mulai dari membuat lambung kapal, menambahkan detail seperti jendela, pintu, tiang bendera, hingga aksesoris lainnya.

Pada akhir kegiatan di pertemuan kedua pada siklus 2, peneliti dan guru menyimpulkan kegiatan dengan recalling dan memberikan motivasi. Guru mengevaluasi kegiatan inti hari ini, dengan memberikan pertanyaan kepada anak. Semua anak menjawab pertanyaan guru dengan baik dan menunjukkan ekspresi puas dan antusias untuk pertemuan selanjutnya (CD36, CL05, P7).

3) Refleksi Pertemuan ke-2 (Siklus 2)

Pada pertemuan kedua pada siklus 2 peneliti dan guru menemukan beberapa masalah yaitu beberapa anak terlihat belum seluruh anak terlihat semangat dalam mengikuti

kegiatan dan masih ada yang malu-malu dalam mengikuti permainan kata hari ini. Namun, kondisi kelas sudah mulai kondusif.

c. Pertemuan ke-3/Siklus 2, Hari Rabu, 28 Mei 2025

Tema: Kendaraan/Kendaraan Udara

1) Tahap Perencanaan dan Tindakan

Pada pertemuan terakhir di siklus kedua ini, guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dirancang pada kegiatan harian dengan menggunakan permainan plastisin.

Kegiatan belajar dimulai pukul 09.00 s/d 10.30 WIB. Sebelum melakukan kegiatan inti anak-anak melakukan senam bersama dan melakukan *grossmotor* seperti melompat. Lalu setelah selesai melakukan seluruh kegiatan anak-anak diminta untuk duduk melingkar dan mendengarkan penjelasan dari guru dan peneliti.

Motivasi pada kegiatan ini adalah anak mampu untuk mengenal macam-macam kendaraan udara dan dapat membuat kreasi kendaraan udara dengan menggunakan plastisin dan balok.

2) Kondisi Aktivitas Belajar Anak

Seperti biasa kondisi awal dimulai dengan kegiatan guru menyambut kedatangan anak di depan gerbang sekolah. Guru mengucapkan salam dan bersalaman, menanyakan kabar anak (CD37, CL06, P1). Rabu ini, kegiatan senam dan *grossmotor* dilakukan pada tiap kelompok. Ada permainan seperti melompat.

Setelah selesai bermain anak diberikan waktu untuk istirahat selama 5menit. Lalu dilanjut dengan duduk melingkar untuk menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, Sebelum memulai pembelajaran anak-anak diminta untuk menceritakan apa saja permainan yang dilakukan kemarin beserta menjelaskan perasaannya.

Kegiatan inti dimulai pada pukul 09.00 s/d 10.30 WIB, selain bahan ajar yang sudah disiapkan tak lupa peneliti juga telah menyiapkan instrumen penilaian kemampuan berpikir simbolik. Kegiatan permainan berpikir simbolik hari ini adalah bermain balok dan plastisin menciptakan sebuah Kendaraan Udara, nantinya anak diminta untuk membuat kreasi kendaraan udara dengan menggunakan balok dan plastisin. (CL06, P6)

Kegiatan penutup, peneliti dan guru melakukan evaluasi lisan sederhana. Anak menjelaskan bagaimana proses yang dilalui. Guru mencatat adanya peningkatan hasil tindakan. Setelah selesai berbincang dengan anak-anak guru mempersilahkan untuk makan siang sebelum jam pulang sekolah.

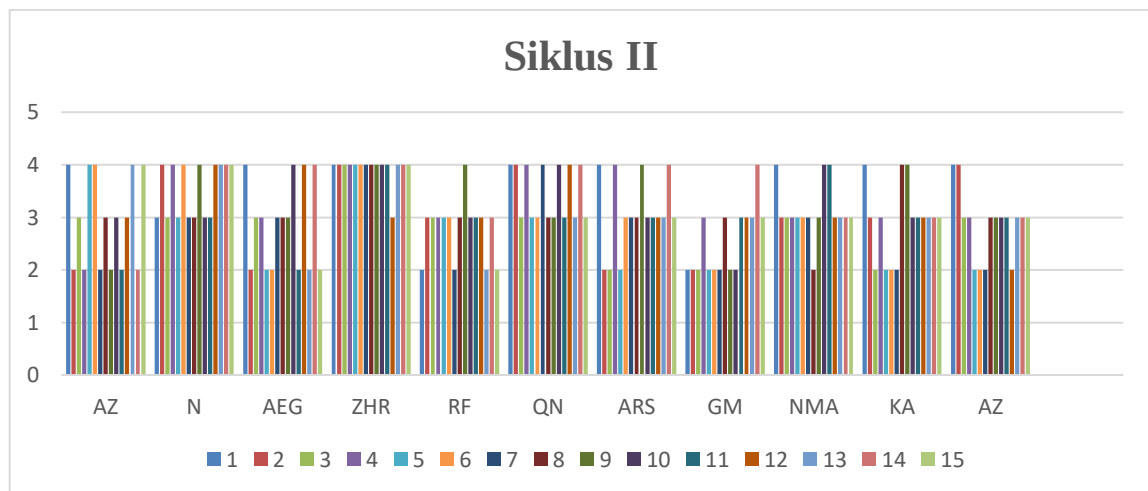
3) Refleksi Pertemuan ke-3 (Siklus 2)

Pada pertemuan ke-3 pada siklus 2, anak sudah terlihat sangat tertib dan juga fokus dalam kegiatan pembelajaran, suasana belajar sangat

menyenangkan dengan kegiatan bervariasi, anak sudah mampu untuk mengenal berbagai macam kendaraan udara.

d. Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar anak pada siklus 2, ditemukan peningkatan hasil belajar berupa kemampuan berpikir simbolik dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan yaitu terlihat pada saat proses belajar dengan menggunakan penerapan permainan plastisin, anak-anak mampu untuk membuat berbagai macam bentuk kendaraan.



Grafik 2 Hasil Peningkatan Berpikir Simbolik Anak Siklus II

Berdasarkan hasil peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak pada siklus II telah terjadi peningkatan yang sangat baik apabila dibandingkan dengan nilai hasil belajar pada siklus I yaitu 50%. Hasil yang dicapai pada siklus I belum

mencapai indikator yang diharapkan, maka dengan ini peneliti melanjutkan tindakan dari siklus I dengan perbaikan ke siklus II hingga mencapai peningkatan sekitar 26,6% pada siklus II sebesar 76,6%.

Pembahasan

1. Peningkatan Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Konstruktif

Hasil analisis data kualitatif menunjukkan bahwa peningkatan berpikir simbolik dengan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4 – 5 tahun di TK Islam An – Naafi' Nur. Terlihat pada temua dalam setiap siklus antara lain:

a) Siklus I

Berdasarkan hasil siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak melalui metode bermain konstruktif yaitu sebesar 50%. Hal ini terbukti dari perbandingan antara kondisi awal dan siklus I. Berdasarkan data terlihat bahwa sebelum diberikan tindakan hanya ada 3 anak yang dikatakan berkembang sesuai harapan dan setelah diberikan tindakan bertambah menjadi 6 anak dari jumlah anak yaitu 11 orang. Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik. Kelebihan dihitung melalui rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{331}{660} \times 100\%$$

$$P = 50\%$$

b) Siklus II

Berdasarkan hasil siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan berpikir simbolik anak melalui metode bermain konstruktif yaitu sebesar 81%. Hal ini terbukti ada perbandingan antara siklus I dan siklus II. Berdasarkan data terlihat bahwa pada siklus I hanya ada 4 anak yang dikatakan Berkembang Sesuai Harapan dan setelah diberikan tindakan pada siklus II bertambah menjadi 5 anak yang dikatakan Berkembang Sangat Baik dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan. Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik. Kelebihan dihitung melalui rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

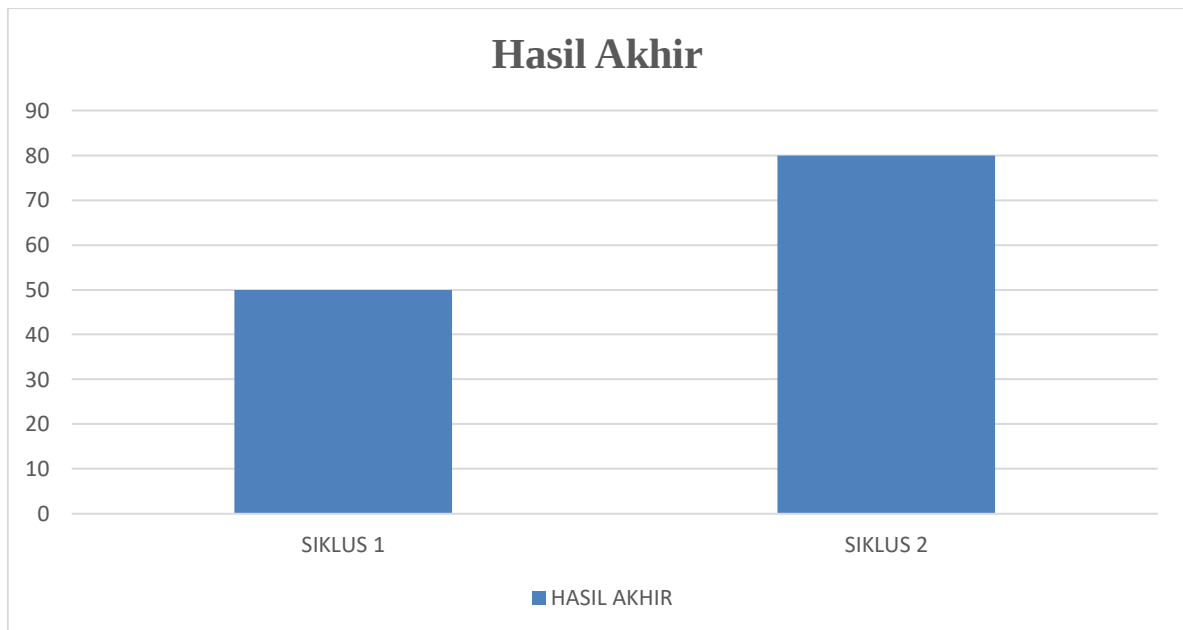
$$P = \frac{506}{660} \times 100\%$$

$$P = 76,6\%$$

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan belajar melalui metode

proyek yang dimulai dari siklus I hingga siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari proses kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil observasi oleh peneliti bahwa pada kondisi awal hanya ada 3 anak yang mencapai

indikator Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan pada siklus I terdapat kenaikan menjadi 4 anak, dan pada siklus II menjadi 6 anak Berkembang Sesuai Harapan, 5 anak Berkembang Sangat Baik.



Grafik 3. Hasil Akhir Presentasi Berpikir Simbolik Anak

2. Penerapan Metode Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Pada setiap siklus diadakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan berpikir simbolik anak usia 4 – 5 tahun melalui metode

bermain konstruktif di TK Islam An – Naafi' Nur. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan perubahan positif yang terjadi pada permasalahan yang dihadapi. Melalui cara ini diharapkan dapat terjadi peningkatan pada berpikir simbolik anak.

Berdasarkan hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan yaitu presentase berpikir simbolik anak pada siklus I yang mencapai

50%, namun belum mencapai indikator yang keberhasilan yang diharapkan. Maka dari itu, diperlukan perbaikan di siklus II yang juga mengalami peningkatan yaitu persentase berpikir simbolik anak pada siklus II yang mencapai 76,6%.

Berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan media plastisin dan balok, yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pembelajaran dan adanya perbaikan dalam meningkatnya berpikir simbolik anak terlihat pada data yang diperoleh pada siklus I anak yang telah mencapai indikator yaitu 3 anak Berkembang Sesuai Harapan dan pada siklus II sebanyak 6 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 5 Anak Berkembang Sangat Baik. Sehingga metode yang diterapkan untuk meningkatkan berpikir simbolik anak berhasil mencapai indikator yang telah ditentukan.

Melalui berpikir simbolik anak dapat mengembangkan kemampuan representasi mental yang kompleks. Hal ini dapat dilihat dari anak yang mampu menggunakan objek sederhana untuk melambangkan konsep yang lebih abstrak, seperti

menggunakan balok sebagai representasi kendaraan atau menggunakan plastisin untuk melambangkan berbagai bentuk kendaraan laut. Kemampuan berpikir simbolik merupakan indikator perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yang mencakup kemampuan menyebutkan bilangan, mengetahui konsep bilangan, dan mengenal lambang huruf serta angka (Rohmah N, 2021). Dengan demikian, berpikir simbolik memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak dalam mengembangkan kemampuan abstraksi sejak usia dini.

Bermain konstruktif yang diterapkan pada anak memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman melalui manipulasi benda-benda konkret. Anak dapat menuangkan ide dalam kegiatan menyusun balok, membentuk plastisin, dan menciptakan struktur tiga dimensi. Bermain konstruktif dengan media balok dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial anak usia dini melalui aktivitas yang melibatkan konstruksi dan pembangunan. Seperti yang dijelaskan oleh Rahmatia, dkk (2022, 53) Permainan konstruktif

dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak seperti sosial-emosi, bahasa, kognitif, hingga motorik, serta melatih kemampuan berpikir strategis dalam merancang sesuatu dan menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, bermain konstruktif mendorong anak untuk berpikir sistematis dan menciptakan struktur yang kompleks dan bermakna.

Berpikir simbolik juga melibatkan kemampuan anak untuk menggunakan representasi mental dalam memecahkan masalah. Berpikir simbolik merupakan lingkup perkembangan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan mengingat dan berpikir mengenai simbol atau membayangkan suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf (Priyono, 2022. 78 – 85). Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak dalam berpikir kreatif bahkan dapat menggunakan simbol-simbol untuk membayangkan angka, benda, maupun bentuk tanpa langsung menghadirkan di depan anak. Oleh karena itu, berpikir simbolik tidak hanya meningkatkan kemampuan

representasi mental anak, tetapi juga memperkuat dasar-dasar pemikiran logis melalui pengalaman bermain yang bermakna.

Selain itu, anak menunjukkan perkembangan dalam kemampuan bermain konstruktif yang semakin kompleks. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam merencanakan, membangun, dan memodifikasi struktur yang mereka ciptakan. Sejalan dengan Bachtiar dan Nurhayani (2021:1063-1071) Anak yang bermain konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan dapat dikembangkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Penggunaan permainan konstruktif dengan media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B. Dengan demikian, bermain konstruktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan memotivasi anak untuk mengembangkan pemikiran sistematis.

Bermain konstruktif dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah spasial pada anak di mana mereka menghadapi berbagai tantangan dalam menyusun dan membangun struktur. Seeperti

yang dipaparkan Hasni, dkk (2019:293) Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun masih perlu ditingkatkan karena hasil penelitian menunjukkan pencapaian yang masih rendah, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi hubungan spasial dan mengembangkan pemahaman konseptual melalui manipulasi langsung dengan objek-objek konkret.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Islam Annaafi' Nur telah terjadi peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil penelitian awal hanya ada 3 yang mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan. Kemudian dilakukan penelitian pada siklus I terjadi peningkatan sebanyak 10 anak dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 3 anak Berkembang Sangat Baik. Hal ini

menunjukkan bawa terjadi peningkatan signifikan, tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus I adalah 50% di mana berpikir simbolik anak sudah mulai meningkat dan pada siklus II meningkat menjadi 76,6% melalui metode bermain konstruktif

2. Penerapan metode proyek pada anak usia dini memberikan dampak positif yang signifikan, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Melalui berbagai kegiatan proyek yang menarik dan menyenangkan, anak-anak tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga belajar merepresentasikan ide dan pengalaman mereka dalam bentuk gambar, model, atau permainan pura-pura. Aktivitas semacam ini mendorong mereka untuk menggunakan simbol-simbol dalam memahami dunia sekitar. Selain merangsang kreativitas, metode proyek juga memperkuat kemampuan pemecahan masalah dan menumbuhkan rasa percaya diri saat anak-anak

mengekspresikan gagasan mereka melalui berbagai bentuk simbolik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran metode proyek yang telah dilakukan di TK Islam Annaafi' Nur dapat meningkatkan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat dari perbandingan antara kondisi awal dan setelah diberikan tindakan, di mana terjadi peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak. Pada siklus I, persentase anak yang menunjukkan kemampuan berpikir simbolik mencapai 50%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase tersebut meningkat secara signifikan menjadi 76,6%. Ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berdampak positif dalam mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan simbol, seperti gambar, bahasa, dan representasi imajinatif, sebagai cara untuk memahami dan mengungkapkan dunia di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung Puspa, and Anik Lestarinigrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Bachtiar, M. Y., & Nurhayani. (2021). Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1063-1071.
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Yogyakarta*: Penerbit Gava Media
- Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Edukasia, 2009
- Latif, Mukhtar, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Lestari, P. I., & Izzah, L. (2020). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 759-768.
- Priyono, D. A. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(2), 78 - 85.
- Rohmah, N. (2021). Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4 - 5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 125 - 134.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyoto. (2021). *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Kelas*. Surakarta: UNISRI Press
- Tedjasaputra, Mayke.S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Wasdi. (2015). *Asesmen Membaca, Menulis dan Berhitung Untuk Anak Berkebutuhan Tunagrahita*. Jakarta: Luxima