

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN KREATIF TERHADAP
BERFIKIR SIMBOLIK ANAK DI TK AL-IKHLAS KOTA JAMBI**

SKRIPSI



OLEH

DWI JULITA SARI

A1F115025

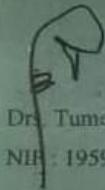
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Terhadap Berfikir Simbolik Anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi*, Skripsi program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Dwi Julita Sari, Nomor Induk Mahasiswa A11115025 telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Dewan Penguji.

Jambi, 11 Desember 2020

Pembimbing 1

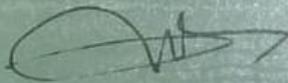


Dr. Tumewa Pangaribun, M.Pd

NIP : 195910101985031006

Jambi, 14 Desember 2020

Pembimbing 2



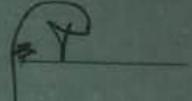
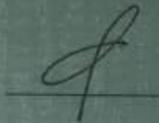
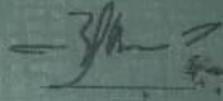
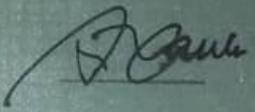
Dr. K.A. Rahiman, S.Ag., M.Pd

NIP : 197601052009121001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Terhadap Berfikir Simbolik Anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi*. Skripsi program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Dwi Julita Sari, Nomor Induk Mahasiswa A1F115025 telah di pertahankan di depan tim penguji pada....2020.

Tim Penguji

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd
NIP : 195910101985031006 | Ketua |  |
| 2. Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I
NIP : 197601052009121001 | Sekretaris |  |
| 3. Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I
NIP : 197312082005012001 | Pengaji Utama |  |
| 4. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
NIP : 196505051991121001 | Anggota |  |
| 5. Dr. Haryanto, M.Kes.
NIP : 196803131993031003 | Anggota |  |

Mengetahui,

Dekan FKIP Universitas Jambi

Prof. Dr. Ber. Nurhasbi, M.S

NIP : 1963087199031002



Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan
Anak Usia Dini dan Dasar

Dr. Julita Sari, M.Pd

NIP : 19661219994121001

ABSTRAK

Dwi Julita Sari. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik" Tk Al-Ikhlas Kota Jambi. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (I) Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd dan Pembimbing (II) Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I

Kata Kunci: Pembelajaran Bermain Kreatif, Berfikir Simbolik

Kemampuan berfikir simbolik setiap anak tentu berbeda-beda. Jika daya berfikir simbolik pada anak kurang baik, maka akan membuat anak menjadi lebih sulit dalam mengikuti pelajaran. Seperti yang dialami oleh anak TK Al-Ikhlas Kota Jambi. Dari total jumlah anak sebanyak 40 orang, sebanyak 15 orang anak belum mengerti mencocokkan lambang bilangan dan ada yang belum mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Selain itu masih terlihat kemampuan berpikir simbolik anak dalam berkreaitivitas yang perlu di tingkatkan, yaitu ada anak yang belum bisa mandiri seperti saat anak melakukan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru anak menjelaskan/menceritakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di Tk Al-Ikhlas Kota Jambi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh pembelajaran bermain kreatif terhadap berfikir simbolik anak di Tk Al-Ikhlas Kota Jambi?. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di Tk Al-Ikhlas Kota Jambi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Danarjati tentang berfikir simbolik dan Herbert Spencer tentang bermain kreatif.

Jenis penelitian ini tergolong jenis penelitian regresi. Populasi dalam, penelitian ini adalah 40 anak. dan sampel dalam penelitian ini adalah 15 anak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain kreatif . Variabel terikat dalam penelitian ini adalah berfikir simbolik anak. Teknik

pengambilan sampel menggunakan random sampling. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji validitas, uji reabilitas, uji hipotesis, dan uji korelasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa koefisien pengaruh sebesar 0,801 dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dari perhitungan tersebut, koefisien r_{xy} hitung sebesar 0,801 lebih besar dari r tabel sebesar 0.514 atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,801 > 0.515$). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi berpengaruh pada tafsiran yang sedang (Moderat Effect).

Kesimpulan : Pembelajaran bermain kreatif berpengaruh terhadap berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta nikmat kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Terhadap Perkembangan Aspek Kognitif Anak Di TK Al-Ikhlas Kota Jambi”** dapat diselesaikan dengan baik.

Selanjutnya, Peneliti menyadari bahwa penyelesaian proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh Karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. rer. Nat. Asrial, M.Si Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
2. Bapak Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Bapak Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan AnakUsia Dini Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd Selaku Pembimbing utama yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang begitu berarti.
5. Bapak Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I Selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang begitu berarti
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan IlmuP endidikan Universitas Jambi.
7. Ibu Sari Maneffita selaku kepala sekolah TK Al-Ikhlas Kota Jambi yang dengan tangan terbuka telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian ini.
8. Para majelis guru TK Al-Ikhlas Ibu Syabiyah Hidayati, IbuYeni Yusmiar yang telah membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian.

9. Keluargaku tercinta dan tersayang Terutama Kedua orang tua Bapak Junaidi dan Ibu Erita, S.P. yang sangat banyak memberikan bantuan moril, materil, doa, dukungan serta seluruh curahan kasih sayang yang tidak pernah berhenti.
10. Untuk Febri Alamsyah selalu ada memberikan motivasi, doa, dan memberikan semangat dukungan dalam penulis skripsi ini.
11. Untuk teman seperjuangan skripsi Ulva Arzianti,S.Pd Sumarni S.M
12. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2015 Terutama untuk sahabat tercinta Ana Asturina, Febrika Sari, Revi Yuliani dan Bunga Rahmi Putri, S.Pd selalu ada dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
13. Seluruh anak usia dini di TK Al-Ikhlas Kota Jambi yang telah bersedia menjadi populasi dan sampel peneliti.
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah turut membantu hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar skripsi ini menjadi sempurna. Selainitu, penulis juga berharap agar skripsi ini dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Jambi, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
MOTO	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Bermain Kreatif	8
2.1.1 Bermain Kreatif	17
2.1.2 Pengertian Bermain Kreatif	17
2.1.3 Kegiatan Bermain Kreatif	21
2.1.4 Tujuan Bermain Kreatif	27
2.1.5 Manfaat Bermain Kreatif	28
2.2 Permainan Matematika	29
2.2.1 Pengertian Permainan Matematika	29
2.2.2 Prinsip-Prinsip Permainan Matematika Anak Usia Dini	30
2.2.3 Indikator Permainan Matematika	31
2.2.4 Hakikat dan Konsep Permainan Matematika Pada Anak Usia Dini	32
2.2.5 Cara Mengenalkan Permainan Matematika Pada Anak Usia Dini	32
2.2.6 Manfaat Permainan Matematika Anak Usia Dini	32

2.3 Berfikir Simbolik.....	34
2.3.1. Definisi Berfikir Simbolik	34
2.3.2 Jenis Berpikir	35
2.3.3 Macam-Macam Berpikir	35
2.3.4 Tahap Berfikir Simbolik	35
2.2.5 Cara Menerapkan Berfikir Simbolik Pada Anak 2-5 Tahun.....	37
2.4 Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif dalam Bidang Berfikir	
Simbolik Anak	38
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	43
2.6 KerangkaBerpikir.....	44
2.7 HipotesisPenelitian.....	45
 BAB III METODE PEMBELAJARAN	
3.1 Jenis Penelitian	46
3.2 Variabel Penelitian	46
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.4 Populasidan Sampel.....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data	48
3.6 Instrumen Penelitian	49
3.7 Metode Analisis Instrumen.....	52
3.8 Teknik Analisis Data	55
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data	60
4.1.1 Hasil Analisis Deskriptif Pembelajaran Bermain Kreatif (X)	66
4.1.2 Hasil Analisis Deskripsi Berfikir Simbolik (Y)	73
4.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis	78
4.3 HasilPengujian Hipotesis Hipotesis	82
4.4 PembahasanHasil Penelitian.....	85

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan..... 89

5.2 Saran 89

DAFTAR PUSTAKA 91

LAMPIRAN 94

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 Populasi Penelitian	46
3.2 Sampel Penelitian.....	47
3.3 Pembelajaran Bermain Kreatif Anak Usia Dini	49
3.4 Berfikir Simbolik.....	50
3.5 Kriteria Indeks Prestasi Nilai	58
4.1 Hasil Skor Angket Variabel X.....	65
4.2 Deskriptif Statistik Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X).....	66
4.3 Kategori Pembelajaran Bermain Kreatif	68
4.4 Hasil Skor Angket Variabel Y	72
4.5 Deskriptif Statistik Variabel Berfikir Simbolik (Y)	73
4.6 Kategori Berfikir Simbolik.....	74
4.7 Hasil Uji Normalitas Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X).....	78
4.8 Hasil Uji Normalitas Variabel Berfikir Simbolik(Y)	79
4.9 Hasil Uji Linearitas Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif (X)	80
4.10 Hasil Uji Korelasi	82
4.11 Hasil Uji t	83

Daftar Gambar

Gambar	halaman
2.1 Model Kerangka Pikir Penelitian	44
4.1 Diagram Batang Pembelajaran Bermain Kreatif(X)	69
4.2 Diagram Batang Berfikir Simbolik(Y).....	76
4.3 Grafik Normal P.P Plot Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)	78
4.4 Grafik Normal P.P Plot Variabel Berfikir Simbolik(Y).....	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”. Selanjutnya dinyatakan pula bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan pada jalur formal (Taman Kanak-kanak/ Raudhathul Athfal), jalur nonformal (Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan bentuk lain yang sederajat), dan pada jalur informal (melalui pendidikan keluarga atau lingkungan) (A Zulkarnain Ali, 2011).

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (Ditjen PAUDNI) adalah unsur pelaksanaan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat. Sebelumnya Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat bernama Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan informal.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi yang optimal. Aspek-aspek perkembangan tersebut adalah aspek nilai agama moral, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif dan aspek fisik motorik.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan masa keemasan (*golden age*), artinya pada masa ini anak berada dimasa peka yaitu masa yang sangat mudah dalam menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dan berkesinambungan perlu diberikan supaya tumbuh kembang anak dapat berjalan secara optimal. Stimulasi tersebut dapat diberikan oleh sebuah lembaga pendidikan, yaitu salah satunya melalui pendidikan anak usia dini (PAUD) (Kusbudiah, 2015:1).

Sedangkan tenaga pendidik yang baik yaitu harus mempunyai sistem pembelajaran yang meliputi kegiatan belajar mengajar, menelaah kalender pendidikan, dan pengaturan jadwal pendidikan. Ketiga hal tersebut merupakan hal yang saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri karena akan mempengaruhi pada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran di kelas oleh guru (Kusbudiah, 2015:275). Tenaga kependidikan anak usia dini merupakan tenaga yang bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan dan atau program PAUD.

Pendidik anak usia dini merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan, melaksanakan pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran,

serta melakukan pembimbingan, pelatihan, pengasuhan dan perlindungan. Pendidik anak usia dini terdiri atas guru TK, guru pendamping, dan guru pendamping muda (Mohammad Nuh, 2014). Pendidik TK merupakan suatu profesi yang memfokuskan kajiannya pada tumbuh kembang anak. Salah satu bidang kajiannya adalah perkembangan kemampuan kognitif anak. Agar Pendidik TK mampu melakukan bimbingan dan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak, ia perlu memiliki pemahaman dan kemampuan tentang konsep TK dan konsep pengembangan potensi bermain kreatif bagi anak.

Dengan potensi kreatif yang dimiliki anak, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang sangat berhubungan dengan perkembangan ide kreatif anak. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan. Maka dengan sendirinya anak pun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Ketika kita membatasi cara mereka mempelajari sesuatu, otomatis kita telah menghambat mereka dalam memahami sesuatu yang lebih besar dan mematikan keinginan mereka untuk belajar sesuatu. Untuk mempertahankan daya kreatif, para pendidik harus memperhatikan sifat alami anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreatif dan memberikan kebebasan untuk bereksplorasi. Sifat-sifat alami yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang.

Maka demikian seorang pendidik untuk mempertahankan kreatif pada anak harus mengetahui tahap perkembangan yang ada pada anak, agar tidak salah dalam mengembangkan potensi kreatif serta membatasi mereka dalam

memahami sesuatu yang lebih besar dan memberikan mereka kebebasan untuk mengembangkan berfikir simbolik mereka.

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014:69) “ dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata.

Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada dilingkungan sekitarnya. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa, “Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta maupun mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.”

Berdasarkan hasil observasi Awalyang dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Kota Jambi pada hari Senin, 12 Agustus 2019, peneliti memperoleh informasi jumlah anak di TK Al-Ikhlas ada 40 dan memperoleh mengenai tentang berfikir simbolik anak, diketahui bahwa masih ada permasalahan yang terdapat pada berfikir simbolik anak. Hal tersebut dapat dilihat dari cara berfikir anak. Di antaranya masih ada 15 orang anak yaitu AZH, AAZ, MZA, ARM, AA, ASS, NN, MI, AAR, RTA, EAC, BH, JAF, RDA, AFI yang belum mengerti mencocokkan lambang bilangan dan ada yang belum mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan.

Selain itu masih terlihat kemampuan berpikir simbolik anak dalam berkreaitivitas yang perlu di tingkatkan, ada anak yang belum bisa mandiri, yaitu BH,saat anak melakukan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru anak menjelaskan/menceritakan.

Bagi anak usia dini, pengembangan kreatif melalui bermain sudah semestinya dijadikan salah satu mata pelajaran pokok. Pengembangan kreatif melalui bermain dapat membantu anak. Dalam arti yang sesungguhnya tidak hanya terbatas pada kemampuan dan kekuatan berimajinasi. Kekuatan berimajinasi hanya dapat dilatih dan ditumbuh kembangkan dengan cara meningkatkan kreatifitas anak (Muliawan, 2016 :74).

Dari kenyataan yang ada dilapangan tersebut maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi ”

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka perlu diadakan batasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan diteliti yaitu mengenai

1. Pembelajaran Bermain Kreatif pada penelitian ini dibatasi pada permainan matematika
2. Berfikir Simbolik pada penelitian ini dibatasi pada bola keranjang dan bolla la
3. Penelitian dibatasi di TK Al-Ikhlas Kota Jambi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah Terdapat Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui Pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi

1.5 Manfaat Penelitian

1) Secara teoretis

Dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak khususnya tentang pengaruh pembelajaran bermain kreatif terhadap berfikir simbolik anak.

2) Secara praktis

a. Bagi sekolah

1. Dapat memberikan gambaran bagi sekolah agar sekolah membuat program untuk berpikir simbolik anak ; dan
2. Dapat memotivasi orang tua untuk lebih sering melakukan interaksi dengan anak supaya dapat mendukung berfikir simbolik anak dengan menyediakan permainan yang kreatif

b. Bagi guru

1. Dapat membantu guru dalam mengembangkan berfikir simbolik anak

2. Dapat membantu guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran bermain kreatif

c. Bagi penelitian selanjutnya

1. Hasil penelitian dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang berpikir simbolik anak; dan
2. Penelitian ini dapat menjadi salah satu pendukung keilmuan anak usia dini.

d. Bagi orang tua

1. Dapat memberikan wawasan dan perubahan bagi orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan anak
2. Melakukan interaksi dengan anak-anak mereka agar anak memiliki berfikir simbolik yang baik

1.6 Definisi Operasional

1. Permainan Matematika

Permainan matematika adalah permainan yang melibatkan aktivitas dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud.

2. Perkembangan Berfikir simbolik

Perkembangan berfikir simbolik adalah tentang obyek dan peristiwa, dan merupakan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf vocal dan konsonan.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Pembelajaran Bermain Kreatif

Pembelajaran bermain kreatif mulai dikembangkan pada tahun 1985 di University of Tennessee, Knoxville yang dilandasi oleh teori Piaget dengan pendekatan konstruktivitas. Pembelajaran bermain kreatif dengan pendekatan pembelajaran konstruktivis merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan dasar teori perkembangan anak dimana anak akan membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan konstruktivis memberikan pendidikan yang menyeluruh pada anak usia dini.

Konsep pembelajaran bermain kreatif tersebut terdiri dari praktek pembelajaran untuk anak, konten area untuk anak, seperangkat asesmen untuk mengukur tingkah laku dan kemajuan anak, dan pelatihan untuk membantu orang dewasa dalam mendukung perkembangan anak. Pembelajaran disusun berdasarkan kepercayaan bahwa anak belajar dengan baik melalui pembelajaran yang aktif (*active learning*) pengalaman langsung, interaksi dengan orang dewasa, kejadian dan ide-ide.

Ruang-ruang kelas ditata sedemikian rupa dengan sangat selektif, berhati-hati agar pembelajaran aktif pada anak dapat terjadi. Area dibagi berdasarkan area minat anak yang diatur dalam permainan yang spesifik, seperti area balok, area pustakaan, area rumah tangga, area memasak area pasir dan air area seni.

1. Area balok

Balok adalah peralatan yang standar untuk kelas-kelas anak yang pertama dan itu penting untuk mengimplementasi kurikulum kreatif. Balok-balok kosong cocok untuk anak-anak yang menyukai permainan dramatik.

Unit balok-balok ini menyediakan sebuah kekayaan dalam belajar aktivitas ini yang mengizinkan anak-anak untuk mendapatkan konsep-konsep dalam matematika. Pengetahuan alam, geometri, ilmu sosial, dan banyak lagi. Membangun balok penting untuk perkembangan kognitif (kemampuan untuk memandang sesuatu). Seperti pengalaman anak-anak dengan dunia sekelilingnya, mereka membentuk gambaran di pikiran mereka dari apa yang mereka lihat. Balok-balok permainan yang bernilai untuk perkembangan fisik. Anak-anak menggunakan otot-otot besar mereka untuk membawa balok-balok dari satu tempat ke tempat yang lain.

Kompetensi pembelajaran dalam permainan balok adalah anak-anak dapat merealisasikan banyak keuntungan dari permainan balok saat guru mereka menetapkan kompetensi yang realistis dan cocok untuk perkembangan mereka. Urutan di bawah adalah contoh kompetensi yang dapat anda tempatkan sebagai anak-anak yang bermain dengan balok-balok.

- **Kompetensi Untuk Perkembangan Sosial-Emosi:**
 - a. Bekerja dengan bebas dan dalam sebuah kelompok (memutuskan kapan, bagaimana, dan dengan siapa mereka bermain.)

- b. Menunjukkan kebutuhan, konsentrasi, dan ketakutan dalam jalan sosial yang dapat diterima (menciptakan rumah sakit atau gua dengan monster dan bermain membuat kepercayaan)
- c. Berbagi dan bekerjasama dengan yang lain (menjual barang dan tiang dan merencanakan proyek pembangunan bersama)
- d. Mendemonstrasikan kebanggaan dalam menyelesaikan dan sebuah konsep diri sendiri yang positif (membagikan bangunan mereka dengan berbicara mengenai apa yang mereka ciptakan)

- **Kompetensi dari perkembangan kognitif:**

- a. Mengembangkan sebuah pengertian tentang konsep, berat, dan area (membawa balok dan menggunakan balok-balok dalam konstruksi)
- b. Mengklasifikasikan dan menyusun objek dengan ukuran, bentuk, dan fungsi (menempatkan balok-balok dalam ukuran yang sama)
- c. Membuat kegunaan prinsip-prinsip fisikal (mengembangkan berat, stabilitas, persamaan, keseimbangan, dan kekuatan untuk mengungkit)
- d. Memprediksikan penyebab dan efek persahabatan (melihat seberapa tinggi mereka dapat membangun mereka sebelum balok-balok itu jatuh)
- e. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan konstruksi (membuat jembatan atau langkah-langkah membuat rumah)
- f. Mengorganisasikan dalam sebuah baris (membuat balok dari rendah ke tinggi dan menghitung dengan benar)
- g. Menggunakan tambahan, dasar dan pecahan (menetapkan berapa banyak balok yang diperlukan untuk mengisi jarak yang kosong)

h. Mengembangkan kemampuan membaca dan menulis (membuat tanda untuk bangunan)

- **Kompetensi dari Perkembangan Fisikal:**

a. Menggunakan kemampuan otot kecil dan besar (memegang, mengangkat, menempatkan dan menyeimbangkan balok-balok)

b. Mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan (menempatkan balok pada pola yang benar)

c. Mengontrol tempat objek-objek (bawah, atas, di atas, di bawah, di atas, dari, dan di sebelah saat berkontraksi dengan balok-balok)

2. Area Seni

Sebagian besar anak kecil biasanya menyenangi seni. Mereka menyukai proses penggunaan cat ke kertas, menempel-nempelkan, memukul-mukul lilin. Bekerja dengan material seni menawarkan anak-anak kesempatan untuk bereksperimen dengan warna, bentuk, rancangan, dan tekstur. Menggunakan material seni seperti lukisan, lilin, spidol, krayon, kanji dari tepung jagung, dan susunan benda-benda potongan kertas, anak-anak mengekspresikan ide dan perasaan pribadi. Dengan mereka memperlihatkan kreasi dan anak-anak yang lain, mereka belajar menghargai perbedaan. Untuk anak kecil, proses menciptakan adalah yang paling penting, bukan apa yang mereka buat. Karya seni menguntungkan semua aspek perkembangan anak. Saat anak menggambar, melukis, dan potongan kertas.

Mereka bereksperimen dengan warna, garis, bentuk dan ukuran. Mereka menggunakan cat, bahan-bahan dan kapur untuk membuat pilihan, mencoba ide, rencana, dan eksperimen. Mereka mempelajari tentang sebab-akibat saat

mencampur warna, melalui mencoba dan gagal, mereka belajar menyumbangkan. Melalui seni mereka, anak belajar mengekspresikan perasaan, pikiran dan pandangan mereka terhadap dunia. Seni merupakan media yang membiarkan anak-anak merubah apa yang mereka tidak bisa ucapkan dengan kata-kata dengan terlihat dengan berbagai seni memberikan percaya diri dan kebanggaan. Seni juga memberikan kesempatan untuk pembentukan fisik. Saat anak-anak merobek kertas untuk menggunting kertas, mereka menyempurnakan otot-otot kecil membuat garis dan bentuk-bentuk dengan spidol dan pensil warna membantu anak-anak membentuk otot-otot motorik yang diperlukan untuk menulis.

Seni menyenangkan dan melegakan untuk anak-anak. Seni membuat mereka belajar banyak keahlian, mengekspresikan diri, menghargai keindahan, dan bersenangsenang semua pada saat yang sama. Kompetensi pembelajaran dalam permainan seni adalah guru dapat memilih berbagai kompetensi untuk anak bekerja sambil menjelajah dan menggunakan materi-materi. Kompetensi pembelajaran dapat membantu guru merencanakan pengalaman seni yang sesuai.

Dengan menentukan kompetensi, guru dapat lebih mudah menentukan media seni dan kegiatan yang akan membantu anak memperluas dan meningkatkan kemampuan mereka. Meskipun kompetensi pilihan harus merefleksikan usia dan minat anak, anda perlu mempertimbangkan kompetensi-kompetensi dibawah ini :

- **Kompetensi Untuk Perkembangan Sosial-Emosional**
 - a.) Mengekspresikan perasaan (memilih warna terang untuk lukisan agar sesuai *mood*)

- b.) Belajar menyalurkan frustrasi dan amarah yang dapat diterima di lingkungan (memukul lilin)
- c.) Melepas individualitas (menggambar labu yang beda dengan warna dan desain orisinal)
- d.) Merasakan kebanggaan (membuat mobil yang digantung di kelas)
- e.) Berbagi dan bekerja sama dengan sesama (bekerja sama dalam membuat lukisan dinding)
- f.) Kompetensi untuk perkembangan kognitif
- g.) Mengembangkan kreatifitas (memadukan materi dan tekstur)
- h.) Membentuk pemahaman tentang sebab-akibat (observasi apa yang terjadi saat cat biru + kuning)
- i.) Melabel bentuk dan benda (melukis lingkaran kuning dan menamakannya matahari)
- j.) Memecahkan masalah
- k.) Membentuk kemampuan merencanakan (menentukan warna apa yang didahulukan)

- **Kompetensi Untuk Perkembangan Fisik**

- a) Membentuk otot kecil (mewarnai dengan spidol)
- b) Menyempurnakan koordinasi mata-tangan
- c) Belajar arah (melukis lingkaran dengan 1x sapuan kuas)

3. Area Memasak

Memasak memperkenalkan anak-anak kepada pengalaman di dunia makanan untuk pertama kalinya. Mereka tidak hanya mempelajari bagaimana makanan disiapkan tetapi juga bagaimana makanan itu mempengaruhi kesehatan

dan kebahagiaannya. Kegiatan memasak menawarkan kepada anak-anak kesempatan untuk bereksperimen dengan makanan, kesempatan menjadi kreatif dan kesempatan untuk menyiapkan makanan ringan bernutrisi. Hal ini dapat menjadi pemikiran tentang “Kemampuan Bertahan Hidup” yang menjadi dasar bagi pendidikan semua anak-anak baik laki-laki ataupun perempuan.

Memasak dapat menjadi salah satu aktifitas yang paling menyenangkan di dalam kelas. Tidak hanya dalam menyiapkan makanan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai laboratorium nyata untuk belajar. Sebagai anak-anak yang baru mengerti, mereka belajar tentang berbagai ilmu pengetahuan. Pada saat mereka mengukur secangkir susu untuk sebuah resep membuat puding, mereka belajar tentang pengukuran dan isi. Mereka mengaduk mentega kacang, mencampur adonan biskuit, dan mengupas wortel. Mereka mengembangkan kemampuan fisik dan menambah kosa kata mereka. Membuat humus akan mengajarkan kepada anak-anak tentang nutrisi dan kebudayaan yang baik.

Ketika anak-anak membuat makanan ringan mereka di pagi hari, anak-anak memulai pekerjaan hingga selesai dan bisa berbangga hati dengan penyelesaian itu. Memasak mempengaruhi penginderaan anak-anak dan menambah kekayaan dalam mendapat kesempatan. Salah satu aspek yang paling mempengaruhi dalam memasak bagi anak-anak adalah ternyata dalam memasak anak-anak diizinkan melakukan kegiatan lebih sedikit dibandingkan dengan kegiatan yang bisa dilakukan oleh orang dewasa.

Pada sudut balok, mereka membuat jalan dan jembatan bohongan. Pada sudut rumah mereka membayangkan menjadi orang tua, guru, dan dokter. Dalam memasak mereka hanya memiliki kesempatan untuk bertingkah laku hanya seperti

anak-anak yang dalam masa pertumbuhan-sebuah perlakuan yang jarang bagi anak-anak. Banyak guru anak-anak usia dini merasa bahwa pengalaman memasak merupakan program yang alami dan mereka memasukkan kegiatan memasak sebagai suatu pilihan kreatifitas secara reguler. Ada pula guru yang lainnya yang meniadakan kegiatan memasak sampai mereka merasa bahwa anak-anak sudah terbiasa dengan kegiatan rutin di dalam kelas, dapat memilih kegiatan-kegiatannya dan bekerja dengan bebas.

Dikarenakan pengawasan adalah sesuatu yang penting untuk memastikan keamanan anak, anda mungkin menginginkan untuk mempertimbangkan jadwal memasak pada hari-hari tertentu ketika seorang sukarelawan bersedia memberikan bantuan di dalam kelas. Faktor yang paling penting dalam membuat keputusan untuk memasukkan kegiatan memasak ke dalam program anda adalah tingkat kesenangan anda dan kemampuan anda untuk menentukan waktu yang dibutuhkan dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan memasak tersebut.

Jagalah agar anak-anak sehat dan aman adalah yang utama. Prioritaskan untuk memulai program memasak dengan mengetahui dengan baik tentang alergi makanan yang diidap anak-anak, sebaik anda mempercayai dan memilih keluarga untuk ikut terlibat dalam program ini. Konsultasikan data anak dan orang tua untuk informasi ini. Ulangi semangat dalam modul ini ketika anda memiliki waktu dan menemukan satu atau dua ide yang anda rasa siap untuk dicoba. Keberhasilan anda dalam mengimplementasikan sebuah pengalaman memasak atau mendirikan sebuah area memasak, dan antusias anak-anak untuk memilih kegiatan ini, mungkin memberi anda inspirasi untuk menjadikan kegiatan lebih berambisi.

Kompetensi pembelajaran dalam permainan memasak adalah ketika berpikir tentang memasak, Kompetensi utama kita mungkin untuk mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya sebuah ketrampilan menolong diri sendiri atau untuk memasang sebuah pondasi untuk lingkungan dengan nutrisi yang baik. Tetapi memasak merupakan kegiatan yang menarik untuk membantu anak-anak tumbuh dalam semua aspek sosial-emosional, kognitif, dan fisiknya. Saat kita memilih kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dengan anak-anak di dalam kelas, perhatikan hal-hal dibawah ini:

- **Kompetensi untuk Perkembangan Sosio Emosional:**
 - a.) Bekerjasama dalam kelompok kecil (membuat roti)
 - b.) Mengembangkan ketrampilan menolong diri sendiri (menyediakan makanan ringan untuk diri sendiri)
 - c.) Menyelesaikan sebuah perintah (menyediakan sebuah resep dari mulai hingga selesai , termasuk bersih-bersih)
 - d.) Mengembangkan kemandirian (mengikuti sebuah resep melalui gambar tanpa bantuan orang dewasa)
 - e.) Menunjukkan perhatian (berbagi dan bergiliran ketika bekerja dengan teman yang lain)
 - f.) Mengembangkan kebanggaan terhadap diri sendiri dan kebudayaan yang kita warisi (menyiapkan dan menyediakan sebuah resep keluarga)
- **Kompetensi untuk Perkembangan Kognitif:**
 - a.) Belajar tentang nutrisi (menyiapkan sebuah makanan ringan yang sehat)

- b.) Memecahkan masalah (menjelaskan seberapa tinggi mengisi cetakan muffin yang diperbolehkan dengan adonan agar bertambah tinggi)
 - c.) Mengembangkan ketrampilan membaca awal (menghubungkan gambar dalam kartu resep dengan tulisan dibawahnya)
 - d.) Membangun pondasi untuk mengenal konsep matematika seperti mengurutkan dan pengukuran (mengisi sebuah teko dengan empat cangkir air)
 - e.) Belajar tentang menggunakan makanan secara ilmiah (memutar cream ke dalam mentega dengan penuh semangat akan menggoncangkan cream tersebut)
 - f.) Mengekspresikan kreatifitas (membuat kue kering yang asin dengan bentuk-bentuk yang tidak tradisional)
- **Kompetensi Untuk Perkembangan Fisik:**
 - a.) Mengembangkan kontrol motorik halus (mengambil seledri, mengaduk mentega, dan memeras lemon)
 - b.) Menyeimbangkan koordinasi mata-tangan (memecahkan telur)
 - c.) Belajar tentang petunjuk /tanda-tanda (menggunakan sebuah kocokan)

2.1.1. Bermain Kreatif

2.1.2 Pengertian Bermain Kreatif

Anak di bawah usia 0-6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Perlu dipahami, kemampuan

anak usia dini untuk berkonsentrasi masih pendek, penguasaan bahasanya juga terbatas, dan anak pun masih mudah bosan.

Bermain Kreatif adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru yang dilakukan individu sehingga melahirkan suatu proses mental yang berupa gagasan, proses, yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya dan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.

Hal ini berarti, bermain kreatifitas bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri tetapi juga pada akhirnya akan menghasilkan akhir yang fleksibel, aktif dan positif bagi anakoleh karena itu, bermain kreativitas itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain kreativitas, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir.

Sedangkan menurut Herbert Spencer dan Alex Sobour anak bermain kreatifitas mereka akan punya energi berlebih sebagai suatu yang beragam intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain kreatifitas, anak akan mengalami masalah serius karena energi dan kognitif mereka tidak tersalurkan.

Selanjutnya Vygotsky dan Utami Munandar mengungkapkan, secara operasional bermain kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta

kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak.(Fadlillah, 2014 : 63-64).

Semua pendapat para ahli tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Liberman bermain aktif yang terjadi di taman kanak-kanak secara signifikan berhubungan dengan tingginya skor dalam divergen thinking (kemampuan untuk berfikir berbeda) anak tersebut

Oleh karena itu, anak usia dini belum siap untuk mengikuti kegiatan belajar secara formal di bangku sekolah. Bila anak dipaksa untuk mengikuti kegiatan formal di sekolah, maka ia akan merasa tertekan, sehingga dapat mengalami gangguan belajar dan gangguan perilaku.

Bermain kreatif merupakan kegiatan melatih otot besar dan kecil, melatih keterampilan berbahasa, menambah pengetahuan, melatih cara mengatasi masalah, mengelola emosi, bersosialisasi, mengenal matematika, sains, dan meningkatkan daya pikir anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya.

Kegiatan bermain kreatif merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya serta mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan.

Sementara itu Utami Munandar dalam menyatakan bahwa kreatif dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu: *Pertama*, kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada(daya cipta). *Kedua*, kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia.*Ketiga*,

kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (*orisinal*) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan (Munandar, 2012 : 47).

Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta yaitu sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Kreativitas sesungguhnya tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (*kombinasi*) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yaitu berdasarkan informasi, data atau pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif.

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide serta mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Kreativitas dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain kreatif dibatasi pada permainan matematika

Menurut Kauffman & Stenberg, meliputi ciri-ciri kreativitas yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir :

- Kelancaran (*Fluency*), yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- Keluwesan (*Flexibility*), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang

bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

- Keaslian (*Originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- Elaborasi (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

2.1.3 Kegiatan Bermain Kreatif

Pada rentang usia 3 sampai 5 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar (Sujiono dan Sugiyono, 2011:138). Menurut Hurlock (dalam Sujiono dan Sugiyono:2011) masa usia 3-5 tahun merupakan masa permainan. Karya seni menguntungkan semua aspek perkembangan anak. Saat anak menggambar, melukis, dan membuat potongan kertas, mereka bereksperimen dengan warna, garis, bentuk dan ukuran. Mereka menggunakan cat, bahan-bahan dan kapur untuk membuat pilihan, mencoba ide, rencana, dan eksperimen. Mereka mempelajari tentang sebab-akibat saat mencampur warna, melalui mencoba dan gagal, mereka belajar menyumbangkan. Aktifitas bermain

merupakan kegiatan spontan yang tidak memiliki tujuan duniawi yang riil (Child Development and Personality dalam Sujiono dan Sugiyono, 2011:141). Pendapat lain mengatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Plato dkk dalam Sujiono dan Sugiyono, 2011: 141). Dari semua defenisi yang ada kelihatannya para ahli sepakat bahwa bermain memunculkan unsur keasyikan dan kesenangan pada saat melakukannya. Rasa asyik dan senang sebagai suatu hal yang penting dalam perkembangan anak. Bermain memberi kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan anak. Hal ini antara lain dikemukakan Montessori yang dikutip Sudono (2000) yang menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ia mulai mengetahui bahwa ada sesuatu di sekitarnya. Pendapat Montessori mengisyaratkan bahwa terjadi proses perkembangan pada diri anak ketika anak bermain, yaitu melalui proses mempelajari dan menyerap. Selain itu, Frobel yang juga dikutip oleh Sudono (2000) menyatakan bahwa setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Melalui imajinasinya ia akan memperoleh konsep-konsep bahasa seperti 'sama atau 'lain'. Kalau itu terjadi pada diri anak berarti anak belajar.

Hasil dari belajar adalah terjadi perkembangan pada diri anak. Dua pendapat yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa bermain membuka jalan untuk mencapai satu perubahan. Teori Piaget yang dikutip Tedjasaputra (2001) menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu

sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Sejalan dengan Piaget, Vygotsky yang juga dikutip Tedjasaputra (2001) menekankan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Vygotsky seorang anak belum dapat berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek menjadi satu. Melalui bermainia akan dapat memisahkan makna dengan objek sebenarnya. Berarti bermain merupakan proses self help tool. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan Zone Of Proximal Development (ZPD) sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam memfungsikan kemampuannya. Selain dua tokoh masih banyak tokoh yang lain yang membahas bermain dalam kehidupan anak. Secara ringkas dapat dikemukakan kaitan bermain dengan perkembangan anak menurut beberapa tokoh, yaitu Piaget dengan teori kognitifnya menekankan bahwa peran bermain lebih ditujukan untuk mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Vygotsky dengan teori kognitifnya lebih menekan peran bermain pada memajukan berpikir abstrak, belajar dalam kaitan ZPD dan pengaturan diri. Bruner masih dengan teori kognitifnya memusatkan peran bermain pada perkembangan imajinasi dan narasi. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas dapat ditegaskan bahwa tidak ada alasan untuk membantah pernyataan 'bermain sangat berarti bagi perkembangan anak'. Anak akan mencoba, merasakan, mencari, menemukan sehingga diperoleh sesuatu yang baru dari aktivitas dalam bermain. Temuan-temuannya itu memberi nilai tambah bagi perkembangan dirinya. Anak-anak membutuhkan banyak aktivitas dan media

kreatif setiap harinya untuk dipergunakannya dengan cara yang mereka sukai (Cryer, 1988: 159).

- Permainan Matematika

Pada anak-anak usia dibawah tiga tahun, konsep matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak-anak usia dibawah tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman pribadinya. Misalnya saat membagikan kue kepada setiap temannya, menuang air dari satu wadah ke wadah lain, mengumpulkan manik-manik besar kedalam satu wadah dan manik-manik yang lebih kecil pada wadah yang lain, atau bertepuk tangan mengakui pola irama. Lebih lanjut Yew mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, di antaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, focus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktifitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Dari prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksa kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya. Depdiknas mengemukakan bahwa berhitung di taman kanak-kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang.

Penguasaan konsep adalah pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti mengenal warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi adalah proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

Berikut Kegiatan Bermain Kreatif :

Contoh Permainan Matematika

1) Bola Keranjang

- Alat dan Bahan
 - Keranjang
 - Bola kecil
- Prosedur Permainan
 - a) Setelah pemanasan anak dibagi menjadi tiga kelompok (merah, biru, dan hijau) sesuai dengan warna keranjang untuk jumlah anak dalam kelompok sesuai dengan jumlah bola yang ada. Masing-masing kelompok memasukkan bola ke keranjang sesuai dengan warna kelompok.
 - b) Untuk giliran main, guru yang mengatur siapa-siapa yang harus memasukkan dulu, anak harus mengingat kelompoknya masing-masing dan setiap kelompok bergiliran memasukkan bola, bisa dimulai dari arah depan / bisa juga dari arah samping. Setelah kegiatan itu selesai semua, maka tinggal menghitung bola yang berhasil dimasukkan. Yang mana yang memasukkan bola terbanyak.
 - c) Untuk cara penghitungan bola, guru mengambil dan menunjukkan bola kepada anak-anak dan mereka sendiri yang menghitung bola-bola tersebut.

2).Bola-la

- Alat dan Bahan
 - Berbagai-bagai bola plastik warna-warni.
 - Empat buah dus kosong ukuran sedang.
- Prosedur Permainan
 - a) Libatkan seluruh siswa, guru di tengah membawa bola berwarna merah, kuning, dan biru. Semua anak diajak membuat lingkaran.
 - b) Sebelum permainan dimulai, bola-bola dalam jumlah banyak diletakkan di dalam dus I, sementara tiga dus lainnya diletakkan dengan jarak berjauhan dari dus I.
 - c) Anak-anak diajak bernyanyi bersama-sama sambil berlenggang membentuk lingkaran dengan lagu kereasi guru (atau pelangi-pelangi)
 - d) Guru memberi aba-aba dan mulai bernyanyi, setelah bernyanyi guru memberikan bola tersebut kepada siswa yang ditunjuk.
 - e) Siswa yang mendapat bola kuning merah dan biru disuruh berlari menuju dus I. Siswa yang mendapat bola merah ke dus yang sudah ditunjuk, sambil berlari untuk memperoleh bola yang terbanyak dengan ketentuan waktu (+/- 10 detik)
 - f) Setelah waktu selesai, anak disuruh menghitung berapa jumlah bola yang dikumpulkan. Siapa yang mengumpulkan bola terbanyak, dialah yang menang.

Dalam bermain bola keranjang dan bola dapat mempengaruhi kelenturan otot dan koordinasi mata dalam lingkup perkembangan fisik. Indikator perkembangan fisik terdapat pada (Eman Syamsudin 2012: 59), indikatornya yaitu:

1. Berdiri dengan dua kaki dengan seimbang, berdiri seimbang saat melakukan permainan dan memegang bola
2. Melempar bola, dapat melempar bola sesuai warna, dan mampu menyebutkan jumlah bola sesuai warna
3. Memasukkan bola kekeranjang dan dapat menghitung serta menunjukkan jumlah bola yang masuk kedalam keranjang
4. Menangkap bola, menyebutkan warna bola serta mengetahui macam-macam warna bola

2.1.4 Tujuan Bermain Kreatif

Pada dasarnya bermain kreatif ini mempunyai tujuan utama yakni, memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Menurut Piaget bermain kreatif terjadi pada tahap praoperasioanal yang berlangsung pada usia antara 2-7 tahun .pada usia ini anak memiliki gambaran jiwa dan mampu mengakui dirinya serta dapat menggunakan simbol, contoh dari penggunaan simbol tersebut adalah bermain kreatif Melalui kegiatan memanipulasi simbol seorang anak akan berpikir dasar. Selain itu, piaget juga mengemukakan bahwa bermain kreatif dapat dilakukan dengan bermain kata, menggambar, dan menulis kata.

2.1.5 Manfaat Bermain Kreatif

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri; bermain memiliki fungsi dan bentuk (Santrock,

2012:306). Pada artikel ini akan diuraikan mengenai pemanfaatan bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial.

Bermain kreatif merupakan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep tersebut daripada diajarkan seperti orang dewasa yang sedang belajar. Contoh sederhana semisal ia sedang bermain bola, ia dapat mengenal bentuk bola yang ia mainkan bagaimana, warna bolanya apa, lebih besar atau lebih kecilkah dengan bola milik teman lainnya. Konsep tersebut akan lebih mengena di anak, daripada guru serius mengenalkan di kelas “anak-anak ini warna merah, bentuknya bulat seperti bola”. Selain itu, ketika anak-anak sedang menonton tv juga bisa digunakan sebagai sarana mengenalkan konsep-konsep bagi anak. Bermain berguna dalam perkembangan kognitif juga didukung oleh Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: 1) pikiran yang mencercap; 2) periode kritis; 3) anak adalah makhluk pembelajar; 4) anak belajar dengan bermain (Suyadi, 2014:184-187). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini

2.2 Permainan Matematika

2.2.1 Pengertian Permainan Matematika

Seperti permainan yang dilakukan dalam permainan IPA, permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktifitas kognitif

dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud. Matematika merupakan salah satu pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika belanja makan kita

perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harus dibayar. Saat akan pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, berapa jauhnya, serta memilih jalan yang bisa lebih cepat sampai tujuan. Bila kita berpikir tentang matematika maka kita akan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, dan perbandingan.

Lebih lanjut Yew mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, di antaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

2.2.2. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika AUD

- Untuk permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.

- Untuk pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- Untuk permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- Untuk permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- Untuk bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak.
- Untuk dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
- Untuk dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan

2.2.3 Indikator Permainan matematika

Menurut(Setiyo Utoyo dan Irvin Novita 2017:12) ada beberapa indikator terkait dengan permainan matematika yaitu:

- a. Mengklasifikasikan warna sesuai instruksi guru, sesuai keinginan, dan menyebutkan warna sesuai abjad
- b. Mencocokkan benda berdasarkan bentuk yang di mainkan, mecocokkan dan menghitung benda berdasarkan bentuk
- c. Mengurutkan benda berdasarkan besar kecil, menghitung dan menyebutkan jumlah benda berdasarkan besar kecil
- d. Membandingkan benda berdasarkan tinggi rendah, dapat mengurutkan dan mencocokkan benda berdasar kan tinggi rendah
- e. Membilang maju dengan benda 1-20, dapat menghitung jumlah benda 1-20 dan menyebutkan urutan 1-20

2.2.4 Hakikat dan Konsep Permainan Matematika Pada AUD

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam mengembangkan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Saat akan pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, berapa lama jauhnya, serta memilih jalan yang lebih bisa cepat sampai di tujuan, dll.

Bila kita berpikir tentang matematika maka kita akan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang bentuk, perkiraan dan perbandingan. Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini (usia lahir-6 tahun). Pada anak usia dibawah tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya.

Misalnya saat membagikan kue kepada setiap temannya, menuangkan air dari wadah satu ke wadah lain, mengumpulkan manik-manik besar dalam satu wadah dan manik-manik yang lebih kecil pada wadah yang lain, atau bertepuk tangan mengikuti pola irama.

2.2.5. Cara Mengenalkan Permainan Matematika Pada Anak

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Jamaris bahwa kemampuan konversi anak pada fase praoperasional dapat dibagi pada tiga tahap, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk memikirkan bahwa benda-benda tertentu dapat berubah sesuai dengan bentuk dan tempat dimana benda itu ditempatkan
- 2) Kemampuan untuk mengembangkan ide, bahwa ada benda yang tidak berubah walau disusun atau ditempatkan secara berbeda
- 3) Kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya bahwa volume suatu benda tidak berubah walaupun dilakukan manipulasi terhadap benda tersebut

Pengembangan kemampuan dasar menghitung dapat dilakukan dengan membiasakan anak-anak berinteraksi dengan situasi yang berkaitan dengan kegiatan menghitung, yaitu:

- 1) Hari ini hanya empat anak yang dapat bermain dengan balok kecil.
- 2) Menghitung kehadiran anak.
- 3) Memilih empat anak untuk membeli ikan baru untuk aquarium.
- 4) Menata meja dengan satu piring, satu gelas dan satu serbet makan.

- 5) Memperkirakan berapa kali anak dapat melompat.
- 6) Melakukan permainan yang mengandung giliran.
- 7) Mencocokkan jumlah dengan angkanya.
- 8) Menuliskan angka sesuai dengan jumlah bendanya.

Berdasarkan tahapan penguasaan berhitung di atas, maka untuk memudahkan guru untuk mengajarkan anak tentang berhitung dan bisa dijadikan untuk permainan.

2.2.6 Manfaat permainan matematika anak usia dini

Adapun manfaat permainan matematika bagi perkembangan anak:

1. Membelajarkan berdasarkan konsep matematika yang benar.
2. Menghindari kekuatan matematika sejak awal.
3. Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain
4. Memupuk keberanian dalam menyelesaikan masalah
5. Menjadi cerdas, kreatif, dan inovatif

2.3 Berpikir simbolik

2.3.1. Defenisi Berfikir Simbolik

Menurut Danarjati, dkk(2014:20) berpikir adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana, dan keinginan. Sedangkan menurut Mutiah (2010 : 62). Subtahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak

mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Menurut Piaget kemampuan simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak.

2.3.2 Jenis Berpikir

Ada berbagai jenis dan tipe berfikir menurut Morgan dkk dalam Wahab(2015:147) yaitu berfikir autistik dan berpikir langsung. Berpikir autistik suatu proses yang sangat pribadi menggunakan simbol-simbol dan makna yang sangat pribadi, contoh adalah mimpi. dan berpikir langsung adalah berpikir untuk memecahkan masalah.

2.3.3 Macam-macam Berpikir

Menurut Danarjati dkk (2014:21-23) Berpikir disebut juga sebagai proses bekerjanya akal, dapat berpikir karena manusia berakal. Akal merupakan intinya, sebagai sifat hakikat, sedangkan makhluk sebagai genus yang merupakan zhat, sehingga manusia dapat dijelaskan sebagai makhluk yang berakal. Akal merupakan salah satu unsur kejiwaan manusia untuk mencapai kebenaran, di samping rasa untuk mencapai keindahan dan kehendak untuk mencapai kebaikan. Dengan akal inilah, manusia dapat berpikir untuk mencari kebenaran hakiki.

- a. Berpikir asosiatif Proses berfikir di mana suatu ide merangsang timbulnya ide lain, jalan pikiran dalam proses berpikir asosiatif tidak di tentukan atau diarahkan sebelumnya, jadi ide-ide timbul secara bebas. Adapun jenis-jenis berpikir asosiatif adalah:
- a) Asosiasi bebas suatu ide akan menimbulkan ide mengenai hal lain, tanpa ada batasnya.
 - b) Asosiasi terkontrol suatu ide akan menimbulkan ide mengenai hal lain dalam batas-batasan tertentu.
 - c) Melamun yaitu menghayal bebas, sebebas-bebasnya tanpa batas, juga mengenai hal-hal yang tidak realistis.
 - d) Mimipi yaitu ide-ide tentang berbagai hal, yang timbul secara tidak disadari pada waktu tidur.
 - e) Berpikir artistik yaitu proses berpikir yang sangat subjektif. Jalan pikiran sangat dipengaruhi oleh pendapat dan pandangan diri pribadi tanpa menghiraukan keadaan sekitar.
- b. Berpikir terarah yaitu proses berpikir yang sudah ditentukan sebelumnya dan diarahkan pada sesuatu, biasanya di arahkan pada pemecahannya persoalan. Dua macam berpikir terarah yaitu:
- 1.) Berpikir kritis yaitu membuat keputusan atau pemeliharaan terhadap suatu keadaan.
 - 2.) Berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistikbaru, dan sebagainya.

2.3.4 Tahapan berfikir simbolik

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014 : 69) “dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata.”

Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya.

2.3.5 Cara menerapkan berpikir simbolik pada anak 2-5 tahun

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014 :75) “ ada beberapa cara menerapkan berfikir simbolik pada anak usia 2-5 tahun, yaitu:

- a. Menggunakan simbol
- b. Bermain Khayal
- c. Menggelompokkan
- d. Mengurutkan Sesuatu

Pikiran adalah bagian dari berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berpikir. Perkembangan berpikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik, yang terjadi adalah anak-anak

mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Penggunaan mind mapping sebagai media pembelajaran dapat membantu meragamkan cara menyampaikan materi atau informasi pembelajaran dari guru kepada anak. Guru tidak harus menyampaikan informasi yang panjang lebar yang mengakibatkan anak akan cepat merasa bosan sehingga materi tersebut sulit untuk disimpan dalam otak anak. Mind Mapping dalam penyajiannya menggunakan gambar, warna, simbol, dan sedikit kata yang dapat menarik minat dan perhatian anak.

Menurut Kapadia dalam Rahayu (2014:22) berpendapat bahwa lima indera membantu anak mengalami sesuatu, dan kesan yang ditinggalkan di benak dapat disebut daya ingat, atau dengan kata lain penggunaan lebih dari satu alat indera, anak dapat mengingat suatu kesan yang pernah dialami secara lebih baik. Deporter & Hernacki (2016:152) mengatakan bahwa otak sering mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk, dan perasaan. Anak usia dini merupakan pembelajaran yang memerlukan penggunaan komponen-komponen tersebut dalam menangkap informasi dan menimbulkan kembali daripada menggunakan kata-kata atau lisan yang panjang.

2.4.Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif dalam Bidang Berfikir

Simbolik Anak

Pengembangan program PAUD sebagai rujukan bagi pengembangan PAUD yang diselenggarakan oleh swasta yang kualitasnya masih dibawah standar. Pengembangan pembelajaran disesuaikan ilmu pengetahuan, budaya

estetika dan etika, peningkatan kualitas dan peserta didik dan pendidik PAUD. Termasuk kegiatan ini ialah pengembangan proses pembelajaran melalui pengadaan alat belajar, alat bermain dan alat pendidikan. Muatan pendidikan pada anak-anak usia dini ditekankan pada seluruh aspek kecerdasan termasuk emosi, mental dan spiritual yang diarahkan pada penghayatan atas nilai-nilai dan karakter positif serta kesiapan masuk sekolah. (Isjoni, 2009:99).

Pembelajaran bermain kreatif dalam berfikir simbolik anak banyak cara untuk mengembangkan kreatifitas anak. Mulai dari cara yang paling sederhana seperti pembiasaan rutin bermain dengan menggunakan alat permainan yang disediakan sekolah dan oleh pendidik dari yang mudah sampai pada rumit dan kompleks.

Bagi anak usia dini, bermain sudah semestinya dijadikan salah satu mata pelajaran pokok. Pengembangan kreatif melalui bermain dapat membantu anak meningkatkan kecerdasan/kognitif. Kecerdasan/kognitif dalam arti yang sesungguhnya tidak hanya terbatas pada kemampuan dan kekuatan berimajinasi. Kekuatan berimajinasi hanya dapat dilatih dan ditumbuh kembangkan dengan cara meningkatkan kreatifitas anak (Muliawan, 2016 :74). Oleh sebab itu wajar bila anak yang cerdas dalam arti sesungguhnya adalah anak yang kreatif. Anak kreatif lebih jeli dan cermat dalam memilih dan menentukan masa depannya. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menumbuh kembangkan kreatifitas anak dalam mengembangkan kognitif anak . Cara-cara itu antara lain :

1. Pembiasaan

Pembiasaan adalah teknik mengembangkan kreatifitasanak dengan cara pengkondisian yang dilakukan secara terus menerus. Anak dilatih dan dibaisakan untuk melakukan hal yang sama secara rutin dan terus menerus. Cara ini banyak digunakan oleh sekolah-sekolah kejuruan.

Teknik pembiasaan adalah teknik belajar yang direncanakan dan dilakukan secara rutin dan terus menerus. Ada semacam penjadwalan pelaksanaannya. Penjadwalan belajar ini harus diikuti dan dilakukan dengan pendisiplinan diri secara ketat. Anak diusahakan secara sadar untuk melakukan sesuatu pada waktu-waktu yang telah ditetapkan.

Pengembangan kreatifitas dengan cara pembiasaan cukup sederhana. Setiap hari anak dilatih untuk melakukan sesuatu, contohnya mengumpulkan barang bekas dari kertas dan kaleng. Setelah dipisahkan anak dilatih untuk mengerjakan sesuatu dari barang-barang tersebut. Ada diolah menjadi mainan, kemudian diolah menjadi hiasan dinding, atau barang lain bermanfaat. Semua itu dilakukan secara terus menerus sebagai satu bentuk pembiasaan. Dari pembiasaan semacam inilah anak berkembang dan terbiasa untuk mengolah barang bekas menjadi sesuatu yang bermanfaat. (Muliawan, 2016 :75).

2. Latihan

Cara berikutnya adalah dengan latihan mengolah barang. Semua jenis dan model barang. Mulai dari barang bekas sampai barang baru yang memang ditujukan untuk melatih kreatifitas anak dalam berpikir/kognitif. Bentuk jadi kreatifitas tidak hanya berasal dari barang bekas diolah menjadi barang yang lebih

manfaat, tetapi juga barang baru yang memang disediakan untuk merakit kerajinan tangan. Contohnya kain untuk membatik atau kayu untuk ukir seni rupa.

Teknik latihan sangat membantu anak untuk mengembangkan kreatifitas anak adalah berkognitif/berpikir. Teknik ini cenderung aman dan disraankan untuk digunakan, sebab pada umumnya teknik latihan didampingi oleh orang yang lebih dewasa atau lebih tahu. Melalui pelatihan ini anak dibimbing, diarahkan dan dipantau dalam mengembangkan kreatifitas anak dalam mengembangkan kognitif anak. Dengan bermain yang mengembangkan kreatifitas dan kognitif anak menjadi terarah.

Teknik pelatihan biasanya digabung dengan teknik pembiasaan sehingga lebih sempurna. Teknik ini juga banyak digunakan di sekolah-sekolah sama seperti teknik pembiasaan. Cara semacam ini dilatih dan diulang untuk objek yang berbeda-beda. Dengan demikian imajinasi, daya pikir/kognitif dan kreatifitas bermain anakpun meningkat dratis (Muliawan, 2016 :76-77).

3. Supply (Penyediaan) Media Perantara

Cara berikutnya adalah *Supply* atau penyediaan media perantara. Benda atau barang yang dibutuhkan anak untuk berkreasi sudah disediakan dan siapkan untuk anak. Teknik ini lebih berkembang daripada teknik sebelumnya. Pada teknik supply atau penyediaan media perantaraan, anak tidak lagi mendapat bimbingan dan arahan detail dari pemandu latihan. Anak dibiarkan mengelolah sendiri barang yang sudah disediakan. Anak dianggap sudah paham dan mengerti benar apa yang harus dilakukan.

Teknik ini bisa digunakan pada anak usia dini. Dimana pengalaman dan pengetahuan anak tentang mengolah atau mendaur ulang barang bekas cukup banyak didapat. Mereka dibebaskan untuk mengolah atau memproses barang-barang yang sudah ada untuk dijadikan barang yang lebih bermanfaat lainnya sesuai keinginan.

a. Memakai Tenaga Bantu

Cara mengembangkan kreatifitas anak keempat adalah memakai tenaga bantu. Secara teknis ini adalah cara yang paling mudah sebab orangtua tidak perlu lagi repot-repot mendampingi anak belajar mengembangkan kreatifitasnya. Cukup dengan memasukkan mereka ke lembaga-lembaga pengembangan kreatifitas anak seperti kursus, les atau privat. mulai dari kursus membuat ukiran dan membuat.

Meskipun cara seperti ini cara yang paling mudah, tetapi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Disamping perlu dana untuk membayar tenaga pendamping kursus, bahan yang diperlukan juga biasanya bukan barang bekas alias barang baru. Jenis bermain kreatifitas yang dikembangkan kognitif juga terbatas pada satu atau beberapa bentuk saja.

b. Pembelajaran Formal

Cara mengembangkan kreatifitas dengan bermain guna mengembangkan kognitif anak ini yang terakhir adalah melalui pembelajaran formal disekolah-sekolah. Cara ini biasanya berbentuk mata pelajaran tambahan atau ekstra kurikuler. Untuk cara yang kelima sangat tergantung dari sekolah yang bersangkutan. Biasanya materi pembelajaran tambahan disesuaikan dengan minat dan bakat anak.

Pengembangan kreatifitas yang digunakan cara ini sebagian besar mengikuti perubahan dan tuntutan zaman. Bentuk dan modelnya juga cukup banyak. Mulai dari keterampilan memasak kue dan makanan, musik dan bernyanyi, keterampilan mengukir kayu dan kerajinan tangan lainnya.

Pembelajaran formal semacam ini sebagian besar wajib diikuti oleh setiap siswa/anak. Bedanya tidak setiap anak wajib mengikuti kegiatan ekstra kulikuler yang sama. Mereka bebas memilih kegiatan apa yang ingin diikuti (Muliawan, 2016 :78-79)

2.5. Penelitian yang relevan

1. Nurul Amelia (2017) dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model pembelajaran Make A Match dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat di Raudhatul Athfal AlFarabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari data yang dihasilkan melalui observasi dan wawancara.

2. Rakhmawati Niken Pratiwi (2014) dengan judul skripsi “Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi Jelobo li Wonosari Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. ujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran anak

melalui media kartu bilangan pada anak kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten tahun ajaran 2013/2014. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan. Hal ini diketahui dari hasil pada setiap siklus, yaitu kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan Prasiklus 40,13%, siklus I naik menjadi 60,27%, dan siklus II naik menjadi 85,13%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu bilangan dapat mengembangkan kemampuan kognitif.

3. Naning Indriyani (2016) dengan judul skripsi “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Bermain Terhadap Peningkatan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun DI TK Dharma Wanita Rantau Jaya Banjit Way Kanan

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan tersebut penulis melakukan penelitian tentang Pengaruh Pembelajaran Bermain Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak di Tk Al- Ikhlas Kota Jambi.

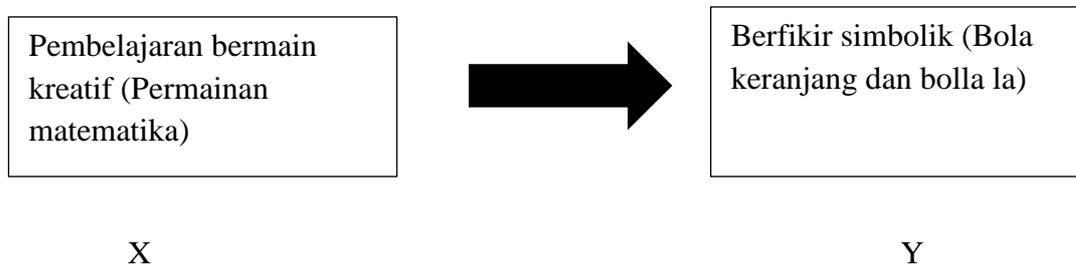
2.6.Kerangka Pikir

Perkembangan anak usia dini merupakan peletakan dasar untuk mendapatkan informasi dan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan anak. Pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak hendaknya sesuai dengan hakekat anak usia dini yaitu belajar melalui bermain, sehingga anak merasa senang mengikuti kegiatan dan memiliki kesempatan untuk berperan aktif .

Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dirancang dengan baik mampu mengoptimalkan perkembangan anak. Bermain bagi anak juga sebagai pelepasan energi, rekreasi, dan emosi saat bermain anak merasa nyaman

dan gembira. Dalam keadaan nyaman semua syaraf otak dalam keadaan rileks sehingga memudahkan menyerap berbagai pengetahuan dan membangun pengalaman positif. Kegiatan pembelajaran melalui bermain mempersiapkan anak menjadi senang belajar.

Berdasarkan hal tersebutberpikir simbolik sejak dini sangat penting dilakukan agar anak mendapatkan kesempatan dalam persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut lagi.



Gambar 1. Model Kerangka Pikir Penelitian

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian ini adalah Terdapat Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

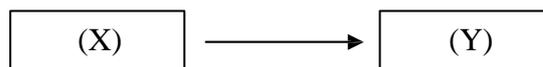
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif penelitian yang melibatkan pengukuran tingkatan suatu ciri tertentu. Penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, dan perhitungan lainnya. Dengan kata lain penelitian ini menggunakan perhitungan angka atau kuantitas.

Analisis yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknis analisis regresi linier sederhana. (Sugiyono, 2011:12)

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel-variabel lain sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Berikut mengenai variabel penelitian:

- 1) Variabel bebas (X): Pembelajaran Bermain Kreatif
- 2) Variabel terikat (Y): Berfikir Simbolik Anak Di TK Al-Ikhlas



3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Al-Ikhlas yang terletak di Perumahan Bougenville Lestari Blok I A/Gk Rt.26 Kecamatan Alam Barajo Kelurahan Kenali Besardan akan dilaksanakan pada semester genap 2019/2020

3.4. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Kelas A TK Al-Ikhlas Kota Jambi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Tk Al-Ikhlas Kota Jambi sebanyak 40 anak.

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
A-1	15
A-2	13
A-3	12
Jumlah	40

2) Sampel

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu diajar. *Random sampling* yaitu pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel secara acak dengan undian. Langkah pertama yaitu dengan memberi nomor urut pada masing-masing sampel, setelah membuat nomor kemudian dimasukkan kedalam gelas yang berlubang lalu diambil sebanyak 12 kali. Nomor yang keluar digunakan sebagai sampel penelitian.

Tabel3.2. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
A-1	6
A-2	5
A-3	4

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan angket *berskala Likert* sebagai alat ukur untuk angket pembelajaran bermain kreatif dan sebagai metode pengumpulan data serta metode dokumentasi untuk anak kelompok A TK Al-Ikhlas Kota Jambi

Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian (EndangMulyatiningsih,2011:28). Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih.

Bentuk angket dalam penelitian ini berupa pilihan skala jawaban yang harus dipilih oleh subjek. Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini, yaitu pernyataan *favourable* dan *unfavourable*.

Pernyataan *favourable* yaitu pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang positif mengenai objek sikap. Dan sebaliknya, pernyataan *unfavourable* yaitu pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif mengenai objek sikap, yaitu bersifat tidak mendukung atau pun kontra terhadap objek sikap yang hendak diungkap.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup dengan Skala Likert sebagai alat ukur untuk angket peningkatan kreativitas anak. Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur tanggapan positif dan negatif terhadap suatu pernyataan (Endang Mulyatiningsih, 2011:29). Interval yang digunakan pada Skala Likert dimulai dari sangat sesuai sampai sangat tidak sesuai dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua.

3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Sujarweni, 2014:76) menyebut bahwa instrument peneliti adalah alat atau validitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artian lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga akan lebih mudah untuk diolah. Adapun instrument yang digunakan dalam peneliti ini adalah angket. Angket yang digunakan untuk melihat pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak.

Perkembangan berfikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta maupun

mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar yang kemudian dijabarkan menjadi indikator dari perkembangan berpikir simbolik

Berikut ini Tabel Indikator Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik anak dari variabel yang akan diteliti, kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan/pernyataan.

Tabel 3.4. Pembelajaran Bermain Kreatif (Pembelajaran matematika) anak usia dini
5-6 tahun

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pembelajaran Bermain Kreatif (Permainan matematika) (Setiyo Utoyo dan Irvin Novita 2017:12)	Mengklasifikasikan warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasin warna (merah, kuning, biru) sesuai instruksi guru 2. Mengklasifikasikan warna sesuai keinginan 3. Menyebutkan warna sesuai abjad
	Mengurutkan benda berdasarkan besar kecil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurutkan bola plastik dan bola basket

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menghitung jumlah benda berdasarkan besar kecil 3. Menyebutkan jumlah benda berdasarkan besarr kecil
	Membandingkan benda berdasarkan tinggi rendah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membandingkan pensil dan spidol 2. Mengurutkan berdasarkan tinggi dan rendah 3. Mencocokkan benda berdasarkan tinggi rendah
	Membilang maju dengan benda 1-20	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang benda 1-20 2. Menghitung jumlah benda 1-20 3. Menyebutkan urutan 1-20

Tabel 3.5.Berfikir Simbolik (Bola keranjang dan Bolalla)

Variabel	Indikator	Deskriptor
Berfikir Simbolik (Bola keranjang dan Bolla la) Kurikulum Taman kanak-kanak (2012:59)	Berdiri dengan dua kaki yang seimbang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri dengan seimbang ssat melakukan permainan 2. Berdiri dengan memegang bola

	Melempar bola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar bola sesuai warna 2. Menyebutkan jumlah bola sesuai warna
	Memasukkan bola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghitung jumlah bola yang dimasukkan 2. Menunjukkan jumlah bola yang masuk
	Menangkap bola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan warna bola 2. Mengetahui macam-macam warna bola

3.7. Metode Analisis Instrumen

Suatu alat ukur dapat dinyatakan sebagai alat ukur yang baik dan mampu memberikan informasi yang jelas dan akurat, apabila telah memenuhi beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh para ahli psikometri, yaitu kriteria valid dan reliable. Oleh karena itu agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya diperlukan uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan

suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2006:168).

Instrument yang diujikan tersebut sebelumnya telah disetujui oleh guru kelas. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur. Tahapan pengujian validitas instrument merupakan pengukuran butir-butir kuesioner variabel peningkatan kreativitas anak. Butir-butir kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid (reliabel) atau tidak valid (tidak reliabel). Apabila terdapat butir kuesioner yang tidak valid, maka butir kuesioner tersebut gugur dan tidak digunakan. Setelah butir-butir soal yang valid data sah, dari peneliti menyusun kembali isi-kisi dari peningkatan kreativitas yang selanjutnya butir-butir soal tersebut digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya.

1) Validitas

Valid berarti instrument tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur. Untuk menguji validitas butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{\sqrt{\left\{\frac{\sum x^2 - \{\sum x\}^2}{N}\right\}\left\{\frac{\sum y^2 - \{\sum y\}^2}{N}\right\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dengan variabel y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel y

$\sum X$ = Jumlah nilai setiap item

Y = jumlah nilai konstan

N = Jumlah subyek penelitian

(Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Harga r_{hitung} kemudian akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r_{hitung} sama dengan atau lebih besar dari r_{tabel} maka butir dari instrumen yang dimaksud adalah valid. Sebaliknya jika diketahui r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen yang dimaksud adalah tidak valid.

2) Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2001:178). Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*, yaitu:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reabilitas alpha

k = Jumlah item

S_j = Varians Responden untuk Item I

S_x = Jumlah varians skor total

(Suharsimi Arikunto, 2006:196)

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji prasyarat, dan pengujian hipotesis. Adapun penjelasan mengenai masing-masing analisis data disajikan sebagai berikut:

1) Deskripsi Data

Untuk menjelaskan gambaran dalam penelitian ini, berikut dijabarkan deskripsi data berupa rentang sekor, rata-rata. Selain itu, data akan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi untuk memperjelas deskripsi masing – masing variabel yang diteliti.

1) Uji Prasyarat Analisis

a.) Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji variabel pembelajaran bermain kreatif (X) dan berfikir simbolik (Y). Untuk mengetahui sebaran tiap variabel normal atau tidak, rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria uji normalitas data dapat dikatakan normal apabila nilai dari probabilitas lebih besar dari 0,05.

b.) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas merupakan uji bahwa persamaan regresi antara variabel dependen dengan variabel independent adalah mengikuti linear atau garis lurus.

2) Uji Prasyarat Analisis

c.) Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji variabel pembelajaran bermain kreatif (X) dan berfikir simbolik (Y). Untuk mengetahui sebaran tiap variabel normal atau tidak, rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria uji normalitas data dapat dikatakan normal apabila nilai dari probabilitas lebih besar dari 0,05.

d.) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas merupakan uji bahwa persamaan regresi antara variabel dependen dengan variabel independent adalah mengikuti linear atau garis lurus.

3) Uji Validitas dan Realibilitas

Setelah data terkumpul maka dilakukan tahap analisis data yaitu, peneliti berusaha untuk memberikan uraian mengenai hasil penelitiannya. Dalam analisis data dilakukan beberapa tahapan yang meliputi :

a) Uji Validitas

Skala pendekatan kelas yang berpusat pada anak sebelum diujikan harus ditentukan validitasnya. Validitas berasal dari kata *Validity*, dapat diartikan tempat atau sah, yakni sejauh mana ketetapan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. (Sofyan, 20012 : 105). Untuk memperoleh pengujian hipotesis yang

valid dan objektif diperlakukan daya yang memiliki validitas dan realibilitas yang tinggi. Uji Validitas dihitung dengan lakukan dengan menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan dengan skor total dengan menggunakan rumus teknik korelasi sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{N}}{\sqrt{\left\{\frac{\sum x^2 - \{\sum x\}^2}{N}\right\}\left\{\frac{\sum y^2 - \{\sum y\}^2}{N}\right\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} =Koefisien korelasi variabel x dengan variabel y

$\sum xy$ =Jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel

y =Jumlah nilai setiap item

$\sum Y$ =jumlah nilai konstan

N =Jumlah subyek penelitian

b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama dipeeroleh dari hasil yang relatif sama . dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan tehnik formula alpha cronbach :

Rumus

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2_j}{S^2_x} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reabilitas alpha

k = Jumlah item

S_j = Varians Respondenuntuk Item I

S_x = Jumlah varians skor total

Hasil tersebut dikonsultasikan dengan r_{table} . Suatu instrument dikatakan reliable jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{table}$ maka instrument tersebut tidak reliable.

a). Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis mencakup uji korelasi signifikansi dan koefisien determinasi secara rinci dijabarkan sebagai berikut :

b) Uji Korelasi

untuk menganalisa suatu hubungan kedua variabel digunakan teknik analisis korelasi. Pengujian lanjutan yaitu uji signifikansi untuk mencari makna hubungan variable X terhadap Y, uji rumus yang digunakan:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} = nilai t

r = nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel

Tabel 3.6. Kriteria Indeks Prestasi nilai

No	Referensi	Penafsiran
1	0-0,20	Weals Effect (Sangat rendah)
2	0,21-,05	Modest Effect (Rendah)
3	0;51- 1.00	Moderat Effect (Sedang)
4	>1,00	Strong Effect (Kuat)

Sumber: Marison(2007:521)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 siswa dan diambil sebanyak 15 siswa sebagai sampel penelitian melalui teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Untuk mengambil data yang dibutuhkan, maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari 25 butir soal untuk variabel X dan sebanyak 20 soal untuk variabel Y.

Hasil penelitian yang diuraikan ini dibagi ke dalam deskripsi data dari tiap-tiap variabel yang diteliti. Selanjutnya, agar dapat dilakukan uji hipotesis melalui analisis korelasi, maka data diuji terlebih dulu dengan beberapa uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian dan pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 dan Microsoft Excel 2010.

Item so	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	jumlah	
Nama anak																											
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	-		
AZH	2	4	4	3	4	4	4	1	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	82
AAZ	4	4	5	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	98
MZA	4	3	3	5	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	98
ARM	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	73
AA	2	4	2	3	3	4	3	2	2	4	4	5	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	74
AAS	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	88
NN	2	3	2	3	1	3	5	4	1	3	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	4	3	4	3	4	4	72
MI	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	2	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	107
AAR	3	4	3	5	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	93

RTA	4	4	3	3	3	3	1	1	4	2	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	1	73	
EAC	5	4	2	4	5	4	5	5	5	3	3	5	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	4	3	4	100	
BH	2	2	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	77	
JAF	1	3	2	4	3	3	1	1	3	2	2	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	59	
RDA	4	3	1	4	4	3	1	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	68
AFI	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	104

Tabulasi data angket Berfikir Simbolik(Bola Keranjang dan Bolla)

Item soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah	
	+	-	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	-	-		
Nama Anak	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	63
AAZ	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	5	4	73	
MZA	3	3	3	4	4	3	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	79	
ARM	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	72	
AA	4	4	3	5	5	4	3	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	78	
AAS	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	59	
NN	1	4	3	4	2	3	2	3	3	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	60	
MI	3	4	5	4	5	5	4	3	5	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	86	
AAR	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	5	4	72	

RTA	2	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	1	4	3	4	3	61
EAC	3	3	5	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	5	76
BH	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	2	5	4	64
JAF	2	2	1	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	50
RDA	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	4	3	56
AFI	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	5	5	5	84

4.1.1 Hasil Analisis Deskriptif Pembelajaran Bermain Kreatif (X)

Sebelumnya dapat dilihat distribusi skor hasil pengumpulan data angket mengenai pembelajaran bermain kreatif seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1. Hasil Skor Angket Variabel X

NAMA	Total
AZH	82
AAZ	98
MZA	98
ARM	73
AA	74
ASS	88
NN	72
MI	107
ASR	93
RTA	73
EAC	100
BH	77

JAF	59
RDA	68
AFI	104

Berdasarkan hasil dari jawaban responden di atas, juga dapat dianalisis bahwa untuk variabel pembelajaran bermain kreatif(X) diperoleh skor minimum dan maksimumnya. Adapun skor minimumnya yaitu 59 sedangkan untuk skor maksimumnya adalah 107. Diperoleh pula bahwa skor rata-ratanya ialah 84,40 dan simpangan bakunya 14,860. Beberapa hasil deskripsi data lainnya juga dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Deskriptif Statistik Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)

N	Valid	15
	Missing	0
Mean		84,40
Median		82,00
Mode		73 ^a
Std. Deviation		14,860
Variance		220,829
Range		48
Minimum		59
Maximum		107
Sum		1266

Selanjutnya, untuk dapat mengetahui tingkat kecenderungan skor pembelajaran bermain kreatif melalui tabel frekuensi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan Range = Skor maksimal – Skor minimal

$$= 107 - 59$$

$$= 48$$

2) Menentukan banyak kelas = $1 + (3,3) \log_n$

$$= 1 + (3,3) \log_{15}$$

$$= 1 + (3,3) 1,176$$

$$= 1 + 3,88$$

$$= 4,88 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

3) Menentukan panjang interval dengan rumus:

$$\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Range}}{\text{JumlahKelas}}$$

$$= \frac{48}{5}$$

$$= 9,6 \text{ dibulatkan menjadi } 10$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disusun tabel distribusi frekuensi pembelajaran bermain kreatif yang disajikan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kategori Pembelajaran Bermain Kreatif

No	Interval Nilai	F	Persentase (%)	Kategori
1	59 – 68	2	13,33%	Sangat Kurang
2	69 - 78	5	33,34%	Kurang
3	79 - 88	2	13,33%	Cukup
4	89 - 98	3	20,00%	Baik
5	99 - 108	3	20,00%	Sangat Baik
Jumlah		15	100%	

Dilihat dari tabel di atas maka dapat dianalisis bahwa responden yang menjawab tingkat pembelajaran bermain kreatif pada kategori rata-rata sangat kurang sebanyak 2 orang atau sebanyak 13,33%. Sebanyak 5 orang responden menjawab bahwa tingkat pembelajaran bermain kreatif dalam kategori rata-rata yang kurang dengan persentasenya yaitu 33,34%. Kemudian responden yang menjawab tingkat pembelajaran bermain kreatif cukup yaitu 2 orang dengan persentasenya 13,33%. Lalu, sebanyak 3 responden yang menjawab pembelajaran bermain kreatif termasuk dalam kategori rata-rata yang baik maupun sangat baik yang masing-masing memiliki persentase 20%.

Dari tabel di atas, dapat dilihat pula bahwa frekuensi terbanyak yaitu 5 orang yang berada pada rentang nilai 69– 78 termasuk ke dalam kategori pembelajaran bermain kreatif kurang. Jika tabel frekuensi di atas dimasukkan ke dalam diagram batang, maka dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini



Gambar 4.1 Diagram Batang Pembelajaran Bermain Kreatif(X)

Hasil Reliabilitas Penelitian Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,928	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	81,07	193,638	,710	,923
VAR00002	80,80	209,029	,528	,926
VAR00003	81,40	195,829	,668	,924
VAR00004	80,67	205,524	,522	,926
VAR00005	81,00	204,286	,553	,925

VAR00006		210,695	,523	,926
	80,87			
VAR00007	81,13	195,124	,614	,925
VAR00008	81,20	189,886	,708	,923
VAR00009	80,93	205,638	,500	,926
VAR00010	81,27	206,067	,530	,926
VAR00011	80,93	206,781	,557	,925
VAR00012	80,93	203,924	,521	,926
VAR00013	81,00	202,429	,575	,925
VAR00014	81,07	206,781	,467	,927
VAR00015	81,00	203,429	,584	,925
VAR00016	81,13	211,552	,517	,926
VAR00017	81,13	210,410	,486	,926
VAR00018	80,87	206,124	,585	,925
VAR00019	81,40	201,257	,655	,924
VAR00020	81,27	205,781	,541	,926
VAR00021	80,93	202,352	,621	,924
VAR00022	80,93	211,352	,613	,926
VAR00023	80,87	208,267	,493	,926
VAR00024	80,73	206,638	,576	,925
VAR00025	81,07	200,352	,611	,924

Dari perhitungan di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha = 0,928. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel X **reliabel** dengan derajat reliabilitasnya termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

4.1.2 Hasil Analisis Deskriptif Berfikir Simbolik (Y)

Sebelumnya dapat dilihat distribusi skor hasil pengumpulan data angket mengenai pembelajaran bermain kreatif seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Variabel Y

NAMA	Total
AZH	63
AAZ	73
MZA	79
ARM	72
AA	78
ASS	59
NN	60
MI	86
AAR	72
RTA	61
EAC	76
BH	64

JAF	50
RDA	56
AFI	84

Berdasarkan hasil dari jawaban responden di atas, juga dapat dianalisis bahwa untuk variabel berfikir simbolik(Y) diperoleh skor minimum dan maksimumnya. Adapun skor minimumnya yaitu 50 sedangkan untuk skor maksimumnya adalah 86. Diperoleh pula bahwa skor rata-ratanya ialah 68,87 dan simpangan bakunya 10,736. Beberapa hasil deskripsi data lainnya juga dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Deskriptif Statistik Variabel Berfikir Simbolik (Y)

N	Valid	15
	Missing	0
Mean		68,87
Median		72,00
Mode		72
Std. Deviation		10,736
Variance		115,267
Range		36
Minimum		50
Maximum		86
Sum		1033

Selanjutnya, untuk dapat mengetahui tingkat kecenderungan skor berfikir simbolik melalui tabel frekuensi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan Range = Skor maksimal – Skor minimal

$$= 86 - 50$$

$$= 36$$

2) Menentukan banyak kelas = $1 + (3,3) \log_n$

$$= 1 + (3,3) \log_{15}$$

$$= 1 + (3,3) 1,176$$

$$= 1 + 3,88$$

$$= 4,88 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

3) Menentukan panjang interval dengan rumus:

$$\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Range}}{\text{JumlahKelas}}$$

$$= \frac{36}{5}$$

$$= 7,2 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disusun tabel distribusi frekuensi berfikir simbolik yang disajikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

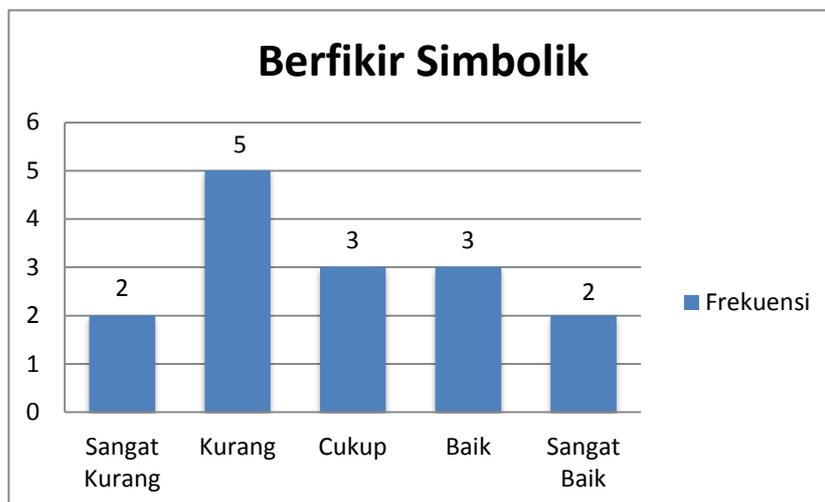
Tabel 4.3 Kategori Berfikir Simbolik

No	Interval Nilai	F	Persentase (%)	Kategori
1	50 – 57	2	13,33%	Sangat Kurang
2	58 - 65	5	33,34%	Kurang

3	66 - 73	3	20,00%	Cukup
4	74 - 81	3	20,00%	Baik
5	82 - 89	2	13,33%	Sangat Baik
Jumlah		15	100%	

Dilihat dari tabel di atas maka dapat dianalisis bahwa responden yang menjawab tingkat berfikir simbolik pada kategori rata-rata sangat kurang sebanyak 2 orang atau sebanyak 13,33%. Sebanyak 5 orang responden menjawab bahwa tingkat berfikir simbolik dalam kategori rata-rata yang kurang dengan persentasenya yaitu 33,34%. Kemudian responden yang menjawab tingkat berfikir simbolik pada kategori cukup dan kategori baik yaitu 3 orang dengan persentasenya 20,00%. Lalu, sebanyak 2 responden yang menjawab berfikir simbolik termasuk dalam kategori rata-rata yang sangat baik atau memiliki persentase 13,33%.

Dari tabel di atas, dapat dilihat pula bahwa frekuensi terbanyak yaitu 5 orang yang berada pada rentang nilai 58– 65 termasuk ke dalam kategori berfikir simbolik kurang. Jika tabel frekuensi di atas dimasukkan ke dalam diagram batang, maka dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Berfikir Simbolik(Y)

Hasil Reliabilitas Penelitian Variabel Berfikir Simbolik(Y)

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,910	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	65,93	104,924	,478	,908
VAR00002	65,40	106,114	,562	,906
VAR00003	65,53	100,124	,585	,906
VAR00004	65,27	104,638	,441	,909
VAR00005	65,47	99,552	,693	,902
VAR00006	65,40	104,686	,579	,905
VAR00007	65,73	106,781	,611	,905
VAR00008	65,67	106,810	,572	,906
VAR00009	65,27	104,495	,534	,906
VAR00010	65,67	101,810	,662	,903
VAR00011	65,60	103,114	,529	,907
VAR00012	65,33	101,810	,624	,904
VAR00013	65,53	108,695	,622	,906
VAR00014	65,20	105,457	,545	,906
VAR00015	65,47	106,695	,461	,908
VAR00016	65,53	102,981	,489	,908

VAR00017	65,27	107,352	,483	,907
VAR00018	65,60	101,971	,701	,902
VAR00019	64,60	105,829	,618	,905
VAR00020	65,00	106,571	,531	,906

Dari perhitungan di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha = 0,910. Hal ini dapat diartikan bahwa variabel Y **reliabel** dengan derajat reliabilitasnya termasuk ke dalam kategori sangat tinggi

4.2 Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji variabel pembelajaran bermain kreatif (X) dan berfikir simbolik (Y). Untuk mengetahui sebaran tiap variabel normal atau tidak, rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 22. Kriteria uji normalitas data dapat dikatakan normal apabila nilai dari probabilitas lebih besar dari 0,05. Sehingga jika nilai *Kolmogorov Smirnov* untuk masing-masing variabel lebih besar dari 0,05 maka berarti sebaran datanya normal, sebaliknya jika kurang dari 0,05 maka distribusi datanya tidak normal.

a) . Hasil Uji Normalitas Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

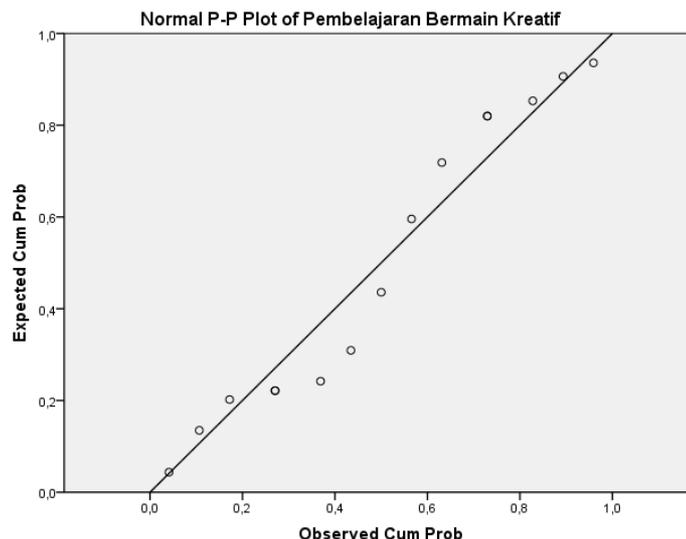
		Pembelajaran Bermain Kreatif
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84,40
	Std. Deviation	14,860
Most Extreme Differences	Absolute	,158
	Positive	,158
	Negative	-,153
Kolmogorov-Smirnov Z		,612
Asymp. Sig. (2-tailed)		,848

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi atau probabilitas yang dihasilkan (sig.=0,848) lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data dari variabel pembelajaran bermain kreatif tersebut berdistribusi normal. Selain menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, untuk mengetahui normalitas data dapat juga dengan melihat grafik normal P.P plot dengan bantuan SPSS 22.0. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini

Gambar 4.3 Grafik Normal P.P Plot Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif(X)



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa titik-titik mendekati garis diagonal. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel pembelajaran bermain kreatif(X) berdistribusi normal.

b). Hasil Uji Normalitas Variabel Berfikir Simbolik(Y)

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Variabel Berfikir Simbolik(Y)
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

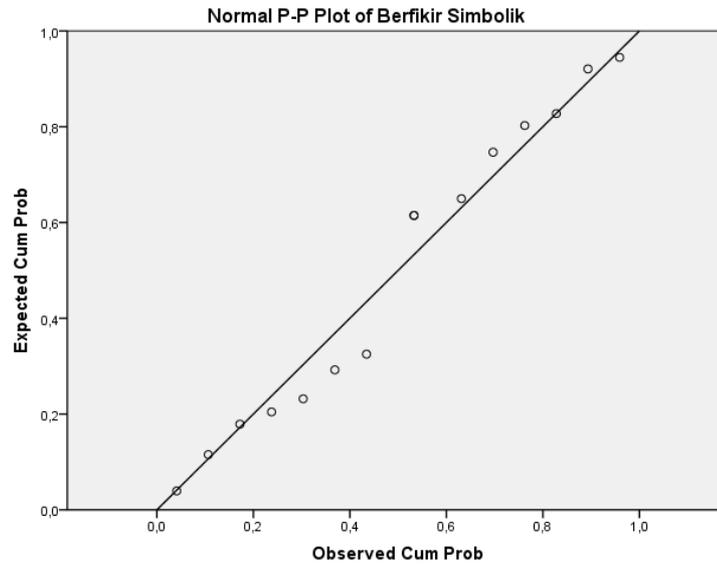
		Berfikir Simbolik
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68,87
	Std. Deviation	10,736
Most Extreme Differences	Absolute	,148
	Positive	,141
	Negative	-,148
Kolmogorov-Smirnov Z		,574
Asymp. Sig. (2-tailed)		,897

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi atau probabilitas yang dihasilkan (sig.=0,897) lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data dari variabel berfikir simbolik tersebut berdistribusi normal. Selain menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, untuk mengetahui normalitas data dapat juga dengan melihat grafik normal P.P plot dengan bantuan SPSS 22.0. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:

Gambar 4.5 Grafik Normal P-P Plot Variabel Berfikir Simbolik(Y)



Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa titik-titik mendekati garis diagonal. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel berfikir simbolik (Y) berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linear atau tidak. Uji linearitas merupakan uji bahwa persamaan regresi antara variabel dependen dengan variabel independent adalah mengikuti linear atau garis lurus.

Untuk mengetahui model linear dapat digunakan, makadasar pengambilan keputusan dilihat dari tabel ANOVA kolom *sig* baris *deviation from linearity* untuk mengetahui nilai probabilitas. Apabila nilai probabilitas >0.05 maka dapat dikatakan hubungan antar variabel adalah linier. Hasil uji linieritas tersebut dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas Variabel Pembelajaran Bermain Kreatif (X)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Berfikir Simbolik *	Between	(Combined)	1535,233	12	127,936	3,260	,259
Pembelajaran	Groups	Linearity	1036,157	1	1036,157	26,399	,036
Bermain Kreatif		Deviation from Linearity	499,076	11	45,371	1,156	,552
	Within Groups		78,500	2	39,250		
	Total		1613,733	14			

Berdasarkan dari tabel 4.9 diatas, terlihat bahwa nilai signifikansi pada *deviation from linearity* adalah 0,552. Hal tersebut menandakan bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yaitu $0,552 > 0,05$. Hal tersebut juga menandakan bahwa variabel pembelajaran bermain kreatif terhadap berfikir simbolik telah memenuhi syarat linearitas.

4.3 Hasil Pengujian Hipotesis

a. Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi

Pengujian hipotesis secara parsial digunakan untuk menguji signifikansi koefisien regresi maupun korelasi parsial atau hubungan masing-masing variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini dilakukan uji *product moment* dengan bantuan program SPSS 22.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi?”. Hasil penghitungan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* akan menghasilkan koefisien korelasi r_{xy} , kemudian koefisien

tersebut diinterpretasikan dan dikonsultasikan dengan tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan :

1. Jika nilai r_{xy} observasi (nilai r hitung) lebih besar atau sama dengan r tabel berarti hasil penelitian menunjukkan hasil yang “signifikan” atau artinya hipotesis diajukan diterima.
2. Jika nilai r_{xy} observasi (nilai r hitung) lebih kecil dari pada r tabel berarti hasil penelitian menunjukkan hasil yang “non signifikan” atau artinya hipotesis yang diajukan ditolak.

Pengambilan keputusan jugadidasarkan pada angka probabilitas. Jika angka probabilitas hasil analisis $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Apabila H_a diterima menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pembelajaran bermain kreatif (X) dengan variable berfikir simbolik (Y) secara parsial. Adapun hasil dari uji korelasi dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

4.10 Hasil Uji Korelasi

Correlations

		Pembelajaran Bermain Kreatif	Berfikir Simbolik
Pembelajaran Bermain Kreatif	Pearson Correlation	1	,801**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	15	15
Berfikir Simbolik	Pearson Correlation	,801**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	15	15

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil pengujian di atas, dapat dilihat bahwa diperoleh nilai dari variabel X dan Y (r_{xy}) adalah 0,801. Koefisien tersebut dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,514. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antarvariabel pembelajaran bermain kreatif (X) dengan variabel berfikir simbolik (Y) anak di TK Al-Ikhlash Kota Jambi. Hal ini disebabkan dari perhitungan koefisien r_{xy} hitung sebesar 0,801 lebih besar dari r tabel sebesar 0.514 atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,801 > 0.514$).

b. Uji t

4.11 Hasil Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	20,006	10,263		1,949	,073			
Pembelajaran Bermain Kreatif	,579	,120	,801	4,829	,000	,801	,801	,801

a. Dependent Variable: Berfikir Simbolik

Berdasarkan uji signifikan dengan menggunakan uji t, untuk variabel bebas pembelajaran bermain kreatif dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar 4,829 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan nilai t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikan 5%. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka

Ho ditolak, sebaliknya Ha diterima. Dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Kemudian untuk t_{tabel} menggunakan rumus $df = n - k$ dengan n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel bebas dan terikat, sehingga hasilnya yaitu $15 - 2 = 13$, sehingga $t_{tabel} = 2,160$. Jadi, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,829 > 2,160$. Dengan demikian hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak. Berarti ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain kreatif (X) dengan variabel berfikir simbolik (Y) anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada deskripsi pembelajaran bermain kreatif sebagai variabel bebas (X), pembelajaran bermain kreatif tersebut tergolong dalam pembelajaran bermain kreatif kurang yang berada pada rentang nilai 69 - 78. Kemudian untuk deskripsi berfikir simbolik sebagai variabel terikat (Y), juga termasuk ke dalam kategori berfikir simbolik yang kurang pada rentang nilai 58 - 65.

Setelah itu berdasarkan hasil pengolahan data penelitian diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi. Hasil analisis *product moment* dengan menggunakan bantuan program SPSS 22 menunjukkan koefisien sebesar 0,801 dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dari perhitungan tersebut, koefisien r_{xy} hitung sebesar 0,801 lebih besar dari r tabel sebesar 0.514 atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,801 > 0.515$). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak. Hal ini berarti bahwa ada

pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak TK Al-Ikhlas Kota Jambi.

Selanjutnya, pada hasil uji t diperoleh nilai t-hitung sebesar 4,829 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Kemudian untuk t_{tabel} menggunakan rumus $df = n - k$ dengan n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel bebas dan terikat, sehingga hasilnya yaitu $15 - 2 = 13$, sehingga $t_{tabel} = 2,160$. Jadi, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,829 > 2,160$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Berarti juga ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran bermain kreatif (X) dengan variabel berfikir simbolik (Y) anak di TK Al-Ikhlas Kota Jambi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain kreatif sangat perlu dilakukan dan dikembangkan untuk memenuhi peningkatan tingkat berfikir simbolik anak. Terdapat banyak cara untuk mengembangkan kreatifitas anak. Mulai dari cara yang paling sederhana seperti pembiasaan rutin bermain dengan menggunakan alat permainan yang disediakan sekolah dan oleh pendidik dari yang mudah sampai pada rumit dan kompleks.

Menurut Muliawan (2016:74), bagi anak usia dini bermain sudah semestinya dijadikan salah satu mata pelajaran pokok. Pengembangan kreatif melalui bermain dapat membantu anak meningkatkan kecerdasan/kognitif. Kecerdasan/kognitif dalam arti yang sesungguhnya tidak hanya terbatas pada kemampuan dan kekuatan berimajinasi. Kekuatan berimajinasi hanya dapat dilatih dan ditumbuh kembangkan dengan cara meningkatkan kreatifitas anak.

Oleh sebab itu wajar bila anak yang cerdas dalam arti sesungguhnya adalah anak yang kreatif. Anak kreatif lebih jeli dan cermat dalam memilih dan menentukan masa depannya. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menumbuh kembangkan kreatifitas anak dalam mengembangkan kognitif anak . Cara-cara itu antara lain dengan pembiasaan, latihan, dan penyediaan media perantara.

Pengembangan kreatifitas yang digunakan cara ini sebagian besar mengikuti perubahan dan tuntutan jaman. Bentuk dan modelnya juga cukup banyak. Mulai dari keterampilan memasak kue dan makanan, musik dan bernyanyi, keterampilan mengukir kayu dan kerajinan tangan lainnya.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori dari Mutiah (2010:62) yang menjelaskan subtahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Begitu pula menurut Piaget kemampuan simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Sehingga sudah jelas bahwa untuk membuat anak dapat berfikir secara simbolik dalam pelajaran khususnya pada pelajaran matematika, dibutuhkan pembelajaran bermain kreatif untuk memudahkan anak dalam menerima materi dan memahami materi dengan cepat.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rakhmawati Niken Pratiwi pada

tahun 2014 tentang pengembangan kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan pada anak kelompok B TK Pertiwi Jelobo Ii Wonosari Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan. Hal ini diketahui dari hasil pada setiap siklus, yaitu kemampuan kognitif melalui media kartu bilangan Prasiklus 40,13%, siklus I naik menjadi 60,27%, dan siklus II naik menjadi 85,13%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui media kartu bilangan dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa pembelajaran bermain kreatif sangat berhubungan dan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dalam hal ini bisa dikaitkan juga dengan kemampuan berfikir simbolik anak.

Setelah mengetahui betapa pentingnya pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak, maka perlu adanya peningkatan dan pengembangan pembelajaran bermain kreatif yang dapat dengan mudah diterima oleh anak. Diharapkan kedepannya akan ada inovasi pembelajaran bermain kreatif yang dapat semakin meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir simbolik anak di TK Al-Ikhlash Kenali Besar. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji statistik yang telah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22 dan berdasarkan hasil uji korelasi product moment. Berdasarkan hasil analisis uji korelasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil 0,801 yang berada pada tingkat hubungan korelasi sedang.

5.2 Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh dan pembahasan yang ada, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat membuat semacam program untuk meningkatkan tingkat berfikir simbolik anak dan memberi program pelatihan kepada para guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran bermain kreatif

2. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat secara mandiri mencari inovasi untuk dapat memberikan pembelajaran bermain kreatif yang dapat meningkatkan tingkat berfikir simbolik anak.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya yang akan meneliti dengan permasalahan yang sama disarankan untuk dapat memilih subjek penelitian dengan karakteristik yang berbeda dan dapat meneliti variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi berfikir simbolik anak selain variabel pembelajaran bermain kreatif. Sehingga dapat semakin mengembangkan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, S. (2017). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, dan Praktis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- A, Zulkarnain Ali. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kanak-kanak* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal .
- Dewi, R. (20011). *Berbagai Masalah Anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K.
- Fadlillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kusbudiah, Y. (2015). *Pengelolaan Pembelajaran di RA/TK/PAUD Sebagai Upaya Mengoptimalkan Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemenag.
- Khadijah, (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lasaiba, D. (2016). *Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* . Ambon: FITK IAIN .
- Lilis Madiyawati, (2012). *Permainan Dan Bermain*. Jakarta: Prenada
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Muhammad, Nuh. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Nababan, L. L. (2014). *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Melalui Latihan Bermain Peran*. Bengkulu: FKIP
- Nugraheni, M. (2014). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional*. Yogyakarta: UNY.
- Ramli, M. (2011). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan PAUD*. Jakarta: PT.Indeks.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta:Kencana.
- Sofyan H. 2015 *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Winataputra, U. S. (2011). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yudha, M. S. (2011). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K.
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak 2011*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zahroh, A. (2015). *Membangun Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesional Guru*. Bandung: CV.Yrama Widya.

LAMPIRAN

NAMA ANAK KELAS A1 TK Al-Ikhlas

NO	NAMA
1.	Albi ZahranHidayat
2.	Aiyran Adera Zulaika
3.	Muhammad ZidanAlfarizky
4.	AlfianRizki Mubarak
5.	Aisyah Aqilah
6.	AzkaSyahirSahki
7.	NafishaNazhif
8.	Muhammad Iqbal
9.	AzzharaAsyfaRahmaSiregar
10.	Revi Tri Ananda
11.	ErlitaAsyifahCahyaningtis
12.	BarieHabibullah
13.	JowrellAdhyastha Fong
14.	Reva Dwi Ananda
15.	Alesha FathiyyaInara

KISI-KISI FORMAT ANGKETPEMBELAJARAN BERMAIN KREATIF

JudulSkripsi :

PengaruhPembelajaranBermainKreatifDalamBidangBerfikirSim
bolikAnakUsia Dini Di TK Al-IKhlas Kota Jambi

DefinisiOperasional :

1. Permainan matematika adalah permainan yang melibatkan aktivitas dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks seperti

menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah Permainan Matematika

benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud.

2. Perkembangan Berfikir simbolik

Perkembangan Berfikir simbolik adalah tentang obyek dan peristiwa, dan merupakan kemampuan anak dalam mengenal lambing bilangan 1-10 serta lambing huruf vocal dan konsonan.

Oleh : Dwi Julita Sari

NIM : A1F115025

Pembimbing Skripsi I : Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd

Pembimbing Skripsi II : Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I

Variabel	Indikator	Deskriptor	+	-
Pembelajaran Bermain Kreatif (Permainan matematika) (Setiyo Utoyo dan Irvin novita 2017:12)	Mengklasifikasikan warna	4. Mengklasifikasi warna (merah, kuning, biru) sesuai instruksi guru 5. Mengklasifikasikan warna sesuai keinginan 6. Menyebutkan warna sesuai abjad	1 2,3 4,5	
	Mencocokkan benda berdasarkan bentuk	4. Mencocokkan benda berdasarkan bentuk yang dimainkan 5. Menyebutkan benda yang dicocokkan	6,7	

		6. Menghitung benda berdasarkan bentuk	8 9	
	Mengurutkan benda berdasarkan besar kecil	4. Mengurutkan bola plastik dan bola basket 5. Menghitung jumlah benda berdasarkan besar kecil 6. Menyebutkan jumlah benda berdasarkan besar kecil	10,11 12,13 14,15	
	Membandingkan benda berdasarkan tinggi rendah	4. Membandingkan pensil dan penghapus 5. Mengurutkan berdasarkan tinggi dan rendah 6. Mencocokkan benda berdasarkan tinggi rendah	16	17 18 19,20
	Membilang maju dengan benda 1-20	4. Membilang benda 1-20 5. Menghitung jumlah benda 1-20 6. Menyebutkan urutan 1-20	23,24	21,22 25

**KISI-KISIANGKET BERFIKIR SIMBOLIK (BOLA KERANJANG
DAN BOLLA)**

Variabel	Indikator	Deskriptor	+	-
Berfikir Simbolik (Bola keranjang dan Bolla la) KurikulumTaman kanak-kanak (2012:59)	Berdiri dengan dua kaki yang seimbang	3. Berdiri dengan seimbang saat melakukan permainan	1	2
		4. Berdiri dengan memegang bola	3	4
	Melempar bola	3. Melempar bola sesuai warna	5,6,7	
		4. Menyebutkan jumlah bola sesuai warna	8,9	
	Memasukkan bola	3. Menghitung jumlah bola yang dimasukkan	10,11,12	
		4. Menunjukkan jumlah bola yang masuk	13,14	15
	Menangkap bola	3. Menyebutkan warna bola	16,17,18	
		4. Mengetahui		19,20

		macam-macam warna bola		
--	--	---------------------------	--	--

ANGKET PENELITIAN

Judul: Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak
Usia Dini Di TK Al-Ihlas Kota Jambi

A. Identitas Anak

Nama Anak : Albi Zahran Hidayat

Umur : 5 Tahun

Kelas : A1

Jenis Kelamin : Perempuan/ laki-laki

Nama Guru Kelas : Yeni Yusmiar

Tanggal pengisian : 5 Oktober 2020

B. Petunjuk Pengisian

- a. Angket ini dibuat untuk menganalisis indikator daya ingat anak usia 5-6 tahun, dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan anak yang sebenarnya.
- b. Berikan tanda (√) pada pertanyaan, jika pertanyaan sesuai dengan keadaan anak
- c. Jawablah dengan cermat setiap poin yang ditanyakan dan jawablah dengan jujur.

Untuk pertanyaan positif (+)

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

KS : Kurang Setuju = 3
 TS : Tidak Setuju = 2
 STS : Sangat Tidak Setuju = 1

Untuk pertanyaan negatif (-)

SS : Sangat Setuju = 1
 S : Setuju = 2
 KS : Kurang Setuju = 3
 TS : Tidak Setuju = 4
 STS : Sangat Tidak Setuju = 5

SELAMAT MENGERJAKAN

No	+/-	Pertanyaan	JAWABAN				
			SS	S	KS	TS	STS
1	+	Anak mampu membedakan warna seperti warna merah yang ada pada bendera Indonesia					
2	+	Anak mampu mengklasifikasikan warna sesuai yang anak inginkan seperti mewarnai buku gambar					
3	+	Anak dapat mengklasifikasikan warna sesuai yang anak inginkan seperti memilih warna yang dia sukainya					
4	+	Anak mampu menyebutkan warna sesuai abjad yang ditunjukkan oleh guru karena anak melihat guru saat menerangkan					
5	+	Anak dapat menyebutkan warna sesuai					

		abdjad saat bermain bola keranjang karena anak melihat saat guru menerangkan					
6	+	Anak memiliki kemampuan yang baik dalam mencocokkan benda berdasarkan bentuk yang dimainkannya					
7	+	Anak mampu mencocokkan benda berdasarkan bentuk yaitu saat bermain bola					
8	+	Anak dapat menyebutkan benda yang dicocokkannya seperti pensil dan penghapus karena anak melihat saat guru menerangkan					
9	+	Anak dapat menghitung benda seperti menghitung bola yang dimainkannya					
10	+	Anak dapat mengurutkan dengan benar bola plastik yang kecil ke bola basket yang besar					
11	+	Anak dapat mengurutkan dengan benar bola plastik dan bola basket saat bermain					
12	+	Anak dapat menghitung dengan benar jumlah bola dari yang terbesar sampai yang terkecil saat bermain					
13	+	Anak mampu menghitung jumlah bola kecil dan bola besar pada saat anak sedang bermain bersama temannya					
14	+	Anak dapat menyebutkan dengan benar					

		jumlah bola kecil dan bola besar kepada guru					
15	+	Anak mampu menyebutkan jumlah krayon besar dan krayon kecil yang dimiliki anak karena anak melihat saat guru menerangkan					
16	+	Anak dapat membandingkan benda berdasarkan tinggi rendah seperti membandingkan pensil dan penghapus					
17	-	Anak belum mampu membandingkan tinggi rendahnya ukuran benda seperti penggaris dan pensil					
18	-	Anak belum dapat mengurutkan tinggi dan rendahnya benda karena anak belum mengetahui suatu ukuran benda seperti kursi dan meja					
19	-	Anak belum mampu mencocokkan benda berdasarkan tinggi rendah benda karena anak belum mengetahui ukuran benda seperti krayon dan pensil					
20	-	Anak belum mampu mencocokkan benda berdasarkan tinggi karena anak belum mengetahui ukuran dari benda tersebut					
21	-	Anak belum dapat membilang benda dari urutan 1-20 seperti buku yang ditempel dengan angka					
22	-	Anak belum mampu membilang benda					

		seperti bola yang ditempel angka 1-20					
23	+	Anak memiliki kemampuan yang baik dalam menghitung jumlah benda seperti menghitung krayon dari angka 1-20					
24	+	Anak mampu menghitung jumlah benda seperti bola yang dimasukkan ke dalam keranjang					
25	-	Anak belum dapat menyebutkan urutan benda 1-20 seperti bola yang ditempel angka					

SELAMAT MENERJAKAN

No	+/-	Pertanyaan	JAWABAN				
			SS	S	KS	TS	STS
1	+	Anak mampu berdiri dengan seimbang saat melakukan permainan bola keranjang					
2	-	Anak belum mampu berdiri lama dengan seimbang karena anak sibuk berlari dengan temannya saat bermain					
3	+	Anak mampu berdiri dengan dua kaki yang seimbang dengan memegang bola					
4	-	Anak belum dapat berdiri dengan dua kaki yang seimbang dengan memegang bola lebih dari satu					
5	+	Anak mampu melempar bola sesuai					

		warna yang di instruksi guru					
6	+	Anak dapat melempar bola kedalam keranjang sesuai warna seperti merah, biru dan hijau					
7	+	Anak dapat melempar bola kedalam keranjang sesuai warna saat bermain					
8	+	Anak mampu menyebutkan jumlah bola sesuai warna yang dimasukkan kedalam keranjang					
9	+	Anak mampu menyebutkan jumlah bola sesuai warna yang dimainkannya					
10	+	Anak mampu menghitung yang benar jumlah bola yang dimasukkan kedalam keranjang saat bermain					
11	+	Anak dapat menghitung yang benar jumlah bola yang dimasukkannya dalam keranjang					
12	+	Anak mampu menghitung jumlah bola yang dimasukkan temannya kedalam keranjang					
13	+	Anak dapat menunjukkan jumlah bola yang benar yang masuk kedalam keranjang kepada temannya					
14	+	Anak terlihat senang saat menunjukkan jumlah bola yang dimasukkan kedalam keranjang					

15	-	Anak belum dapat mengikuti aturan saat menunjukkan jumlah bola yang masuk kedalam keranjang karena anak sibuk bermain dengan temannya					
16	+	Anak dapat menyebutkan yang benar warna bola yang masuk kedalam keranjang					
17	+	Anak dapat menyebutkan warna bola yang dimasukkan temannya kedalam keranjang					
18	+	Anak terlihat senang saat menyebutkan warna bola kesukaannya seperti warna biru karena warna biru enak dipandang oleh mata					
19	-	Anak belum dapat mengetahui macam-macam warna bola karena anak sibuk sendiri saat guru menjelaskan tentang banyaknya macam warna bola					
20	-	Anak belum dapat mengetahui warna macam-macam warna bola karena masih banyak anak salah dalam menyebutk warna bola yang dimainnkannya					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AI-IKHLAS KOTA JAMBI

Semester / Bulan / Minggu : 1 / Oktober / 17 (XVII)

Hari / Tanggal : Selasa, 6-10-2020

Kelompok / Usia : A / 5-6 Tahun

Tema / Sub Tema : Kendaraan Darat / Becak

KD : 1.1, 1.2, 3.1, 4.1, 3.4, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 4.8, 3.11,
4.11

MATERI
- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab tentang "Kendaraan darat
- Tanya jawab tentang becak
dan cara perkembangbiakan kerang
- Menyebutkan bentuk segi empat, segi tiga, dan segi empat panjang
- Mengelompokkan warna yang sama
- Membuat grafik batang
- Bermain balok
ALAT DAN BAHAN
- Gambar macam-macam Kendaraan
- Balok
- Balok Huruf
- Buku gambar pensil krayon
KEGIATAN MOTORIK KASAR 20 MENIT 08.00 WIB – 08.20 WIB
- Membuat bentuk becak dari balok
- Membilang balok dari bentuk becak
- Menyusun balok huruf
PEMBUKAAN 30 MENIT 08.20 WIB – 08.50 WIB

- Salam, berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Guru memperlihatkan alat peraga
- Anak mengamati alat peraga yang disediakan oleh guru
- Memberi kesempatan pada anak untuk mengeluarkan pendapat
- Memberi kesempatan pada anak untuk bertanya
- Menambah kosa kata anak
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan dilakukan anak pada bermain
TRANSISI 08.50 WIB-09.00 WIB
INTI 60 MENIT 09.00 WIB – 10.00 WIB
- Menyebut bentuk segi empat, segi tiga, segi empat panjang dan lingkaran
- Mengelompokkan warna yang sama pada kartu warna
- Bermain balok (membuat rumah burung merpati)
- Membuat grafik batang
RECALLING
- Mengajak anak untuk beres-beres dan merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
ISTIRAHAT MAKAN 30 MENIT 10.00 WIB – 10.30 WIB
- Bermain di luar kelas
- Cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama
PENUTUP 30 MENIT 10.30 WIB – 11.00 WIB
- Bernyanyi
- Menanyakan tentang hasil karya anak
- Berdiskusi kegiatan 1 hari
- Berdo'a untuk pulang dan bersalaman dengan teman

Mengetahui

Jambi, 6 Oktober 2020

Kepala TK Al-Ikhlas Kota Jambi

Guru Kelas

SARI MANEFFITA

SYABIANI HIDAYATI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AI-IKHLAS KOTA JAMBI

Semester / Bulan / Minggu : 1 / Oktober / 16 (XVI)

Hari / Tanggal : Rabu, 7-10-2020

Kelompok / Usia : A / 5-6 Tahun

Tema / Sub Tema : Kendaraan Darat / Motor

KD : 1.1, 1.2, 3.1, 4.1, 3.4, 4.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 4.8, 3.11,
4.11

MATERI
- Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Tanya jawab tentang Kendaraan Darat
- Tanya jawab motor
- Menyebutkan bentuk segi empat, segi tiga, dan segi empat panjang
- Menggolongkan bentuk yang sama
- Menempel bentuk lingkaran, segi tiga dan segi empat
- Bermain balok
ALAT DAN BAHAN
- Kertas HVS, balok, lem
- Krayon, Gambar/alat peraga, kertas lipat, guntingan kertas
- Pensil
KEGIATAN MOTORIK KASAR 20 MENIT 08.00 WIB – 08.20 WIB
- Gerak dan lagu
- Ular tangga
PEMBUKAAN 30 MENIT 08.20 WIB – 08.50 WIB
- Salam, berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen anak
- Guru memperlihatkan alat peraga
- Anak mengamati alat peraga yang disediakan oleh guru
- Memberi kesempatan pada anak untuk mengeluarkan pendapat

- Memberi kesempatan pada anak untuk bertanya
- Menambah kosa kata anak
- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan dilakukan anak pada bermain
TRANSISI 08.50 WIB-09.00 WIB
INTI 60 MENIT 09.00 WIB – 10.00 WIB
- Melukis gambar motor
- Gambar motor
- Bermain balok (membuat aquarium)
- Menggelompokkan warna dan bentuk yang sama
RECALLING
- Mengajak anak untuk beres-beres dan merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
ISTIRAHAT MAKAN 30 MENIT 10.00 WIB – 10.30 WIB
- Bermain di luar kelas
- Cuci tangan, berdo'a sebelum makan dan makan bersama
PENUTUP 30 MENIT 10.30 WIB – 11.00 WIB
- Bernyanyi
- Menanyakan tentang hasil karya anak
- Berdiskusi kegiatan 1 hari
- Berdo'a untuk pulang dan bersalaman dengan teman

Mengetahui Jambi, 7 Oktober 2020

Kepala TK Al-Ikhlash Kota Jambi

Guru Kelas

SARI MANEFFITA

SYABIANI HIDAYATI

Lampiran



Guru sedang menjelaskan pelajaran kepada anak



Anak sedang mewarnai gambar



Ada anak yang sedang dibantu guru Anak yang sedang mewarnai sendiri



Anak-anak yang sedang menggambar



Anak sedang bermain pembelajaran matematiak di kelas



Anak sedang bermain matematika



Nomer 237 /UN21.3.3.1/P/2020 30 September 2020
Lampiran -
Perihal Permohonan Penerbitan Surat Izin Penelitian untuk Skripsi

Yth Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
FKIP Universitas Jambi

Dengan hormat

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi mahasiswa berikut dimohon kepada Bapak untuk meneruskansurat izin penelitian mahasiswa yang dimaksud

Nama Penulis DWI JULITA SARI
Nim A1115025
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing 1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M Pd
2. Dr. K. A. Rahman, S. Ag., M Pd I
Judul Penelitian Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak Usia Dini 5-6 Tahun
Tempat Penelitian TK Al-Ikhlas Kota Jambi
Waktu : 5 Oktober 2020 sampai dengan 5 November 2020

Demikianlah atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih

Ketua Prodi PG-PAUD

Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si

NIP. 196505051991121001



LEMBAGA PENDIDIKAN AL-IKHLAS
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PAUD AL-IKHLAS

Perumahan Bougenville Lestari Blok IA/GK. RT 26 Kel. Kenali Besar Kec. Alam Barajo Kota Jambi
Telp. 085378334788, 081366112521

SURAT KETERANGAN

Nomor 121/TK-AL/II/2020

Sehubung dengan surat dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi, Nomor : 4247/UN21.3/EP/2020, hal izin mengadakan penelitian tertanggal 5 Oktober 2020, maka kepala PAUD AL-IKHLAS dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

Nama : Dwi Julita Sari
NIM : A11115025
Jurusan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan penelitian di Kelompok Bermain Al-Ikhlas 5 Oktober 2020 s/d 5 November 2020 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul : **"Pengaruh Pembelajaran bermain kreatif dalam bidang berfikir Simbolik"**

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jambi, 6 November 2020

Kepala Tk Al-Ikhlas



SARI MANEFFITA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 4247 /UN21.3/EP/2020
Hal : Permohonan Izin Penelitian

07 Oktober 2020

Yth. Kepala TK Al-Iklas Kota Jambi

Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Saudara, bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama :

Nama : **Dwi Julita Sari**
NIM : A1F115025
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd
2. Dr. K.A Rahman, S.Ag., M.Pd.I

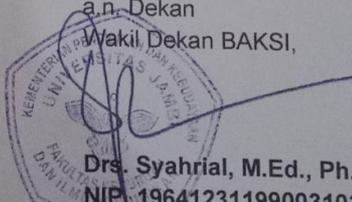
akan melaksanakan **Penelitian** guna penyusunan skripsi yang berjudul:
"Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Dalam Bidang Berfikir Simbolik Anak Usia Dini 5-6 Tahun".

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian di TK yang Saudara pimpin.

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal, **05 Oktober s.d 05 November 2020**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,


Drs. Syahril, M.Ed., Ph.D
NIP. 196412311990031037



RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis yaitu: Dwi Julita Sari lahir di Muarabungo pada tanggal 11 Juli 1997 merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Junaidi dan Ibu Erita S.P. Penulis menempuh jenjang Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 219 Muara Bungo dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan ke SMPN 3 Muara Bungo selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2012. Penulis melanjutkan ke SMAN 2 Muara Bungo dan menyelesaikan pendidikan di sekolah tersebut tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu di Perguruan tinggi Universitas Jambi. Mengambil Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Selama menempuh pendidikan penulis telah melaksanakan praktek lapangan persekolahan (PLP) di TK Diniyyah Al-Azhar Jambi. Setelah itu peneliti menulis skripsi dengan judul “ Pengaruh Pembelajaran Bermain Kreatif Terhadap Berfikir Simbolik Anak Pada Kelompok A Di Tk Al-Ikhlas Kota Jambi.”

