

***TEACHER'S EFFORTS IN IMPROVING EARLY CHILDHOOD'S SYMBOLIC  
THINKING ABILITIES THROUGH GEOMETRY PLAY ACTIVITIES***

**Aris Suziman<sup>1\*</sup>, Rosnawati<sup>2</sup>, Ode Yahyu Herliany Yusuf<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> *Early Childhood Education Teacher Education Study Program*, Universitas Sulawesi Tenggara

\*Author Correspondence. Email: [Arissuziman@gmail.com](mailto:Arissuziman@gmail.com)

**Abstract :** *Symbolic thinking ability is one of the essential cognitive aspects that need to be developed from an early age. This study aims to explore the efforts of teachers in improving children's symbolic thinking skills through geometry play activities at TK Sangiantina, Kabaena Tengah Subdistrict, Bombana Regency. The research employs a qualitative approach with a classroom action research design. The research subjects consisted of 20 children from TK Sangiantina. Data collection was conducted through observation, documentation, and evaluation of geometry play activities. The evaluation results regarding the enhancement of symbolic thinking skills through geometry play activities indicate significant improvement. This is evident from the comparison of initial observation results before and after the intervention. Before the intervention, the percentage was 45% (9 out of 20 children), with 2 children categorized as "Developing Very Well" (BSB) and 7 children as "Developing as Expected" (BSH). In Cycle I, the percentage increased to 60% (12 out of 20 children), with 5 children in the BSB category and 7 in the BSH category. In Cycle II, the percentage rose further to 80% (16 out of 20 children), with 9 children categorized as BSB and 7 as BSH. In conclusion, symbolic thinking skills in Group B children can be enhanced through geometry play activities.*

**Keywords:** *Symbolic Thinking Ability, Geometry, Play*

**Abstrak:** Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek kognitif esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi upaya guru dalam meningkatkan keterampilan berpikir simbolik anak melalui kegiatan bermain geometri di TK Sangiantina, Kecamatan Kabaena Tengah, Kabupaten Bombana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak dari TK Sangiantina. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi kegiatan bermain geometri. Hasil evaluasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir simbolik melalui kegiatan bermain geometri menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil observasi awal sebelum dan sesudah intervensi. Sebelum intervensi persentasenya sebesar 45% (9 dari 20 anak), dengan 2 anak berkategori “Berkembang Sangat Baik” (BSB) dan 7 anak berkategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH). Pada Siklus I persentasenya meningkat menjadi 60% (12 dari 20 anak), dengan 5 anak berkategori BSB dan 7 anak berkategori BSH. Pada Siklus II, persentasenya meningkat lagi menjadi 80% (16 dari 20 anak), dengan 9 anak yang dikategorikan sebagai BSB dan 7 anak sebagai BSH. Simpulannya, keterampilan berpikir simbolik pada anak-anak Kelompok B dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain geometri.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berpikir Simbolik, Geometri, Bermain

## PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau ketertangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kemampuan yang dimiliki seseorang anak untuk memahami sesuatu (Khadija, 2016).

Proses kognisi meliputi aspek-aspek pencapaian, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan masalah. Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, bahwa salah satu kalrifikasi pengembangan kognitif adalah pengembangan geometri, yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukurannya. Contohnya memilih benda menurut bentuk, ukuran, misalnya guru memberikan contoh tentang geomeri dengan bentuk yang memiliki bentuk yang sering dilihat seperti uang logam, setelah dijelaskan, anak diperintahkan untuk menyebutkan bentuk yang sama yang sering anak lihat dengan bentuk yang di perlihatkan guru. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri, misalnya membuat kereta dari kepingan geometri persegi empat dan lingkaran sebagai rodanya. menyebutkan benda-benda ada di kelas sesuai bentuk geometri, misalnya anak menyebutkan benda yang berbentuk persegi empat adalah meja, bingkai foto, papan tulis. Mencontoh bentuk-bentuk geometri, mislanya anak meniru membuat garis jadi bentuk persegi empat, segitiga, menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, segi empat, dan persegi panjang, misalnya guru memberikan salah satu benda dan anak diperintahkan untuk menyebutkannya. (Khadija, 2016).

Geometri merupakan ilmu ukur yang mempelajari sebuah bidang. Untuk anak Usia Dini, objek tersebut meliputi benda-benda seperti daun-daun, bebatuan, buku, gunung, kayu, dan dirinya sendiri merupakan objek geometri. Berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegiempat, persegi panjang, merupakan objek yang dapat dipelajari melalui metode ilmiah. Bagi anak Usia Dini yang dapat disederhanakan melalui kegiatan observasi, eksplorasi dan eksperimen sederhana. Anak dapat melakukannya dengan memilih, mengelompokkan, mengukur, mencipta dan sebagainya. Keterampilan geometri dimiliki anak agar dapat mengembangkan pengetahuannya. Tentunya dengan mengenalkan geometri sejak dini dan sesuai dengan tahap perkembangan, karena usia dini merupakan usia fundamental bagi perkembangan individual (Mutiah, 2015).

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praopersional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan untuk berpikir simbolik dan kemampuan itu mengembangkanscara cepat dunia mental anak. (Mutiah, 2015).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas pendekatan penelitian yang di lakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berasal dari bahasa Inggris Classroom Action Research yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian, Peneliti melaksanakan penelitian dengan desain PTK karena desain ini dapat di aplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dengan maksud memperbaiki proses belajar mengajar.

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan analisis deskriptif, baik deskriptif kualitatif maupun deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah metode analisis yang menggambarkan fenomena penelitian secara objektif deskriptif kualitatif yaitu metode analisis menggambarkan fenomena cara kualitatif (tanpa menyebut angka), sedangkan deskriptif kuantitatif yaitu metode analisis yang menggambarkan fenomena dalam bentuk angka-angka, yang dalam penelitian ini angka tersebut tertuang dalam bentuk presentase belajar anak secara klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Kegiatan Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dalam permainan geometri adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B. Melalui interaksi dengan simbol dan konsep geometris, anak-anak akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang geometri dan mempersiapkan diri mereka untuk tugas kognitif yang lebih kompleks di masa depan. Selain itu, permainan geometri juga membawa manfaat tambahan seperti motivasi belajar, pembelajaran kolaboratif, dan penerapan konteks nyata. Dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang memadai, kegiatan pra siklus dalam permainan geometri dapat menjadi alat yang berharga dalam pengembangan berpikir simbolik anak.

Tabel 1. Kegiatan Pra Siklus

No	Kriteria Penilaian	Nilai Konversi	Frekuensi (Jumlah Anak)	(%)
1	BSB	3,50 – 4,00	2	10%
2	BSH	2,50 – 3,49	4	20%
3	MB	1,50 – 2,49	6	30%
4	BB	0,01 – 1,49	8	40%
	Jumlah		20	100%
	Jumlah Anak Dengan Nilai BSH+BSH	2,50 – 4,00	6	30%

Data hasil perhitungan pada tabel diatas dapat di asumsikan bahwa secara klasikal belum ada peningkatan pada kemampuan berfikir simbolik anak. Saat terakhir penilaian, rata-rata anak

memiliki perolehan nilai bintang (\*) atau berada pada taraf Belum Berkembang (BB) yang diperoleh 8 orang anak didik atau sebesar 40% dengan kata lain memenuhi target ketercapaian dalam indikator keberhasilan dalam kegiatan penilaian, sehingga hal ini perlu diberikan bantuan secara langsung dan bimbingan secara menyeluruh pada kegiatan tersebut.

Tampak pada pra siklus ada 4 orang anak didik yang memperoleh bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau sebesar 20% dan 2 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) atau sebesar 10% serta terdapat 6 orang anak didik yang memperoleh nilai bintang (\*\*) atau Belum Berkembang (MB) atau sebesar 30 %.

## **B. Deskripsi Kegiatan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 dilaksanakan di kelompok B TK Sangiantina dengan bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui mencontoh bentuk lingkaran dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal bentuk lingkaran dalam bentuk gambar. bentuk geometri dengan menggunakan benda-benda sehari-hari. menggunakan botol untuk mengajarkan bentuk silinder atau kotak untuk mengajarkan bentuk kubus. Kegiatan yang di lakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain geometri, melalui kegiatan mengenal bentuk lingkaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B TK Sangiantina yang bertindak sebagai observer terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan menceklid "Ya" jika indikator yang diamati tidak terlaksanakan dan memberi skor. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran aspek yang terkaksana hanya 4 aspek dengan presentase 57,14%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas hasil belajar anak pada siklus I pertemuan 1 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran 2 aspek yang tercapai atau 28% sedangkan yang belum tercapai 5 aspek atau sebesar 72%. Dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus I pertemuan I belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II dilaksanakan di kelompok B TK Sangiantina dengan bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui mencontoh bentuk segitiga dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal bentuk segi tiga dalam

bentuk gambar. bentuk geometri dengan menggunakan benda-benda yang sering dilihat sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain geometri, melalui kegiatan mengenal bentuk segitiga sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B TK Sangiantina yang bertindak sebagai observer terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan menceklid “Ya” jika indikator yang diamati tidak terlaksanakan dan memberi skor. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua, aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran aspek yang terkaksana hanya 5 aspek dengan presentase 71,42%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 2 belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas hasil belajar anak pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran 2 aspek yang tercapai atau 58,14% sedangkan yang belum tercapai 5 aspek atau sebesar 42,86%. Dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus I pertemuan II belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas belajar anak.

Pada saat pelaksanaan tindakan, guru memberikan penilaian individu pada semua anak. Guru melakukan pengamatan pada dua aspek Kemampuan Berfikir simbolik pada setiap anak dalam kegiatan mengerjakan tugas membuat karya sesuai tema melalui kegiatan bermain Geometri. Kedua aspek yang dinilai adalah: 1) anak mampu mencontohkan bentuk lingkaran dalam kehidupan sehari-hari, 2) anak dapat mengenal bentuk segitiga. Nilai awal yang diperoleh disajikan dalam bentuk kualitatif BSB, BSH, MB, BB.

**Tabel 2.** Kegiatan Siklus I

<b>NO</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Nilai Konversi</b>	<b>Frekuensi (Jumlah Anak)</b>	<b>(%)</b>
1	BSB	3,50 – 4,00	3	15%
2	BSH	2,50 – 3,49	4	20%
3	MB	1,50 – 2,49	7	35%
4	BB	0,01 – 1,49	6	30%
	Jumlah		20	100%
	Jumlah Anak Dengan Nilai BSH+BSH	2,50 – 4,00	7	35%

Tabel tersebut diatas proses analisis dan konversi nilai diperoleh bahwa pada siklus I pertemuan 2 ini, secara klasikal anak yang tuntas belajar dengan menunjukkan aspek-aspek Kemampuan Berfikir Simbolik dalam pembelajaran melalui kegiatan Bermain Geometri sebesar 35% anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH 7 orang anak. Sedangkan anak yang memperoleh nilai MB dan BB sebesar 65% yaitu anak didik yang nilai kemampuan berfikir simbolik bernilai mulai berkembang dan belum berkembang. Hal ini berarti masih sangat banyak anak yang diberikan bantuan dari awal hingga akhir dalam kegiatan bermain geometri.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada pelaksanaan kegiatan pada siklus I terkait kemampuan Berfikir Simbolik dalam pembelajaran melalui kegiatan Bermain Geometri diperoleh nilai secara klasikal yaitu sebesar 35% anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH 7 orang anak. Sedangkan anak yang memperoleh nilai MB dan BB sebesar 65% yaitu anak didik yang nilai kemampuan berfikir simbolik bernilai mulai berkembang dan belum berkembang. Hal ini berarti masih sangat banyak anak yang diberikan bantuan dari awal hingga akhir dalam kegiatan bermain geometri. sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan pada siklus 2 ini belum terselesaikan dan akan dilanjutkan pada tahapan siklus selanjutnya yaitu siklus 2.

### **C. Deskripsi Tindakan Siklus II**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I yaitu terdiri dari dua pertemuan dan dalam pelaksanaan kegiatan setiap pertemuan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik bentuk persegi panjang dan bentuk persegi sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B TK Sangiantina yang bertindak sebagai observer terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan mencentok "Ya" jika indikator yang diamati tidak terlaksanakan dan memberi skor. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan ke 1 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran aspek yang terlaksana hanya 5 aspek dengan presentase 71,42%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan 1 belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 1 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran aspek yang terlaksana hanya 5 aspek dengan presentase 71,42% sedangkan yang tidak terlaksana 2 dengan persentase 28,58%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan I belum

maksimal, karena belum mencapai standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Pertemuan kedua pada Siklus II bertujuan untuk terus meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan geometri. Kegiatan ini merupakan lanjutan dari pertemuan sebelumnya, di mana sebelumnya anak-anak telah diperkenalkan bentuk-bentuk geometri, lingkaran, segitiga, persegi panjang dan persegi, kegiatan akhir siklus ini

Hasil observasi aktivitas mengajar guru berdasarkan lembar observasi aktivitas mengajar guru sebanyak 7 aspek yang di amati akan dicapai oleh guru. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 2 dari 7 aspek yang diamati akan dicapai oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran aspek yang terkaksana 7 aspek dengan presentase 100%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II pertemuan 2 sudah maksimal, karena telah melebihi standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar anak pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa dari 7 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran 7 aspek yang tercapai atau 100%. Dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus II pertemuan 2 sudah maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Pada saat pelaksanaan tindakan, guru memberikan penilaian individu pada semua anak. Guru melakukan pengamatan pada empat aspek Kemampuan Berfikir simbolik pada setiap anak dalam kegiatan mengerjakan tugas membuat karya sesuai tema melalui kegiatan bermain Geometri. Keempat aspek yang dinilai adalah: 1. lingkaran, 2. segitiga, 3. persegi panjang dan 4. persegi dalam kehidupan sehari-hari, Nilai yang diperoleh disajikan dalam bentuk kualitatif BSB, BSH, MB, BB.

**Tabel 3.** Kegiatan Siklus II

NO	Kriteria Penilaian	Nilai Konversi	Frekuensi (Jumlah Anak)	(%)
1	BSB	3,50 – 4,00	10	50%
2	BSH	2,50 – 3,49	6	30%
3	MB	1,50 – 2,49	3	15%
4	BB	0,01 – 1,49	1	5%
	Jumlah		20	100%
	Jumlah Anak Dengan Nilai BSH+BSH	2,50 – 4,00	16	80%

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak yang ditampilkan pada tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui bermain geometri di kelompok B TK Sangiantina mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak yaitu 80%. Anak yang memperoleh nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebanyak 10 orang anak dengan presentase 50%, nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 6 orang dengan presentase 30% sedangkan untuk yang memperoleh nilai (\*\*) atau Mulai Berkembang (MB) yaitu sebanyak 3 orang dengan presentase 15% Walaupun masih terdapat anak yang memperoleh nilai bintang (\*) atau Belum Berkembang (BB) dengan presentase 5% tetapi dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak dipandang telah mampu menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penelitian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II.

Perolehan nilai sebesar 80% tersebut telah dicapai oleh 16 orang anak, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui kegiatan bermain geometri di kelompok B TK Sangiantina dipandang telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

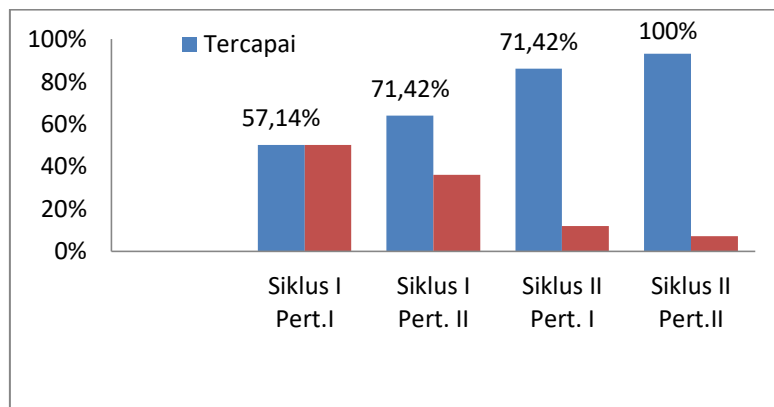
Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi pada pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya dan berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelompok B dimana terlihat bahwa kegiatan meningkatkan kemampuan berfikir simbolik dengan bermain geometri sudah lebih baik, meskipun ada 1 orang anak yang dapat nilai bintang (\*) atau Belum Berkembang (MB). Berdasarkan hasil perhitungan nilai secara klasikal pada siklus II yaitu 80% anak telah mencapai indikator kinerja yaitu 75% anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian penelitian ini telah berhasil dilaksanakan, maka peneliti dan guru kelompok B sepakat untuk tidak melanjutkan pada tahap siklus selanjutnya, dengan kata lain tindakan penelitian ini dihentikan.

#### **D. Deskripsi Kegiatan setiap siklus**

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 dilaksanakan di kelompok B TK Sangiantina dengan bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui mencontoh bentuk lingkaran dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal bentuk lingkaran dalam bentuk gambar. bentuk geometri dengan menggunakan benda-benda sehari-hari. menggunakan botol untuk mengajarkan bentuk silinder atau kotak untuk mengajarkan bentuk kubus. Kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 7 aspek yang akan dicapai oleh guru. Pada siklus I pertemuan 1 skor ketuntasan yang dicapai guru sebesar 57,14% atau hanya 4 aspek yang tercapai dari 7 aspek yang diamati, sedangkan pada siklus

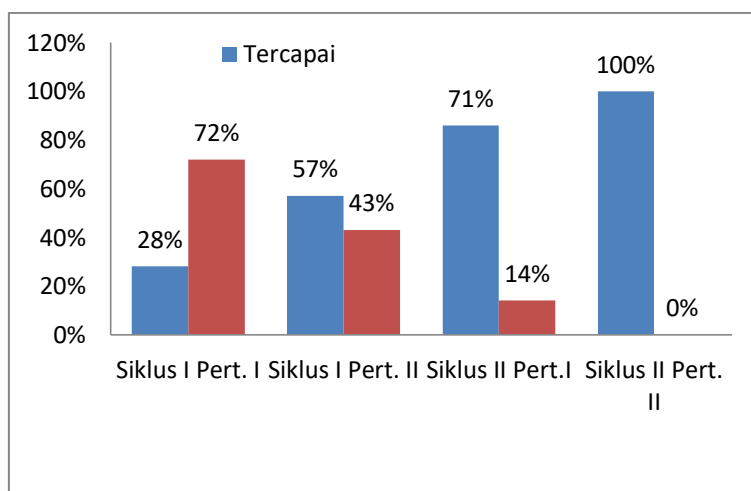
I pertemuan 2 skor ketuntasan yang di capai guru yaitu 71,42% atau 5 aspek dari 7 aspek, kemudian pada siklus II pertemuan I skor yang dicapai guru yaitu 5 aspek dari 7 aspek atau sebesar 71,42% dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II sebesar 100% atau 7 aspek dari 7 aspek pengamatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



**Gambar 1.** Histogram Siklus I dan II Pertemuan 1 dan 2

Berdasarkan histogram diatas, dapat diketehau bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 57,14% dari 7 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100%. Dengan demikian aktivitas mengajar guru pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal.

Hasil analisis observasi belajar anak sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 7 aspek yang akan dicapai oleh anak didik. Pada siklus I pertemuan 1 skor ketuntasan yang dicapai oleh anak sebesar 28% atau hanya 2 aspek yang tercapai dari 7 aspek sedangkan pada siklus I pertemuan 2 skor ketuntasan yang di capai anak yaitu 57% atau 4 aspek dari 7 aspek, kemudian pada siklus II pertemuan I skor yang dicapai guru yaitu 6 aspek dari 7 aspek atau sebesar 71% dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II sebesar 100% atau 7 aspek dari 7 aspek pengamatan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:

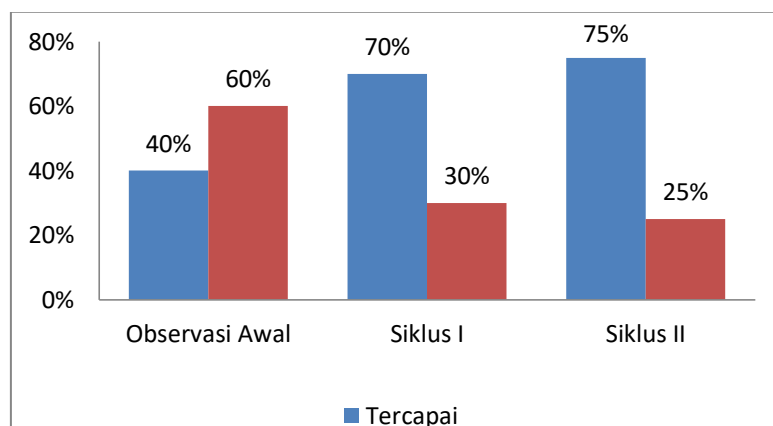


**Gambar 2.** Histogram Siklus I dan II Pertemuan 1 dan 2

Berdasarkan histogram diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai 28% dari 7 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100%. Dengan demikian aktivitas belajar anak pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal.

Hasil yang diperoleh terhadap kemampuan berfikir simbolik anak melalui kegiatan bermain geometri pada observasi awal, jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I anak kurang fokus dalam kegiatan menyebabkan kurangnya koordinasi konsentari anak dalam proses pebelajaran, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada aspek kemampuan berfikir simbolik anak. Berasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan kemampuan berfikir simbolik dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



**Gambar 3.** Histogram Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas menggambarkan bahwa presentase perbandingan jumlah anak yang memiliki kemampuan berfikir simbolik anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada kegiatan sebelum tindakan sebesar 40%, setelah pelaksanaan tindakan Siklus I mengalami peningkatan 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Sangiantina

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan geometri secara aktif dan terstruktur dapat efektif meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak-anak. Dengan

melibatkan anak-anak dalam berbagai aktivitas permainan geometri, seperti menggambar, menyusun bentuk, dan memecahkan masalah geometri sederhana, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir simbolik mereka dengan lebih baik.

Selain itu, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pemecahan masalah yang melibatkan bentuk geometris. Mereka menjadi lebih terampil dalam menggunakan pemahaman geometri mereka untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan berpikir yang lebih logis dan terstruktur. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan belajar. Pada observasi awal hasil observasi presentase indikator keberhasilan belajar anak yang di capai adalah sebesar 40% . Hasil penilaian setiap indikator keberhasilan yang dicapai anak pada siklus I adalah sebesar 70% dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 75%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Alwi dkk. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Antonius. C. Prihandoko. (2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bird, J. (2002). *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga.
- Christiana Hari Soetjningsih, (2014). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Husain, I. A. (2025). Dampak Game Edukatif pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 46-56.
- Iriana, F. (2016). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu
- Jamaris, M. (2013). *Pengembangan dan Perkembangan Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Gramedia
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Khasanah, Ismatul. (2013). Pembelajaran Logika Matematika. Usia Dini ( 4-5) Tahun Anak Di TK Ikal Bulog Jakarta Timur. *Jurnal Penelitian PAUDIA Volume 2*.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.

- Ramaikis Jawati, (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri DiPaud Habibul Ummi II. Universitas Negeri Padang: Artikel Vol. I, No.1
- Santrock, J.W. (2008). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, E. E., Adelina, E., Yolanda, W., Arwanti, E., & Novikasari, N. (2024). Studi Literature: Peran Pendidikan IPA dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 34-44.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Vera Heryanti. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional(Congklak), Universitas Bengkulu: Artikel Vol. 2, No. 1
- Yusuf LN. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya