

THE EFFECT OF CLASSIFICATION GAME BASED ON THE ABILITY OF SIMBOLIC THINKING IN CHILDREN AGE 5-6 YEARS IN TK BHAKTI IBU MARPOYAN DAMAI PEKANBARU

Ides Mariana, Daviq Chairilisyah: Febrialismanto

idesmariana@yahoo.co.id,(082386691738) daviqch@yahoo.com, febrialismanto@gmail.com

*Teacher Education Courses For Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract : This study aims to determine the effect of classification game based on form on the ability of symbolic thinking in children aged 5-6 years In TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. The population in this study that children B1 classes totaling 20 children and sample in this study amounted to 20 children. The method used pre-experimental design with one group pretest posttest design that experiments conducted on one group alone with no comparison group. This type of instrument used in this study is to use the observation and documentation to take notes about events that occurred during the treatment given. Based on the results obtained by testing the hypothesis that there are significant the effect of classification game based on form on the ability of symbolic thinking in children aged 5-6 years In TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. This known t count 7,249 or significance (0.000), because $\text{sig} < 0.05$, it can be concluded that there are differences in the ability to know the symbolic thinking on students significant before and after using classification game. Based on the results obtained wilcoxon test there is the influence of classification based on shape on the ability of symbolic thinking in children aged 5-6 years In TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru.

Keywords: Symbolic Thinking, Classification Based on Shape Game

PENGARUH PERMAINAN KLASIFIKASI BERDASARKAN BENTUK TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BHAKTI IBU MARPOYAN DAMAI PEKANBARU

Ides Mariana, Daviq Chairilisyah: Febrialismanto

idesmariana@yahoo.co.id,(082386691738) daviqch@yahoo.com, febrialismanto@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Iniversitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk terhadap kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu anak-anak kelas B1 yang berjumlah 20 anak dan sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak. Metode yang digunakan pra-eksperimen dengan rancangan *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. Diperoleh nilai *t_{hitung}* sebesar 7,249 dengan *sig* 0.000, karena *sig* < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berfikir simbolik pada anak didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan permainan klasifikasi. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* yang diperoleh terdapat pengaruh klasifikasi berdasarkan bentuk terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun Di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru.

Kata Kunci : Berpikir Simbolik, Permainan Klasifikasi Berdasarkan Bentuk

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran di taman kanak-kanak bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Ketiga potensi ini harus dikembangkan seoptimal mungkin oleh orang tua, lingkungan dan lembaga yang mendapatkan kepercayaan dari orang tua. Kualitas pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi kualitas lembaga dan guru sebagai pendidik. Guru yang berkualitas akan berusaha mendidik anak didiknya menjadi insan yang berkualitas. Namun dalam prakteknya tidak semua guru mampu memberikan fasilitas pembelajaran yang seharusnya dilakukannya.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kemampuan berpikir simbolik berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Salah satu prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia taman kanak-kanak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak.

Berdasarkan pengamatan sementara di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru menunjukkan fenomena bahwa perkembangan kognitif matematika anak masih rendah, hal ini dapat diketahui dari : a) Rendahnya kemampuan anak dalam pembelajaran kognitif, b) Anak belum dapat mengungkapkan apa yang telah dicoba melalui tugas yang dikerjakan oleh anak, c) Rendahnya daya ingat anak dalam pembelajaran kognitif, d) Belum maksimalnya pembelajaran metode ceramah yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Dari fenomena tersebut dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan menggunakan media yang terbatas. Pada proses pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan ide dan gagasannya, proses pembelajaran masih lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga anak didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Memperhatikan kondisi tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Klasifikasi Berdasarkan Bentuk Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru”**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Sampel adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel Sugiono (2007). Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya. Karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 20 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitiannya yaitu 20.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melakukan observasi secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dan mengamati dari dekat kegiatan yang dilakukan anak Riduwan (2011).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *uji-t*. Untuk melihat apakah ada pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk terhadap kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan setelah diberi perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* Suharsimi Arikunto (2010) sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum (xd)^2}{N(N-1)}}$$

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun Di Tk Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru sebelum permainan klasifikasi berdasarkan bentuk bahwa skor yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 4 yaitu anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan skor yang di peroleh 62, persentase 77,5% yang berada pada kriteria BSB, pada merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) skor ang diperoleh 66, persentase 82,5% dengan kriteria BSB dan Skor akhir terendah terdapat pada indikator 1 yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 skor yang diperoleh 30, persentase 37,5% yang berada pada keriteria BB .

Pada kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun Di Tk Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru setelah permainan klasifikasi berdasarkan bentuk dapat dijelaskan bahwa skor akhir tertinggi berada pada indikator 5 yaitu anak dapat merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) mendapat skor yang diperoleh 69 dengan persentase 86,25% dan mendapat penilaian BSB, skor terendah terdapat pada indikator 1 menyebutkan lambang bilangan 1-10 mendapat skor yang diperoleh 55 dengan persentase 68,75% dan mendapat penilaian BSH.

Perbandingan data sebelum dan setelah dapat diketahui bahwa anak mengalami peningkatan. Anak pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, yang berada pada kategori BSH terdapat 8 orang anak dengan persentase 40%, yang berada pada kategori MB sebanyak 12 orang anak atau 60% dan yang berada pada kategori BB sebanyak 0 anak atau 0%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak atau 45% , yang berada pada kategori BSH sebanyak 11 orang anak atau 55%, yang berada pada kategori MB dan BB dengan 0 orang anak atau 0% .

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang berdasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Nilai rata-rata untuk keberhasilan kemampuan berpikir simbolik pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk sebesar 11.45 dengan standar deviasi sebesar 1.356 yang di mulai dari skor minimum 10 dan skor maksimum 15. Setelah diberikan perlakuan rata-rata tingkat keberhasilan berfikir simbolik menjadi 15.60 dengan standar deviasi sebesar 2.037 yang dimulai dari skor minimum sebesar 13 dan skor maksimum 19.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

Tabel 1 : Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor di mungkinkan (Hipotetik)			
	X min	X max	Mean	SD
<i>Pretest</i>	5	20	12,5	2,5
<i>Posttest</i>	5	20	12,5	2,5

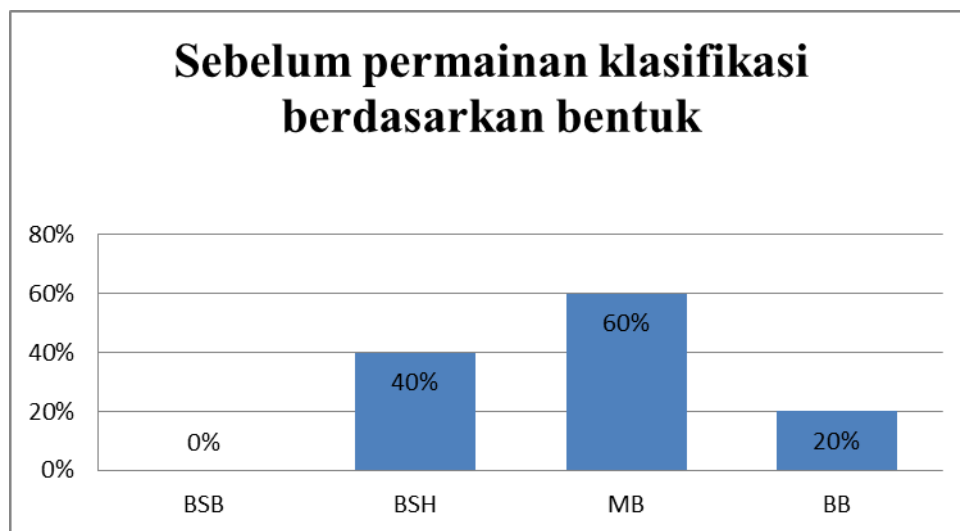
Sumber : Data Olahan Data Penelitian 2017

Tabel 2 : Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru Sebelum Penerapan Permainan Klasifikasi Berdasarkan Bentuk

No	Kategori	Rentang skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	0	0%
2	BSH	56% - 75%	8	40%
3	MB	41% -55%	12	60%
4	BB	40% - 0%	0	0%
Jumlah			20	100%

Sumber : Data Olahan Data Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir simbolik anak didik sebelum penerapan permainan klasifikasi berdasarkan bentuk di peroleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0% anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak dengan persentase 40% anak yang berada pada kategori MB sebanyak 12 orang anak dengan persentase 60% anak yang berada pada kategori BB sebanyak 0 orang anak atau sebesar 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Sebelum Permainan

Kemampuan berpikir simbolik anak didik sebelum penerapan permainan klasifikasi berdasarkan bentuk di peroleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0% anak yang berada pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak dengan persentase 40% anak yang berada pada kategori MB sebanyak 12 orang anak dengan persentase 60% anak yang berada pada kategori BB sebanyak 0 orang anak atau sebesar 0%.

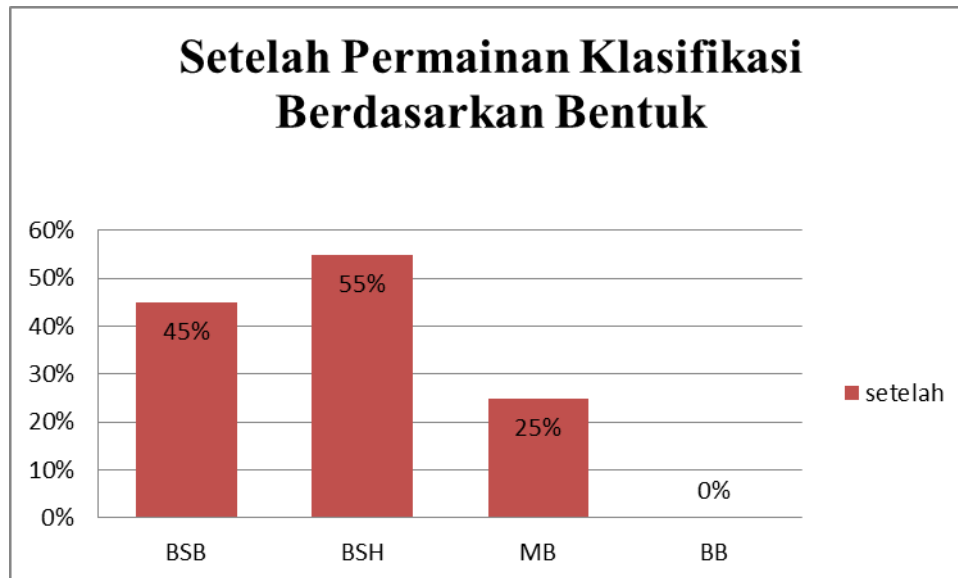
Tabel 3 : Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru Setelah Penerapan Permainan Klasifikasi Berdasarkan Bentuk

No	Kategori	Rentang skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	9	45%
2	BSH	56% - 75%	11	55%
3	MB	41% - 55%	0	25%
4	BB	40% - 0%	0	0%
Jumlah			20	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2017

Berdasarkan tabel 4.5 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak setelah permainan klasifikasi berdasarkan bentuk di peroleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak dengan persentase 45%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 13 orang anak dengan persentase 65%, yang

berada pada kategori MB sebanyak 5 orang anak dengan persentase 25% dan yang berada pada kategori BB 0 orang anak dengan persentase 0% tidak terdapat anak didik untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Kemampuan berpikir simbiolik pada anak Setelah Perlakuan

Kemampuan berpikir simbolik pada anak setelah permainan klasifikasi berdasarkan bentuk di peroleh data anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak dengan persentase 45%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 13 orang anak dengan persentase 65%, yang berada pada kategori MB sebanyak 5 orang anak dengan persentase 25% dan yang berada pada kategori BB 0 orang anak dengan persentase 0% tidak terdapat anak didik.

Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik dibawah ini:

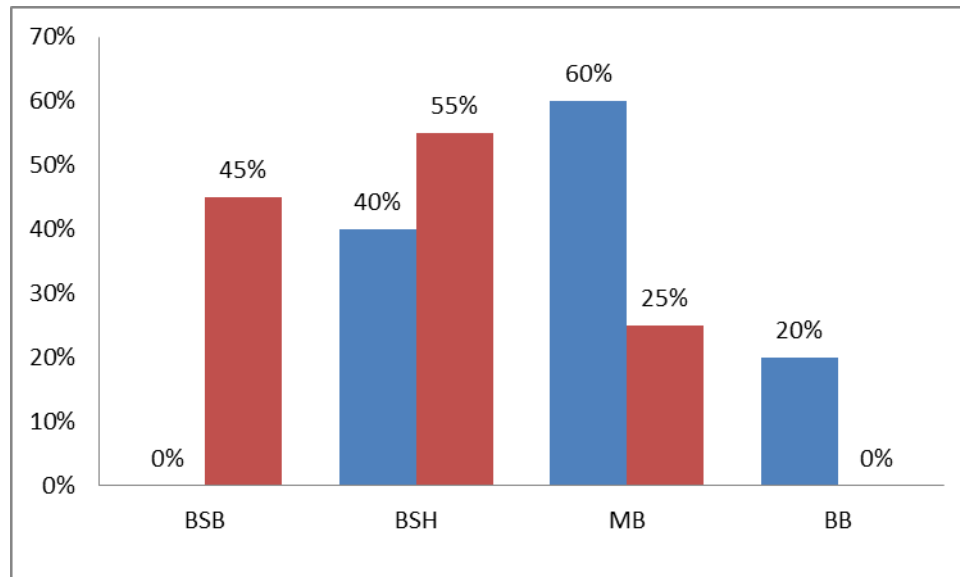
Tabel 4 : Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru Sebelum Penerapan Permainan Klasifikasi Berdasarkan Bentuk

No	Kategori	Rentang skor	Sebelum		Setelah	
			F	%	f	%
1	BSB	76%-100%	0	0%	9	45%
2	BSH	56%-75%	8	40%	11	55%
3	MB	41%-55%	12	60%	0	25%
4	BB	40%-0%	0	0%	0	0%
Jumlah			20	100%	20	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2017

Berdasarkan tabel 4 perbandingan sebelum dan setelah dapat diketahui bahwa anak mengalami peningkatan. Anak pada ketegori BSB sebanyak 0 orang anak dengan

persentase 0%, yang berada pada kategori BSH terdapat 8 orang anak dengan persentase 40%, yang berada pada kategori MB sebanyak 12 orang anak atau 60% dan yang berada pada kategori BB sebanyak 0 anak atau 0%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak atau 45% , yang berada pada ketegori BSH sebanyak 11 orang anak atau 55%, yang berada pada kategori MB dan BB dengan 0 orang anak atau 0% untuk lebih jelas dapat dilihat grafik berikut:



Gambar 3. Grafik kemampuan berfikir sebelum dan setelah perlakuan

Berdasarkan perbandingan sebelum dan setelah dapat diketahui bahwa anak mengalami peningkatan. Anak pada ketegori BSB sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, yang berada pada kategori BSH terdapat 8 orang anak dengan persentase 40%, yang berada pada kategori MB sebanyak 12 orang anak atau 60% dan yang berada pada kategori BB sebanyak 0 anak atau 0%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 9 orang anak atau 45% , yang berada pada ketegori BSH sebanyak 11 orang anak atau 55%, yang berada pada kategori MB dan BB dengan 0 orang anak atau 0%.

Uji Prasyarat

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver. 23* Jika nilai pada kolom sig > 0,05 maka H_0 diterima, jika sig < 0,05 maka H_a ditolak.

Tabel 5 Uji Homogenitas

	Sebelum	Setelah
<i>Chi-Square</i>	10.600 ^a	3.800 ^b
<i>Df</i>	5	6
<i>Asymp. Sig.</i>	.060	.704

Sumber: Data Olahan SPSS, 2017

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh nilai *Asymp sig* sebelum perlakuan 0,060 dan setelah perlakuan 0,704 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen mempunyai varians yang sama.

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Uji Normalitas

		Sebelum	Setelah
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	11.45	15.60
	<i>Std. Deviation</i>	1.356	2.037
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.230	.166
	<i>Positive</i>	.230	.166
	<i>Negative</i>	-.143	-.102
<i>Test Statistic</i>		.230	.166
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.007 ^c	.151 ^c

Sumber: Data Olahan SPSS, 2017

Data dikatakan normal jika tingkat Kalmogrov-Smirnow Z lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai Kalmogrov-Smirnow Z sebelum perlakuan sebesar 0,007 dan nilai Kalmogrov-smirnow Z setelah perlakuan sebesar 0,151 nilai tersebut menunjukkan bahwa Kalmogrov-Smirnow $Z > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut didistribusikan normal.

Tabel 7. Uji Linearitas

			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
sebelum *	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	6.733	6	1.122	.517	.786
setelah	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	.370	1	.370	.170	.686
		<i>Deviation from Linearity</i>	6.363	5	1.273	.586	.711
	<i>Within Groups</i>		28.217	13	2.171		
	<i>Total</i>		34.950	19			

Sumber: Data Olahan SPSS, 2017

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun sebesar 0,786. Artinya adalah nilai ini lebih besar dari pada 0,05 ($0,786 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan setelah penerapan kemampuan berpikir simbolik adalah tidak linier, maka untuk melakukan uji hipotesis dilakukan uji *wicloxon*.

Tabel 8 Uji Wilcoxon

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Sebelum	20	11,45	1,356	10	15
Setelah	20	15,60	2,037	13	19

Sumber: Data Olahan SPSS, 2017

Berdasarkan tabel deskriptif statistik diatas, menunjukkan bahwa data sebelum dan setelah perlakuan dengan pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk untuk keberhasilan kemampuan berpikir simbolik pada anak, dengan jumlah subjek yaitu 20 anak (N). Nilai rata-rata untuk keberhasilan kemampuan berpikir simbolik pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk sebesar 11.45 dengan standar deviasi sebesar 1.356 yang di mulai dari skor minimum 10 dan skor maksimum 15. Setelah diberikan perlakuan rata-rata tingkat keberhasilan berfikir simbolik menjadi 15.60 dengan standar deviasi sebesar 2.037 yang dimulai dari skor minimum sebesar 13 dan skor maksimum 19.

Tabel 9 Rank Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
setelah – sebelum	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	,00	,00
	<i>Positive Ranks</i>	19 ^b	10,00	190,00
	<i>Ties</i>	1 ^c		
	Total	20		

Sumber: Data Olahan SPSS, 2017

Berdasarkan tabel Ranks di atas, dari total data sebanyak 20 data dengan beda-beda positif (positif ranks) dan tidak ada data dengan perbedaan data nol atau pasangan data sama nilainya. Artinya dari 20 data yang dibandingkan, terdapat 20 data yang menunjukkan bahwa anak yang sesudah diberikan, pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk, lebih tinggi (positif) dibandingkan dengan anak yang sebelum diberikan pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk.

Penggunaan uji *wilcoxon* digunakan untuk menguji hipotesis yang menunjukkan bahwa penggunaan pengaruh permainan klasifikasi berdasarkan bentuk benar efektif bila digunakan untuk keberhasilan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun Di Tk Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. Uji *wilcoxon* digunakan jika salah satu persyaratan uji hipotesis tidak dapat dipenuhi, dalam penelitian ini analisis data yang tidak terpenuhi yaitu uji lineartitas dengan hasil *Sig. Linearity* sebesar 0.786 yaitu lebih besar dari tingkat signifikansi (0.05) yang barti tidak linear, sehingga dilakukan uji *wilcoxon*. Berikut hasil menggunakan *SPSS Windows Ver. 23*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun adalah benar-benar karena perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan klasifikasi berdasarkan bentuk. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan berbagai penelitian sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan klasifikasi berdasarkan bentuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak yang disampaikan dalam pembelajaran ketika berlangsung. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir simbilik anak didik, semua faktor-faktor yang mempengaruhi

kemampuan berpikir simbolik pada anak perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara maksimal dan tujuan yang menjadi keinginan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru dengan persentase 66% termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru termasuk dalam kriteria cukup baik karena memiliki rata-rata persentase lebih dari 50% termasuk dalam kriteria mulai berkembang.

Kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru setelah diberikan tindakan diperoleh dengan persentase sebesar 86,25% termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru tindakan termasuk dalam kategori lebih baik karena memiliki rata-rata persentase lebih dari persentase sebelum diberikan tindakan.

Terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik pada anak sebelum dan sesudah penerapan permainan klasifikasi berdasarkan bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru.

Penerapan permainan kasifikasi berdasarkan bentuk memiliki pengaruh sebesar 46,7% terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru. Artinya perkembangan motorik kasar anak setelah diberi perlakuan berupa penerapan permainan klasifikasi berdasarkan bentuk sebesar 46,7%.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang membuat anak bergembira melalui aspek kemampuan berpikir .

Guru dapat memberikan variasi permainan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan kepada anak yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir.

Bagi orang tua anak didik, ada hal yang perlu diperhatikan yaitu agar mau bekerja sama dengan sekolah dan guru untuk memperhatikan kemampuan berpikir. Bagi lembaga lainnya dapat di jadikan referensi terkait dengan permainan klasifikasi berdasarkan bentuk terhadap kemampuan berpikir anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dalam beberapa cara untuk meningkatkan

pemahaman tentang permainan klasifikasi berdasarkan bentuk anak dan dapat menjalin kerja sama dengan orang tua dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan berpikir anak.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka

Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta

Anita Yus. 2012. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*. Kharisma putra utama

Depdiknas. 2003. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Pusat Kurikulum. Balitbang Depdiknas. Jakarta

Ernawulan. 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka Jakarta

Martinis Yamin. 2010. *Panduan pendidikan Anak Usia Dini*. GP Press. Jakarta

Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta

Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gavamedia. Yogyakarta.

Nurbiana Dhieni. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta

Permendikbud RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* .

Rahman Hibana S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.

Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung

Suharsimi Arikunto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta

Suryadi. 2005. *Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Edsi Mahkota. Jakarta

Winda Gunarti. dkk 2008. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta

Yuliani Nuraini. Sujiono. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta