

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**RIVA ADELA
NPM 2013054046**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG

Oleh

RIVA ADELA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 19 anak usia 5 – 6 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dan dinyatakan sangat reliabel dengan skor 0,968. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *N-Gain* dan Uji *Paired Sample T-Test*. Sebelum uji *Paired sample T-Test*, dilakukan perhitungan *N-gain* untuk mengukur pengaruh kemampuan berpikir simbolik dengan membandingkan nilai *pre-treatment* dan *post-treatment*. Hasil *N-gain* menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang ($0,30 < N-gain < 0,70$) dengan rata rata 0,6996 yang berarti bahwa berada pada kategori sedang. Kemudian, uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig* sebesar ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung.

Kata Kunci : Kemampuan Berpikir Simbolik, Media Pembelajaran *Busy Book*

ABSTRACT

THE EFFECT OF BUSY BOOK LEARNING MEDIA ON THE SYMBOLIC THINKING ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT MUTIA KASIH KINGDERGARTEN BANDAR LAMPUNG

Oleh

RIVA ADELA

This research aims to find out the influence of busy book learning media on the symbolic thinking ability of children aged 5 - 6 years old at Mutia Kasih Bandar Lampung Kindergarten. This research uses a quantitative approach with the experimental method, which is a type of Pre-Experimental research with a One Group Pretest-Posttest design. The sample used in this study consisted of 19 children aged 5 – 6 years. The sampling technique in this study uses the purposive sampling technique. The data collection technique used in this study is observation. The observation was carried out using an observation sheet whose validity and reliability have been tested using the Alpha Cronbach formula and declared very reliable with a score of 0.968. The data analysis techniques used in this study are N-Gain and Paired Test to T-Test. Before the Paired T-Test sample, N-gain calculation is carried out to measure the influence of symbolic thinking ability by comparing pre-treatment and post-treatment values. The N-gain result shows the influence in the medium category ($0,30 < \text{N-gain} < 0,70$) with an average of 0.6996 which means that it is in the medium category. Then, Paired Sample T-test shows the Asymp value. Sig is ($0,000 < 0,05$), then it can be concluded that H_a is accepted. In other words, there is an influence of busy book learning media on the symbolic thinking ability of children aged 5-6 years at Mutia Kasih Kindergarten Bandar Lampung.

Keywords : Symbolic Thinking Ability, Busy Book Learning Media.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG**

Oleh

RIVA ADELA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Riva Adela**

NPM : **2013054046**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing II

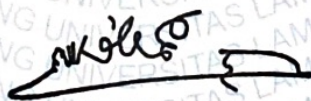


Dr. Asih Budi Kurniawati, M. Pd.
NIP. 19840214200801 2 007



Ulwan Syafrudin, M. Pd.
NIP. 19930926201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



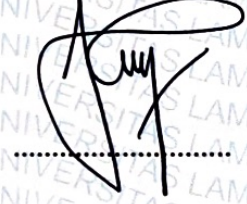
Sekretaris

: **Ulwan Syafrudin, M. Pd.**



Penguji Utama

: **Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi**



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M. Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 April 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Riva Adela
NPM : 2013054046
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Busy Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutia Kasih Bandar Lampung” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 April 2025
Pembuat Pernyataan



Riva Adela
NPM. 2013054046

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Riva Adela, lahir pada tanggal 04 Juni 2001 di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Amirullah dan Ibu Eka Novrianti.

Pendidikan formal penulis dimulai di TK Nurul Amal pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Sukajawa pada tahun 2007-2013. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP N 25 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016. Selanjutnya, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2016-2019. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Lampung, sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP melalui jalur seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Pada tahun 2023, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Periode 1 di TK Sumbangsih, Desa Sumber Rejeki, Kecamatan Negeri Agung, Kabuptan Way Kanan. Selama menjadi mahasiswi, penulis pernah berpartisipasi dalam program Kampus Mengajar Angkatan 6 dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di SD Swasta DCC Global, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung pada tahun 2023.

MOTTO

Karena yang kurang bukan nikmat yang Allah beri. Tapi syukurmu itu yang masih
belum cukup tinggi

(Anonim)

Setiap manusia itu berproses. Ada kalanya proses itu menyakitkan. Ada kalanya
proses itu menyenangkan. Intinya jangan pernah membandingkan prosesmu
dengan mereka, karena setiap manusia pasti berbeda.

(Linda Puspita)

Ketika kamu Ikhlas menerima semua kekecewaan hidup maka Allah akan
membayar tuntas semua kecewa mu dengan beribu-beribu kebaikan. Belajarlah
untuk mengerti, bahwa segala sesuatu yang baik untukmu tidak akan Allah
izinkan pergi kecuali akan diganti yang lebih baik lagi.

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan nikmat, rahmat, serta hidayah-Nya. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya tulis ini sebagai bentuk tanggung jawab dalam menyelesaikan jenjang pendidikan serta sebagai wujud kasih dan bakti yang tulus.

Karya sederhana ini kupersembahkan kepada :

Kedua orang Tuaku Tersayang

Terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Abah Amirullah dan Mama Eka Novrianti atas segala motivasi, nasihat, doa yang tak pernah henti, kasih sayang yang tak terbatas dan tak pernah luntur oleh waktu, serta kesabaran dan pengorbanan yang luar biasa sehingga penulis bisa berada di titik ini.

Abang dan Adikku Tersayang

Ucapan terima kasih yang mendalam kepada Abang Rikya Alkifari dan Adikku Kiroman Munajab Albilad atas segala doa, dukungan, semangat, serta kebersamaan yang selalu kalian berikan.

Keluarga Besar H. Yurmani dan Junaidi Ilyas

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, dorongan semangat, dan perhatian yang terus mengalir dengan penuh ketulusan.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Busy Book* terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari adanya keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga penulis mendapatkan banyak bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, serta selaku dosen Pembimbing I atas kesediaan, kesabaran dan keikhlasan dalam memberikan kritik dan saran yang positif, serta

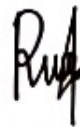
sumbangan pemikiran dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Ulwan Syafrudin, M. Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan kesabaran dan keikhlasan dalam memberikan kritik dan saran yang positif, serta sumbangan pemikiran dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Ari Sofia, S. Psi, M.A. Psi., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, sehingga penulis dapat memperbaiki kualitas skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf administrasi PG PAUD Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.
8. Ibu Elsy Dilla Angriani, S. Pd., yang telah membantu dan memberikan semangat serta izin untuk melakukan penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Guru-guru TK Mutia Kasih yang telah membantu dan meluangkan waktu selama pelaksanaan penelitian di sekolah.
10. Saudaraku (*My sister my love*) : Della Fitria dan Nisa Afiva Khair yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan bantuan selama menyelesaikan pendidikan ini.
11. Sahabat seperjuangan, Nindya Ayu Putri dan Savana Aqila Diandra yang selalu ada sejak awal perkuliahan hingga saat ini sekaligus menjadi tempat curhat dan berbagi cerita. Terima kasih telah bersedia dengan sabar mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, bantuan, canda, tawa, serta motivasi dan kekuatan agar tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Teman-teman SMA Dinda, Juple, Indah, Hani, Aul. Terima Kasih atas segala doa, semangat, dukungan yang diberikan.
13. Teman-teman seperbimbingan dan seperjuangan PG-PAUD 2020 yang selalu bersedia membantu penulis selama dimasa perkuliahan ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, khususnya kepada ibu, bapak, teman-teman, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-pesatu atas segala bantuan, dukungan dan doa yang diberikan. Semoga Allah SWT membalas kebaikn kalian dengan sebaik-baik balasan. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca maupun peneliti selanjutnya.

Bandar Lampung, 25 April 2025

Penulis



Riva Adela
NPM. 2013054046

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	12
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif.....	12
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	17
2.1.3 Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini	20
2.2 Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun	22
2.2.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik.....	22
2.2.2 Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini	25
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Simbolik.....	31

2.3	Media Pembelajaran	34
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	34
2.3.2	Prinsip-prinsip Media Pembelajaran.....	36
2.3.3	Manfaat Media Pembelajaran	39
2.3.4	Jenis-jenis Media Pembelajaran	41
2.4	Busy book	42
2.4.1	Pengertian Media <i>Busy book</i>	42
2.4.2	Manfaat Media <i>Busy book</i>	47
2.4.3	Langkah-Langkah Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	49
2.5	Kerangka Pikir	52
2.6	Hipotesis Penelitian	53
III.	METODE PENELITIAN.....	54
3.1	Jenis Penelitian	54
3.2	Prosedur Dan Rancangan Pembelajaran.....	55
3.2.1	Prosedur Penelitian	55
3.2.2	Rancangan Pembelajaran.....	55
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	56
3.3.1	Tempat Penelitian	56
3.3.2	Waktu Penelitian	56
3.4	Populasi dan Sampel.....	56
3.5	Variabel Penelitian.....	57
3.5.1	Variabel Bebas	57
3.5.2	Variabel Terikat.....	57
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional	58
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.8	Instrument Pengumpulan Data	59
3.9	Uji Instrumen.....	66
3.10	Teknik Analisis Data.....	68
3.11	Analisis Uji Hipotesis.....	70
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1	Hasil Penelitian.....	73
4.1.1	Proses Pelaksanaan penelitian	73
4.1.2	Deskripsi Data Penelitian	81
4.1.3	Hasil Analisis Uji Instrumen.....	85
4.2	Pembahasan	87
4.3	Keterbatasan Penelitian	94
V.	SIMPULAN DAN SARAN	96
5.1	Simpulan.....	96
5.2	Saran	96
	DAFTAR PUSTAKA	98
	LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian.....	54
2. Populasi Penelitian	57
3. Kisi – Kisi Instrumen Varabel Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	59
4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik Sebelum Uji Validatas Dan Reliabilitas	60
5. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik Sesudah Uji Validatas Dan Reliabilitas	63
6. Hasil Perhitungan Uji Validitas	66
7. Kriteria Reliabilitas	67
8. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	68
9. Uji Perhitungan Uji Normalitas	69
10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	70
11. Kriteria Skor dan kategori <i>N-Gain</i>	71
12. Hasil Perhitungan Rata-rata <i>N-Gain</i>	71
13. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	75
14. Data <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	82
15. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	82
16. Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	84
17. Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>	85

18. Hasil Perhitungan Uji Paired Sampel T-Test.....	86
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Pembelajaran Busy Book.....	47
2. Rumus Uji <i>N-Gain</i>	71
3. Histogram Skor <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	83
4. Histogram Hasil Perhitungan Rata-rata Skor <i>Pre-treatment</i> dan <i>Post-treatment</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Kemampuan Berpikir Simbolik Sebelum Uji Coba	105
2. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	108
3. Lembar Uji Coba Instrumen Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	115
4. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Kemampuan Berpikir Simbolik	118
5. Hasil Perhitungan Uji Validitas Variabel Kemapuan Berpikir Simbolik	119
6. Tabel Bantuan Nilai Rtabel Signifikansi.....	124
7. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	125
8. Instrumen Penelitian Variabel Y Kemampuan Berpikir Simbolik Setelah Uji Coba.....	127
9. Lembar Penilaian Penelitian Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5 – 6 Tahun Setelah Uji Validitas	130
10. Rekapitulasi Data <i>Pre-treatment</i>	133
11. Rekapitulasi Data <i>Post-treatment</i>	136
12. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-treatment</i> dan <i>Pos-test</i>	139
13. Hasil Perhitungan Uji Prasyarat Analisis	141
14. Hasil Uji Hipotesis	142
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	143

16. Surat Validasi Instrumen Penelitian Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik	189
17. Surat Validasi Instrumen Penelitian Variabel Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	192
18. Observasi Pra-Penelitian	194
19. Dokumentasi Media Pembelajaran <i>Busy Book</i>	197
20. Dokumentasi <i>Pre-treatment</i>	199
21. Dokumentasi Pemberian Perlakuan (<i>Treatment</i>) Media Pembelajaran <i>Busy Book</i> Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Mutia Kasih	201
22. Surat Penelitian Pendahuluan.....	203
23. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	204
24. Surat Uji Instrumen	205
25. Surat Balasan Persetujuan Izin Uji Instrumen Penelitian	205
26. Surat Izin Penelitian	207
27. Surat Balasan Izin Penelitian	208

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Anak usia dini mempunyai berbagai potensi yang perlu dikembangkan, walaupun secara umum pola perkembangan anak sama, ritme perkembangan akan berbeda antara satu anak dengan yang lainnya karena pada dasarnya setiap anak bersifat individual. Pada usia tersebut anak mengalami masa keemasan atau disebut juga dengan *golden age*. Anak usia dini pasti mengalami masa keemasan yang hanya terjadi satu kali dalam kehidupan manusia sehingga masa keemasan tidak boleh disia-siakan karena tidak dapat diulang kembali (Khaironi, 2018). Pada masa keemasan, otak anak akan bekerja dengan cepat dan mudah menerima serta merespon rangsangan yang telah diberikan, sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak berada pada keadaan paling pesat. Oleh karena itu, masa keemasan merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Salah satu wadah untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak adalah pendidikan.

Pendidikan memiliki pengaruh dan kontribusi yang sangat besar terhadap perkembangan anak karena pendidikan merupakan upaya dilakukan secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi anak. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14, 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 lebih lanjut.”

Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi kehidupan anak karena fungsi pendidikan anak usia dini yaitu bukan sekedar memberikan berbagai pengalaman belajar tetapi juga mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya. Sesuai dengan Standar Nasional PAUD yang diatur dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014, terdapat enam aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini, yaitu aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan aspek seni (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014). Dari keenam aspek tersebut, salah satu aspek pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan adalah kognitif.

Perkembangan kognitif memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Dalam mengembangkan potensi anak pada tahap selanjutnya, perkembangan kognitif memegang peranan yang cukup besar karena semakin baik kemampuan kognitif anak, semakin cepat anak tersebut menyelesaikan suatu masalah (Veronica, 2018). Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan yang diperoleh dan kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu. Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat tiga lingkup utama, yaitu pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014). Ketiga lingkup tersebut saling berkaitan dan mendukung satu sama lain.

Kemampuan simbolik adalah salah satu bagian dari perkembangan kognitif yang sangat penting untuk dikembangkan (Saripah *et al.*, 2023).

Kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk dikembangkan karena memiliki keterkaitan erat dengan berbagai kemampuan lainnya. Kemampuan berpikir simbolik dapat membantu anak menyelesaikan masalah sederhana. Anak yang memiliki kemampuan berpikir simbolik dapat memanfaatkan pemikiran abstrak dan logis untuk menemukan solusi yang efektif dalam menghadapi berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan matematika maupun non-matematika. Misalnya, ketika seorang anak diberikan sepuluh kancing dan diminta untuk membagi kancing-kancing tersebut pada dua boneka, mereka akan menggunakan kemampuan berpikir simbolik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kancing tersebut dijadikan sebagai simbol angka untuk mempelajari konsep pembagian dan kesetaraan dalam proses membagi kancing. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik mereka, yang akan membantu memecahkan masalah sederhana melalui permainan dan aktivitas sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Morrison dalam (Susianti *et al.*, 2019), berpikir simbolik adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini untuk menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata atau gambar, untuk menyelesaikan masalah dan memvisualisasikan hal-hal yang tidak hadir secara fisik. Anak yang terampil dalam menggunakan simbol, seperti kata-kata atau gambar, mampu menyelesaikan masalah dengan cepat karena kemampuan mereka dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak.

Anak dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dengan memanfaatkan kemampuan bahasa untuk mengekspresikan dan menyampaikan ide-ide abstrak mereka. Namun, mereka perlu terlebih dahulu memahami bahwa simbol, seperti angka dan huruf, dapat mewakili objek, ide, dan pengalaman. Menurut (Priyono *et al.*, 2021), berpikir simbolik merupakan kemampuan dimana seseorang menggunakan simbol seperti angka dan huruf untuk mewakili objek atau benda yang tidak ada

secara fisik di hadapannya. Kemampuan berpikir simbolik sangat terkait erat dengan kemampuan berbahasa karena kemampuan untuk memahami simbol-simbol seperti huruf beserta bunyinya diperlukan kemampuan berbahasa. Menurut (Wikaningtyas & Afandi, 2024), kemampuan berpikir dan berbahasa pada anak saling berhubungan karena untuk memahami dan menggunakan lambang atau simbol huruf, diperlukan kemampuan berpikir simbolik. Anak yang memiliki kemampuan berpikir simbolik yang baik dapat menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide-ide abstrak mereka, seperti menyebut simbol (huruf, angka) dan menghubungkannya dengan bunyi yang sesuai, serta dapat menamai objek yang sering mereka lihat dan gunakan.

Kemampuan berpikir simbolik dapat menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika anak. Kemampuan matematika anak sangat bergantung pada penggunaan simbol seperti angka dan representasi abstrak untuk menggambarkan ide atau konsep yang tidak dapat dilihat secara langsung dihadapan mereka atau bersifat abstrak. Menurut (Landy *et al.*, 2014), keterkaitan antara kemampuan berpikir simbolik dan kemampuan matematika terletak pada pemahaman cara kerja penalaran simbolik, yang memungkinkan pengintegrasian berbagai bentuk penalaran matematika yang lebih kompleks. Kemampuan berpikir membantu anak memahami konsep matematika, terutama ketika mereka menggunakannya untuk melakukan operasi matematika dasar seperti mengenal angka, memahami urutan angka, konsep lebih besar dan lebih kecil, kemampuan untuk menghitung objek secara akurat, dan menentukan lambang bilangan yang sesuai. Kemampuan ini menjadi dasar untuk mempelajari matematika yang lebih rumit di masa depan.

Kemampuan berpikir simbolik setiap anak, baik itu mengingat maupun menggunakan simbol untuk memecahkan masalah tentunya berbeda-beda, sehingga tidak semua kemampuan anak berkembang secara maksimal. Hal

tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, lingkungan budaya dan sosial, bahasa, pengalaman belajar, perkembangan kognitif, peran orang dewasa, dan kematangan sensorikmotorik (Callaghan, 2013). Membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan kreatif, diperlukan strategi yang tepat serta pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik dapat berkembang secara optimal karena adanya lingkungan yang mendukung dan pengalaman yang didapat dari stimulasi yang diberikan.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Anak Usia Dini, kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun diharapkan anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Namun, berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan melalui observasi di TK Mutia Kasih Bandar Lampung pada tanggal 22 – 24 Juli 2024, peneliti menemukan bahwa anak-anak usia 5 – 6 tahun di kelompok B1, B2, dan B3 mengalami kesulitan dalam mengingat dan membedakan simbol-simbol seperti angka dan huruf. Di antara ketiga kelompok tersebut, kelompok B1 memiliki anak-anak yang paling banyak menghadapi kesulitan dalam mengingat dan menggunakan simbol-simbol tersebut. Hal ini terlihat saat peneliti mengobservasi di kelas B1, di mana terdapat 9 anak yang belum bisa mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Ketika diminta untuk mencocokkan gambar yang berisi simbol angka dengan lambang bilangan pada lembar kerja, anak-anak tersebut membutuhkan bantuan guru karena tidak memahami tugas tersebut dan cenderung melihat jawaban teman-

teman mereka. Selain itu, terdapat 8 anak yang belum bisa mengenal huruf. Misalnya, saat diminta menunjuk huruf "b", beberapa anak justru menunjuk huruf "d" atau huruf lainnya, dan beberapa anak lainnya tetap diam karena tidak mengetahui huruf yang diminta. Peneliti juga melihat bahwa pembelajaran di TK Mutia Kasih Lampung belum memberikan dukungan yang memadai untuk merangsang kemampuan berpikir simbolik anak. Hal ini terlihat dari penggunaan media oleh guru yang belum cukup menarik minat dan motivasi anak-anak. Guru lebih banyak berfokus pada buku paket dan lembar kerja (LK), sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Meskipun ada berbagai media lain yang lebih menarik dan bermanfaat, seperti pohon angka, *flash card*, *puzzle*, dan balok, yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, media-media tersebut tidak digunakan dalam proses pembelajaran dan hanya dimanfaatkan saat waktu istirahat.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditemukan masalah berupa kesenjangan antara kenyataan yang ada di lapangan dengan kemampuan berpikir simbolik yang seharusnya dimiliki oleh anak. Keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk kegiatan yang menyenangkan dan menarik, seperti bermain dengan menggunakan media. Media yang menarik dan interaktif memudahkan anak untuk mempelajari konsep baru dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan. Suatu media dapat berfungsi dengan baik jika disesuaikan dengan karakteristik anak. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Menurut Yulianti dalam (Istanti *et al.*, 2021), salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun adalah dengan menggunakan kegiatan meronce. Dengan demikian, kegiatan meronce dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 5 tahun. Media kartu huruf

juga dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Sejalan dengan pendapat (Wikaningtyas & Afandi, 2024), kartu huruf sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5 – 6 tahun. Selain itu, media lain yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik adalah *busy book*.

Menurut (Afrianti & Wirman, 2020), media *busy book* adalah media yang berbentuk seperti buku dengan bahan utamanya adalah bahan flanel atau kain perca dan setiap halaman buku berisi berbagai aktivitas dengan warna-warna menarik untuk membantu merangsang perkembangan anak. *Busy book* biasanya dibuat dari kain flanel atau bahan lembut lainnya, dan setiap halamannya berisi aktivitas yang dirancang untuk membantu menstimulasi berbagai kemampuan anak. Setiap halaman media pembelajaran *busy book* terdapat berbagai aktivitas seperti meronce untuk mengenal lambang bilangan, bermain *puzzle* huruf, mencocokkan angka dengan jumlah objek yang sesuai, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran. Dilengkapi fitur dan aktivitas yang menarik serta edukatif, media pembelajaran *busy book* dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi berbagai kemampuan anak dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran *busy book* menyajikan aktivitas yang mengajarkan konsep bilangan melalui permainan. Contohnya, anak diminta menghitung jumlah objek secara konkret dengan menyediakan kantong-kantong kecil berisi berbagai benda seperti kancing atau manik-manik, kemudian meminta mereka untuk menghitung jumlah benda dalam setiap kantong tersebut. Selain itu, aktivitas pada media pembelajaran *busy book* mencakup kegiatan seperti mengurutkan angka dari yang terkecil hingga terbesar dengan menyusun potongan-potongan untuk membentuk gambar lengkap sesuai urutan angka dari 1 hingga 10, serta mengelompokkan objek berdasarkan

lambang angka. Hal ini membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rizki *et al.*, 2021), media *busy book* dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5 – 6 tahun. Penggunaan media pembelajaran *busy book* terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan.

Media pembelajaran *busy book* dapat digunakan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Aktivitas dalam media pembelajaran *busy book*, seperti memperkenalkan huruf "a" dengan ilustrasi buah apel, memudahkan anak memahami huruf. Selain itu, ada halaman yang berisi huruf-huruf yang disusun secara acak, di mana setiap huruf terpisah dan bisa dipindahkan atau ditempelkan kembali menggunakan velcro, magnet, atau bahan lainnya, kemudian anak diminta untuk menyusun huruf-huruf tersebut dalam urutan yang benar dari A hingga Z. Sejalan dengan pendapat (Firdaus & Dewa, 2021), penggunaan media *busy book* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, terutama kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran karena membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, dan ini berdampak pada peningkatan kemampuan siswa untuk mengenal huruf pada usia dini.

Inovasi dari penelitian ini terletak pada perancangan media pembelajaran *busy book* untuk membantu menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Media pembelajaran *busy book* bisa menjadi salah satu solusi efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik, mengingat penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *busy book* dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep bilangan dan huruf. Peneliti percaya bahwa media pembelajaran

busy book dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang diteliti, yakni membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengenal berbagai simbol angka dan huruf melalui media pembelajaran *busy book*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *busy book* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum mampu mengingat lambang angka misalnya anak belum mampu mencocokkan simbol angka sesuai lambang bilangannya
2. Masih kesulitan membedakan simbol huruf, misalnya anak masih kebingungan ketika menyebutkan huruf di antara huruf “b dan d” yang ditunjukkan oleh guru
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Peneliti membatasi masalah mengenai penggunaan media pembelajaran *busy book* sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan berpikir simbolik sebagai variabel terikat (Y) pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini

yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dilihat dari dua segi, yaitu secara teoritis dan praktis:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Manfaat praktis dalam penelitian ini ditujukan untuk :

1) Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan kepada kepala sekolah agar memfasilitasi media pembelajaran yang bermakna untuk menunjang proses perkembangan anak.

2) Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi salah satu acuan guru dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu inovasi pembelajaran dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik anak.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan apabila melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam dengan topik yang sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Setiap anak memiliki potensi unik yang berbeda-beda. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang berkembang pesat pada anak usia dini dan memegang peranan penting dibandingkan aspek lainnya. Menurut Piaget dalam (Dhiu & Ngura, 2023), perkembangan kognitif merupakan proses biologis yang didorong oleh perkembangan sistem saraf, dimana semakin kompleks susunan sel saraf seseorang, maka semakin meningkat pula kemampuan kognitifnya. Otak kita terus membentuk koneksi baru dan berkembang seiring bertambahnya usia. Pertumbuhan dan perkembangan fisik di otak, terutama pada jaringan saraf, berdampak langsung pada kemampuan untuk berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah. Artinya, pertumbuhan dan perkembangan otak secara biologis mendorong peningkatan kemampuan kognitif.

Menurut (Sakdiah & Mahyuddin, 2022), perkembangan kognitif merupakan proses menyeluruh yang mencakup kemampuan anak untuk bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, dan berkreasi. Perkembangan kognitif merupakan proses biologis yang dipengaruhi oleh perkembangan sistem saraf, kemudian membentuk

kemampuan dasar anak untuk bernalar, mengingat menghafal, memecahkan masalah, dan berkreasi. Oleh karena itu, perkembangan kognitif menjadi aspek penting pada anak usia dini karena mencakup semua aspek kemampuan berpikir dan intelektual anak. Kognitif tidak hanya tentang menghafal, tetapi juga tentang memahami dan menerapkan pengetahuan. Sejalan dengan pendapat (Khadijah & Amelia, 2020), kognitif berarti kemampuan berpikir dan kecerdasan dalam proses belajar yaitu untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, menggunakan daya ingat, menyelesaikan masalah sederhana, serta memahami lingkungannya. Proses pembelajaran merupakan proses aktif membangun pengetahuan dan keterampilan baru. Kognisi mengacu pada keterampilan berpikir dan kecerdasan yang terlibat dalam proses pembelajaran. Artinya kognisi adalah kemampuan berpikir yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah, memahami lingkungan, dan menggunakan daya ingat melalui proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Jahja dalam (Sakdiah & Mahyuddin, 2022), perkembangan kognitif anak usia dini dipicu oleh meluasnya koordinasi dan kontrol motorik yang baik, memungkinkan mereka menjelajahi lingkungan dengan bebas dan imajinatif, sehingga merangsang perkembangan kognitif yang pesat dan kreatif. Perkembangan motorik berperan penting dalam mendorong perkembangan kognitif. Ketika anak semakin mahir dalam mengkoordinasikan dan mengontrol gerakan tubuhnya, kemampuan kognitif mereka juga mengalami peningkatan. Saat memiliki kebebasan bergerak, anak akan lebih sering berinteraksi dengan lingkungan, mengeksplorasi hal-hal baru, dan mengembangkan imajinasi mereka. Kebebasan dan kreativitas dalam menjelajahi

lingkungan, merangsang perkembangan kognitif yang cepat dan kreatif. Semakin anak mahir dalam menggerakkan tubuhnya, semakin aktif mereka dalam mengeksplorasi dunia yang mendukung kemampuan berpikir dan kreativitas mereka.

Sejalan dengan Piaget dalam (Izzati & Yulsyofriend, 2020), perkembangan kognitif merupakan kemampuan berpikir yang terbentuk karena gabungan pematangan diri dan pengaruh lingkungan, yang menyebabkan terjadinya perubahan kualitatif dalam cara berpikir. Lingkungan memberikan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan kognitif. Aktivitas sehari-hari seperti bermain, berinteraksi dengan orang lain, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar, mendukung anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mempelajari hal-hal baru. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan lingkungan yang aman dan kondusif untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif manusia terbagi dalam beberapa tahap. Menurut dalam Piaget (Khadijah, 2016) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap berdasarkan usia, yaitu :

1. Tahap sensorimotor

Tahap pertama dalam teori perkembangan Piaget, yang berlangsung sejak kelahiran hingga sekitar usia 2 tahun. Pada tahap ini, bayi mulai memahami dunia di sekitarnya dengan mengkoordinasikan pengalaman indera (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik mereka (seperti menggapai dan menyentuh). Karena itulah, tahap ini disebut sebagai tahap sensorimotor. Diawal tahap ini, bayi menggunakan pola refleks sederhana untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka. Namun, seiring perkembangan mereka mulai menunjukkan pola perilaku sensorimotor yang lebih kompleks.

2. Tahap pra-operasional

Pada tahap ini, anak-anak mulai berpikir secara lebih simbolis dibandingkan dengan tahap sensorimotor, namun belum mencapai pemikiran operasional. Pemikiran mereka masih cenderung egosentris dan intuitif. Pada tahap perkembangan ini, anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan objek di sekitarnya. Tahap pra-operasional dibagi menjadi dua sub-tahap yaitu, tahap fungsi simbolis dan tahap pemikiran intuitif. Tahap fungsi simbolis, yang terjadi pada usia 2 – 4 tahun, adalah ketika anak mulai secara mental mempresentasikan objek yang tidak ada di hadapannya. Mereka mulai mengembangkan penggunaan bahasa sederhana untuk membentuk konsep selama bermain, misalnya dengan mencoret-coret bentuk awan dan membayangkan bahwa awan berwarna biru. Tahap kedua, yaitu tahap intuitif, terjadi pada usia 4 – 7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan sangat ingin tahu jawaban atas segala pertanyaan.

3. Tahap operasional konkret

Tahap operasional konkret adalah tahap perkembangan kognitif anak usia 6 – 12 tahun di mana anak mulai berpikir logis, tetapi masih terbatas pada benda-benda konkret. Anak pada tahap ini sudah bisa:

- a) Pengurutan : menyusun benda berdasarkan ukuran, bentuk, atau ciri lain.
- b) Klasifikasi : membagi benda ke dalam kelompok berdasarkan ciri yang sama.
- c) *Decentering* : memahami bahwa orang lain bisa memiliki pandangan yang berbeda.
- d) *Reversibility* : memahami bahwa kuantitas tidak berubah meski bentuknya berubah.
- e) Konservasi : memahami bahwa operasi matematika bisa dibalik (misal, penjumlahan dan pengurangan).

f) Penghilangan sifat egosentrisme : kemampuan untuk memahami dan mempertimbangkan sudut pandang orang lain, meskipun pandangan tersebut mungkin tidak sepenuhnya benar.

4. Tahap operasional formal

Tahap operasional formal dimulai sekitar usia 11 tahun (saat pubertas) dan berlanjut hingga dewasa. Karakteristik utama tahap ini adalah munculnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar dengan logika, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada tahap ini, individu dapat memahami konsep-konsep seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Mereka tidak lagi melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam-putih, tetapi juga mengakui adanya "gradasi abu-abu" di antaranya. Dari perspektif biologis, tahap ini dimulai saat pubertas, bersamaan dengan berbagai perubahan signifikan lainnya yang menandai peralihan menuju dunia dewasa secara psikologis, kognitif, moral, dan sosial. Namun, tidak semua orang sepenuhnya mencapai tahap ini, sehingga beberapa tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkret dan belum memiliki keterampilan berpikir yang sepenuhnya matang sebagai orang dewasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, perkembangan kognitif adalah proses di mana anak mengembangkan kemampuan berpikir, bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah, dan berkreasi melalui pengalaman di lingkungan mereka. Proses perkembangan kognitif memungkinkan anak mempelajari keterampilan dan konsep baru secara bertahap. Salah satu tahapannya adalah tahap pra-operasional, di mana anak mulai berpikir simbolis dan menggunakan angka serta huruf untuk memvisualisasikan objek di sekitarnya. Seiring dengan bertambahnya usia dan berkembangnya

tahap kognitif seorang anak, kemampuan mereka untuk berpikir menggunakan simbol-simbol (seperti bahasa, gambar, atau objek yang mewakili sesuatu yang lain) juga mengalami peningkatan, menjadi lebih matang dan kompleks.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut (Sujiono *et al.*, 2019), perkembangan kognitif anak merupakan proses kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu :

1. Hereditas/Keturunan

Manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

2. Lingkungan

Pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan, sangatlah menentukan perkembangan intelegensi anak.

3. Kematangan

Setiap organ, baik fisik maupun psikis, memiliki masanya sendiri untuk mencapai kematangan dan menjalankan fungsinya dengan optimal. Kematangan ini erat kaitannya dengan usia kronologis anak.

4. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak (pengaruh alam sekitar/informal). Kebutuhan untuk bertahan hidup dan beradaptasi mendorong anak untuk terus belajar dan mengembangkan kecerdasannya.

5. Minat dan Bakat

Bakat bawaan merupakan potensi yang perlu diasah dan dikembangkan. Anak yang memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan cepat mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan bakat tersebut.

6. Kebebasan

Kemampuan berpikir divergen atau menyebar memungkinkan anak untuk memilih metode belajar dan memecahkan masalah yang sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hereditas/keruturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan merupakan faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif. Di antara faktor-faktor tersebut, hereditas dan lingkungan adalah yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Menurut (Khadijah, 2016), perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

1. Faktor Hereditas

Faktor hereditas mengacu pada sifat-sifat yang dibawa anak sejak dalam kandungan, yang mempengaruhi potensi daya kerja intelektualnya. Oleh karena itu, peranan hereditas sangat penting dalam menentukan perkembangan intelektual anak.

2. Faktor lingkungan

Selain hereditas, faktor lingkungan juga mempengaruhi tingkat kognitif seseorang. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan. Banyak penelitian menunjukkan

bahwa, faktor lingkungan berperan dalam mempengaruhi tingkat kognitif atau intelegensi. Faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur utama yang berperan penting dalam perkembangan kognitif anak, yaitu :

a. Keluarga

Keterlibatan kedua orang tua sangat penting, karena partisipasi ayah dalam pengasuhan sejak kecil hingga remaja mempengaruhi perkembangan intelektual anak. Keluarga yang harmonis, di mana ayah dan ibu saling berinteraksi dengan kasih sayang dan selalu bersama, menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan kognitif dan intelektual anak.

b. Sekolah

Lingkungan sekolah juga memainkan peran penting setelah keluarga dalam perkembangan kognitif anak. Sekolah sebagai lembaga formal bertanggung jawab untuk mendukung perkembangan anak, termasuk kemampuan berpikirnya. Oleh karena itu, guru harus menyadari bahwa perkembangan intelektual anak sangat bergantung pada upaya mereka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif, yaitu faktor hereditas dan lingkungan. Faktor lingkungan mencakup pengaruh dari keluarga dan sekolah.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu keturunan atau hereditas, organ, kematangan, minat dan bakat. lingkungan, pembentukan, dan kebebasan. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan saling memengaruhi satu sama lain. Namun, faktor yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kognitif

adalah keturunan dan lingkungan. Memahami faktor-faktor tersebut merupakan langkah penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai, sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pendekatan individual dan holistik sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

2.1.3 Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Salah satu aspek penting yang perlu diketahui dan dipahami dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif mencakup berbagai kemampuan berpikir, seperti bernalar, mengingat, menghafal, memecahkan masalah nyata, beride, dan berkreasi. Perkembangan kognitif berkaitan dengan berbagai aspek lainnya sehingga dapat dianggap sebagai kunci dari berbagai perkembangan yang bersifat non-fisik. Menurut Piaget dalam (Sujiono *et al.*, 2019) mengemukakan bahwa, pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Mempertajam daya persepsi berdasarkan apa yang mereka lihat, dengar, dan rasakan sehingga mereka memiliki pemahaman yang menyeluruh dan komprehensif.
2. Melatih ingatan terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah mereka alami.
3. Mengembangkan pemikiran untuk menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Memahami berbagai simbol yang ada di lingkungan sekitar mereka.
5. Melakukan penalaran baik yang terjadi secara alami (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan).

6. Memecahkan masalah hidup yang mereka hadapi sehingga pada akhirnya mereka menjadi individu yang mampu mandiri

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kemampuan kognitif sangat penting karena mempertajam daya persepsi melalui pengamatan dan pengalaman untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif, melatih ingatan terhadap peristiwa yang dialami, mengembangkan kemampuan menghubungkan berbagai peristiwa, memahami simbol-simbol di lingkungan sekitar, melakukan penalaran baik secara spontan maupun melalui metode ilmiah, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Secara ilmiah, perkembangan kognitif anak berbeda-beda dan tidak dapat berkembang sendiri. Menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, yang memungkinkan memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat membantu dalam mengembangkan kognitif anak. Oleh karena itu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sangat penting. Menurut Siahaan, pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak-anak adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari kemampuan baru
2. Menghasilkan banyak ide atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran yang lancar
3. Kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil
4. Kemampuan untuk memecahkan masalah hidup sehingga pada akhirnya ia akan menjadi orang yang mampu membantu dirinya sendiri.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif pada anak sangat penting karena memungkinkan mereka untuk mempelajari keterampilan baru, menghasilkan berbagai ide atau jawaban yang relevan, serta memiliki alur pemikiran yang lancar. Selain itu, kemampuan kognitif membantu anak beradaptasi dengan baik dan memecahkan masalah dalam hidup, sehingga pada akhirnya mereka dapat menjadi individu yang mampu mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir (kognitif) pada anak perlu dikembangkan dengan baik karena akan mendukung mereka dalam belajar dan berkembang secara optimal di berbagai aspek kehidupan. Kognisi membantu anak memperluas pemahaman tentang lingkungan melalui pengamatan, ingatan, penalaran, dan berpikir kreatif dan kritis untuk menghubungkan berbagai informasi dan menyelesaikan masalah.

2.2 Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun

2.2.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik

Perkembangan kognitif anak usia dini terdiri dari tiga lingkup utama, salah satunya adalah kemampuan berpikir simbolik. Menurut Mutiah dalam (Nur'Aisyah, 2021), anak usia dini mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, yang merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif mereka. Kemampuan berpikir simbolik adalah komponen penting dalam perkembangan kognitif, karena mendukung berbagai aspek keterampilan berpikir yang terlibat dalam proses pembelajaran yang esensial bagi perkembangan anak. Menurut Piaget dalam (Bodedarsyah & Yulianti, 2019), kemampuan berpikir simbolik merupakan kecakapan anak untuk memahami dan merepresentasikan objek serta peristiwa, meskipun objek dan

peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik di hadapan mereka. Melalui kemampuan berpikir simbolik, anak dapat memproses informasi tentang objek atau peristiwa yang tidak ada di hadapannya, yang diwakili oleh simbol.

Menurut (Carlson & Zelazo, 2008), berpikir simbolik adalah proses pemikiran yang melibatkan penggunaan simbol-simbol atau benda-benda yang dapat mewakili sesuatu. Simbol-simbol tersebut merujuk pada sesuatu yang dapat mewakili atau menggantikan hal lain. Sejalan dengan pendapat (Troseth *et al.*, 2019), pemikiran simbolik anak adalah kemampuan dengan memikirkan atau memvisualisasikan suatu objek yang tidak ada di hadapannya sebagai representasi dari hal lain, di mana objek tersebut digunakan sebagai simbol. Penggunaan simbol membantu anak membangun pemahaman yang lebih dalam dan terorganisir tentang berbagai aspek kehidupan. Anak belajar mengenal simbol dari objek-objek yang ada dipikiran maupun di lingkungan sekitarnya.

Melalui kemampuan berpikir simbolik, anak dapat memproses informasi tentang objek atau peristiwa yang tidak ada di hadapannya, yang diwakili oleh simbol seperti angka atau huruf. Sejalan dengan pendapat (Priyono *et al.*, 2021), berpikir simbolik merupakan aspek kemampuan kognitif di mana seseorang menggunakan simbol seperti angka dan huruf untuk mewakili objek atau benda yang tidak ada secara fisik di hadapannya. Meskipun objek itu tidak nyata di hadapan mereka, mereka masih dapat memikirkan dan menggambarkan dalam pikirannya melalui simbol-simbol yang telah dipelajari atau dikenal. Menurut (Zahwa *et al.*, 2018), berpendapat bahwa, berpikir simbolik adalah kemampuan untuk mengingat dan berpikir dalam membayangkan secara mental suatu

objek yang tidak ada dihadapannya yang diwakilkan dengan menggunakan simbol seperti kata, angka, atau gambar. Artinya, anak dapat menggunakan simbol seperti angka, huruf, gambar untuk menggambarkan peristiwa atau sesuatu yang tidak ada di hadapan mereka yang kemudian diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Menurut pendapat Morrison dalam (Susianti *et al.*, 2019), berpikir simbolik adalah kemampuan anak usia dini dalam menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata atau gambar dalam menyelesaikan masalah dan memvisualisasikan hal-hal yang tidak hadir secara fisik. Kemampuan berpikir simbolik pada anak memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan karena melalui kemampuan tersebut dapat membantu anak menyelesaikan masalah. Sejalan dengan pendapat (Nuransa *et al.*, 2020), kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk memikirkan suatu objek atau peristiwa secara mental atau simbolik melalui kegiatan atau permainan simbolik, sehingga anak dapat lebih mudah menemukan solusi untuk masalah sehari-hari. Anak yang terampil dalam menggunakan simbol, seperti kata-kata atau gambar, mampu menyelesaikan masalah dengan cepat karena kemampuan mereka dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak. Melalui kegiatan atau permainan simbolik, anak dapat lebih mudah menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Misalnya, ketika anak menggunakan mainan wortel plastik sebagai simbol untuk mewakili konsep angka dan jumlah sebenarnya.

Kemampuan berpikir simbolik muncul pada tahap pra-operasional, yaitu sekitar usia 2 – 7 tahun. Sejalan dengan pendapat (Yulianti & Andriansyah, 2023), tahap pertama dari pemikiran pra-operasional anak difokuskan pada pembentukan kemampuan simbolik. Perubahan yang paling jelas terlihat pada tahap pra operasional adalah terjadi

peningkatan luar biasa dalam kemampuan resepresntasi atau simbolis. Pada tahap pra-operasional terjadi perkembangan pesat dalam kemampuan untuk menciptakan representasi simbolik atau mental tentang dunia, terutama melalui penggunaan bahasa karena anak membentuk representasi simbolik dan pengalaman mereka dengan menamai atau menggambarkan menggunakan kata-kata (Nevid, 2021). Semakin luas kosakata dan semakin kompleks struktur kalimat yang dikuasai anak, semakin baik kemampuan berpikir simbolik mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir simbolik merupakan proses berpikir dan mengingat yang melibatkan penggunaan simbol-simbol seperti angka, huruf untuk menggambarkan objek yang tidak ada di hadapan anak, yang kemudian diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dicapai oleh anak. Melalui kemampuan berpikir simbolik anak dapat lebih mudah menyelesaikan masalah dan menemukan solusi untuk masalah sehari-hari. Oleh karena itu kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk dikembangkan.

2.2.2 Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir simbolik muncul pada tahap pra operasional, yaitu sekitar usia 2 – 7 tahun. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Iskandar & Zulaeha, 2022), perkembangan kognitif akan mengalami tahap pra-operasional yang terjadi pada usia 2 hingga 7 tahun yang ditandai dengan munculnya kemampuan berpikir secara simbolik. Pada tahap pra-operasional, anak-anak mulai menunjukkan minat yang tinggi terhadap simbol-simbol. Kemampuan berpikir simbolik memiliki keterkaitan dengan berbagai kemampuan, salah satunya adalah kemampuan bahasa.

Bahasa menyediakan alat yang diperlukan untuk mengembangkan dan menggunakan simbol-simbol. Pada tahap pra-operasional terjadi perkembangan pesat dalam kemampuan untuk menciptakan representasi simbolik atau mental tentang dunia, terutama melalui penggunaan bahasa karena anak membentuk representasi simbolik dan pengalaman mereka dengan menamai atau menggambarannya menggunakan kata-kata (Nevid, 2021). Kemampuan berbahasa diperlukan saat mereka membuat representasi mental dan simbolik tentang dunia dan menggambarkan pengalamannya dengan menggunakan simbol berupa kata-kata atau kalimat. Semakin luas kosakata dan semakin kompleks struktur kalimat yang dikuasai anak, semakin baik kemampuan berpikir simbolik mereka. Menurut (Ananda *et al.*, 2024), anak usia 5 – 6 tahun telah mengembangkan kemampuan berbahasa mereka hingga pada tingkat di mana mereka mampu berkomunikasi secara verbal, memiliki kosa kata yang cukup, memahami simbol-simbol yang membantu dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang lengkap. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk menerima stimulasi bahasa yang cukup sejak dini.

Melalui kemampuan berpikir simbolik anak akan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan ide-ide yang ada dalam pikiran dan imajinasinya. Berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir dan mengingat simbol atau imajinasi tentang suatu objek (Khoirunnisa *et al.*, 2023). Imajinasi anak sangat penting dalam kemampuan berpikir simbolik karena membantu mereka menggambarkan hal-hal abstrak dan konsep-konsep yang tidak dapat dilihat secara langsung yang kemudian diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Kurniawati *et al.*, 2022), pada tahap pra-operasional, anak-anak mulai

menggambarkan dunia menggunakan kata-kata, gambar, dan objek yang tidak hadir di hadapan mereka. Pada tahap ini tidak hanya berpikir secara konkret, tetapi mulai mengembangkan kemampuan untuk berimajinasi dan menggunakan representasi simbolis untuk mewakili objek atau konsep yang tidak ada di depan mereka. Misalnya, mereka mungkin menggambar sesuatu yang mereka lihat sebelumnya atau menggunakan kata-kata untuk menggambarkan pengalaman yang telah mereka alami.

Kemampuan berpikir simbolik adalah proses imajinatif, di mana anak mengekspresikan ide-ide simbolik dengan menggunakan objek yang berbeda untuk meniru sesuatu yang ada dalam pikirannya. Menurut (Carlson & Zelazo, 2008), kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif, merupakan penyempurnaan dari kemampuan dasar untuk memahami bahwa simbol-simbol (seperti kata, gambar, atau objek) dapat mewakili sesuatu yang lain. Ketika anak-anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli di toko, mereka bisa membuat "label harga" menggunakan angka untuk barang-barang yang dijual, seperti mainan atau makanan mainan. Mereka mungkin menempelkan angka "5" pada mainan untuk menunjukkan harganya dan "membayar" menggunakan uang mainan.

Kemampuan berpikir simbolik dapat menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika anak. Keterkaitan antara kemampuan berpikir simbolik dan kemampuan matematika terletak pada pemahaman cara kerja penalaran simbolik, yang memungkinkan pengintegrasian berbagai bentuk penalaran matematika yang lebih kompleks (Landy *et al.*, 2014). Kemampuan matematika anak sangat bergantung pada penggunaan simbol, seperti angka dan representasi abstrak, untuk menggambarkan ide atau konsep yang tidak terlihat

secara langsung atau bersifat abstrak. Menggunakan simbol membantu anak memahami konsep matematika, terutama ketika mereka menggunakannya untuk melakukan operasi matematika dasar seperti mengenal angka, memahami urutan angka, konsep lebih besar dan lebih kecil, kemampuan untuk menghitung objek secara akurat, dan menentukan lambang bilangan yang sesuai (Güçler, 2014). Dengan kata lain, kemampuan berpikir simbolik memberikan dasar untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks, seperti mengenal angka, memahami urutan angka, konsep perbandingan seperti lebih besar atau lebih kecil, menghitung objek dengan tepat, dan menghubungkan jumlah dengan simbol bilangan yang tepat.

Salah satu tanda yang paling jelas bahwa seorang anak telah mengembangkan kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan mereka dalam menggunakan huruf dan angka. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD menjelaskan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun antara lain :

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun ditandai dengan kemampuan mereka dalam menyebutkan dan menggunakan angka 1 – 10 , mencocokkan angka dengan benda, mengenal huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan benda secara visual melalui

gambar atau tulisan. Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif mendukung anak dalam memahami dan menggunakan representasi simbolis, seperti angka dan huruf, dalam kehidupan sehari-hari maupun proses belajar.

Menurut (Rahmadhani *et al.*, 2023), adapun kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4 – 6 tahun yaitu, menyebutkan angka 1 – 10, menggunakan simbol angka untuk menghitung, mencocokkan angka dengan simbol angka, serta mengenali berbagai simbol vokal dan konsonan. Pada usia tersebut menunjukkan bahwa anak mulai berpikir secara simbolik dan mengembangkan pemahaman abstrak tentang dunia di sekitar mereka. Mereka mulai memahami bahwa simbol-simbol, seperti angka dan huruf, mewakili objek atau konsep tertentu.

Sedangkan menurut (Collins & Laski, 2019), kemampuan anak 5 – 6 dalam berpikir simbolik, antara lain :

1. Mengidentifikasi lambang huruf

Mengidentifikasi huruf merupakan kemampuan dasar untuk menghubungkan simbol huruf dengan bunyi yang direpresentasikannya. Mengidentifikasi lambang huruf adalah kemampuan dasar yang mencakup beberapa aspek, seperti mulai mengenal berbagai huruf A – Z dan bunyinya, membedakan bentuk masing-masing huruf, serta menyusun simbol huruf-huruf tersebut secara berurutan mulai dari A – Z.

2. Mengidentifikasi lambang bilangan

Mengidentifikasi lambang bilangan adalah kemampuan dasar dalam matematika yang melibatkan simbol angka yang digunakan untuk merepresentasikan suatu bilangan. Kemampuan ini menjadi bagian penting dari perkembangan kognitif awal anak

dan menjadi landasan utama dalam proses pembelajaran matematika selanjutnya. Aspek-aspek yang terlibat dalam kemampuan ini mencakup mengenali dan membedakan simbol angka 1 – 10 beserta pelafalannya.

3. Mengetahui kuantitas bilangan

Mengetahui kuantitas bilangan adalah kemampuan untuk memahami jumlah atau banyaknya benda yang diwakili oleh suatu angka. Anak yang memiliki kemampuan ini dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai dan menyadari bahwa setiap simbol angka memiliki nilai kuantitas tertentu yang dapat dihitung. Misalnya, anak dapat menghitung 5 apel saat melihat simbol angka “5”.

4. Membandingkan jumlah bilangan

Memabandingkan jumlah bilangan adalah kemampuan anak untuk mengamati, memahami, dan menentukan perbedaan jumlah antara dua atau lebih kelompok benda. Mengetahui kuantitas bilangan pada anak usia dini bukan hanya tentang menghafal angka, tetapi melibatkan pengenalan terhadap makna dan representasi jumlah simbol bilangan. Anak mulai belajar menggunakan konsep seperti lebih banyak, lebih sedikit, atau sama banyak untuk menggambarkan perbandingan jumlah. Mereka juga mulai mampu membandingkan dua bilangan dan menentukan mana yang lebih besar dan mana yang lebih kecil.

5. Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan

Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep-konsep bilangan awal dan operasi hitung sederhana. Dalam prosesnya, anak menggunakan berbagai alat bantu seperti benda konkret, gambar, atau jari untuk membantu menyelesaikan masalah yang melibatkan penambahan atau pengurangan, misalnya saat menghitung jumlah mainan dan makanan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengidentifikasi huruf dan bunyinya, mengenali angka, memahami konsep rima, membandingkan jumlah, serta menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana merupakan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Kemampuan berpikir simbolik pada anak akan terus berkembang seiring bertambahnya usia. Memberikan stimulasi yang tepat, dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan ini secara optimal.

Berdasarkan teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir simbolik sangat penting untuk perkembangan anak secara keseluruhan. Kemampuan ini membantu anak belajar lebih mudah, terutama dalam memahami hal-hal yang abstrak. Kemampuan berpikir simbolik tidak hanya memengaruhi kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan lain seperti matematika dan bahasa. Memiliki kemampuan berpikir simbolik yang baik akan sangat bermanfaat bagi keberhasilan anak di masa depan.

2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Simbolik

Menurut (Callaghan, 2013) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan simbolik dan pemikiran simbolis, di antaranya:

1. Lingkungan Sosial dan Budaya

Anak-anak belajar simbol dan pemikiran simbolis melalui interaksi sosial dan budaya mereka. Setiap budaya memiliki simbol yang berbeda, seperti bahasa, gambar, dan ritual, yang membantu anak memahami dunia dan berkomunikasi. Faktor-faktor ini mendorong perkembangan simbolik melalui pembelajaran dan pengamatan.

2. Kemampuan Bahasa

Bahasa adalah salah satu bentuk simbolik yang paling penting. Penggunaan kata-kata dan tanda-tanda dalam komunikasi membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, yaitu kemampuan untuk menghubungkan objek, konsep, atau ide dengan representasi yang tidak langsung.

3. Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar formal dan informal berperan besar dalam memperkaya kemampuan berpikir simbolis anak. Bermain, seni, dan aktivitas kreatif lainnya memungkinkan anak menggunakan simbol dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir abstrak.

4. Perkembangan Kognitif

Kematangan kognitif anak juga berpengaruh pada kemampuan berpikir simbolis. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolis pada tahap pra-operasional (usia 2 – 7 tahun), di mana mereka mulai menggunakan simbol untuk mewakili objek atau peristiwa.

5. Peran Orang Dewasa

Orang dewasa, termasuk orang tua dan guru, memainkan peran penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan simbol kepada anak-anak. Mereka memberi contoh bagaimana menggunakan simbol-simbol dalam kehidupan sehari-hari dan membantu anak memahami makna simbol tersebut.

6. Kematangan Sensorimotorik

Pengalaman sensorimotorik di usia dini (melalui eksplorasi dan manipulasi fisik objek) membantu membangun dasar-dasar pemikiran simbolis, yang kemudian berkembang menjadi kemampuan untuk memikirkan ide-ide yang lebih abstrak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik seperti, lingkungan budaya dan sosial, bahasa, pengalaman belajar, perkembangan kognitif, peran orang dewasa, dan kematangan sensorikmotorik. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan bekerja bersama untuk membentuk kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan simbol dalam berbagai konteks.

Menurut (Callaghan, 2020), faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak meliputi kecenderungan kognitif alami anak serta interaksi dengan orang-orang di lingkungan budaya terdekat dengan menggunakan simbol sebagai sarana untuk menyampaikan dan berbagi makna. Kemampuan berpikir simbolik anak dapat dipengaruhi oleh orang-orang di lingkungan terdekatnya. Lingkungan yang positif mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik seperti, lingkungan budaya dan sosial, bahasa, pengalaman belajar, perkembangan kognitif, peran orang dewasa, dan kematangan sensorikmotorik. Salah satu faktor yang sangat mendukung kemampuan berpikir simbolik adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Orang dewasa, seperti orang tua dan guru, memiliki peran penting dalam mengenalkan dan mengajarkan simbol kepada anak karena mereka memberi contoh bagaimana menggunakan simbol-simbol dalam kehidupan sehari-hari dan membantu anak memahami makna simbol tersebut.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Istilah kata media yaitu berasal dari bahasa Latin "medium" yang memiliki makna sebagai perantara atau pengantar (Umar, 2014). Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Selanjutnya Gagne dan Briggs dalam pelajaran (Kristanto, 2016) menyatakan bahwa, media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyimpan materi. Alat fisik yang dimaksud disini adalah berbagai benda konkret yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, seperti *flash card*, alat peraga sains, *globe*, buku, video, dan lain sebagainya. Salah satu alat fisik yang dapat digunakan oleh anak usia dini adalah boneka. Boneka ini bisa digunakan untuk membantu anak memahami konsep-konsep tertentu, seperti mengenal berbagai jenis hewan. Misalnya, boneka berbentuk hewan seperti singa, gajah, atau kelinci dapat digunakan oleh guru atau orang tua untuk menjelaskan b, suara, dan habitat hewan-hewan tersebut. Melalui boneka, anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan.

Selanjutnya menurut (Humaida & Abidin, 2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik selama kegiatan belajar.. Media pembelajaran menawarkan metode belajar yang lebih menarik dan

bervariasi, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Media yang sesuai dan menarik dapat memicu perasaan positif dan memperkuat keterlibatan emosional siswa. Ketika materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui penggunaan media, siswa akan merasa lebih senang dan lebih termotivasi untuk terus belajar. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga dapat meningkatkan antusiasme anak dalam belajar. Sejalan dengan pendapat (Hasan *et al.*, 2021), media pembelajaran merupakan perantara atau penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi dengan tujuan untuk merangsang semangat siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang realistis sehingga dalam memanfaatkan media pembelajaran, konsep abstrak dalam materi pelajaran dapat diubah menjadi pesan yang mudah dipahami (Maulana *et al.*, 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui media tersebut. Otak anak-anak sangat responsif terhadap rangsangan visual. Mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, video, atau objek nyata dibandingkan dengan teks atau penjelasan verbal. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif karena adanya media pembelajaran (Rupnidah & Dadan, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik untuk berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman

mereka terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan sehingga dengan penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Melalui media pembelajaran, anak dapat belajar secara langsung melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat fisik yang membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi (materi pembelajaran) agar pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Melalui media pembelajaran dapat mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik untuk berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan sehingga dengan penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2.3.2 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memang sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Namun, tidak semua media pembelajaran cocok untuk semua situasi dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Menurut Fadlillah dalam (Rosyid *et al.*, 2021), prinsip-prinsip media pembelajaran, antara lain :

1. Media pengajaran harus dipandang sebagai bagian integral dari sistem pengajaran, bukan hanya sebagai alat tambahan yang digunakan sesekali bila diperlukan.

2. Pengguna media pengajaran harus menguasai teknik penggunaan media tersebut.
3. Guru perlu mempertimbangkan manfaat dan kerugian dari penggunaan media pengajaran. Misalnya, media pembelajaran dasar tidak akan terlalu mahal jika hanya digunakan sekali dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, media pembelajaran pada dasarnya mudah diakses dan tidak terlalu mahal.
4. Penggunaan media pengajaran harus diatur secara sistematis.
5. Jika materi membutuhkan berbagai jenis media, guru dapat memanfaatkan multimedia untuk memperlancar proses belajar dan merangsang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang media pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu media pengajaran bukan sekadar alat tambahan yang digunakan sesekali, pengguna media harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media tersebut, mempertimbangkan manfaat dan kerugian dari penggunaan media, penggunaan media harus diatur dengan sistematis, memanfaatkan multimedia untuk memfasilitasi proses belajar serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Menurut Mansur dalam (Syukri, 2021), terkait penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan diantaranya:

1. Media yang dirancang harus dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat digunakan secara berulang.
2. Bahan yang digunakan harus mudah didapat dan ekonomis.
3. Guru harus memperhatikan penggunaan bahan yang aman untuk keselamatan anak saat membuat media pembelajaran.

4. Media harus dapat menimbulkan kreatifitas dan menyenangkan secara menyenangkan sesuai dengan tujuan dan fungsinya.
5. Dapat digunakan secara individual atau dalam kelompok, dan
6. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang media pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan yaitu media pembelajaran harus dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat digunakan secara berulang, bahan yang digunakan harus mudah diakses dan ekonomis, memperhatikan keamanan untuk keselamatan anak saat membuat media tersebut, mampu menumbuhkan kreativitas dan memberikan pengalaman yang menyenangkan sesuai dengan tujuan dan fungsinya, baik secara individu maupun kelompok, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa prinsip pedagogis dan teknis. Media pembelajaran harus terintegrasi dengan proses pembelajaran, dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran, mudah digunakan, aman, dan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini, kita dapat memilih, mengembangkan, dan menggunakan media yang tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Prinsip-prinsip ini memastikan bahwa media yang dipilih dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan memberikan manfaat optimal bagi anak. Oleh karena itu, dengan memperhatikan prinsip-prinsip, media dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena terdapat banyak sekali manfaat saat menggunakan media dalam pembelajaran. (Karo-karo & Rohani, 2018) mengemukakan bahwa, manfaat penggunaa media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dan memastikan semua siswa memiliki pemahaman yang sama.
2. Penggunaan media dapat membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.
3. Media pembelajaran mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam proses belajar.
4. Penggunaan media dapat membantu menghemat waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas.
5. Penggunaan media dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
6. Siswa memiliki fleksibilitas untuk belajar di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas pada ruang kelas.
7. Penggunaan media dapat membantu menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
8. Guru beralih dari peran sebagai penyampai informasi semata menjadi fasilitator dan pembimbing belajar siswa

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa. Manfaat bagi guru meliputi kemudahan dalam menyampaikan materi secara seragam dan mempermudah penjelasan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami, menghemat waktu dan tenaga, serta mengubah peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator dan pembimbing. Sementara bagi siswa, media pembelajaran mendorong interaksi dan kolaborasi, meningkatkan

minat dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih efektif, serta memberikan fleksibilitas untuk belajar di mana dan kapan saja, tidak terbatas oleh ruang kelas.

Selanjutnya menurut (Nurfadhillah, 2021), manfaat menggunakan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, seperti memperjelas penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan pengalaman yang seragam kepada siswa terkait peristiwa di sekitar mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena

memberikan banyak manfaat. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar siswa, dan motivasi mereka. Melalui media, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran adalah berbagai sarana yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Menurut Azhar dalam (Pagarra *et al.*, 2022), media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan pendengaran, seperti tape recorder dan radio.
3. Media audio visual adalah media seperti film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran meliputi media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

Selanjutnya menurut Zaman dalam (Nurfadhillah, 2021), ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan

pembelajaran mereka, antara lain :

1. Media visual adalah jenis media yang menyampaikan pesan melalui tampilan visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat oleh pemirsa.
2. Media audio adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan anak untuk mempelajari materi.
3. Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual, atau sering disebut sebagai media pandang dengar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga jenis media, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran mengacu pada beragam sumber daya, baik itu benda fisik maupun digital, yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Jenis-jenis media pembelajaran yaitu berupa media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut dapat mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah media visual. Media pembelajaran *busy book* merupakan contoh media visual, karena di dalam halaman *busy book* terdapat gambar, warna, bentuk, dan simbol yang dapat dilihat dan direspon melalui indra penglihatan.

2.4 *Busy book*

2.4.1 Pengertian Media *Busy book*

Media pembelajaran perlu terus berinovasi agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman, dan salah satu contohnya adalah *busy book*.

Menurut (Mufliharsi, 2017), *busy book* adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia 6 bulan hingga pra-sekolah yang biasanya terbuat dari kain flanel dan dibentuk menjadi sebuah buku dengan berbagai macam warna cerah dan menarik. *Busy book* sangat aman untuk anak usia dini karena terbuat dari kain flanel. Memiliki beragam warna cerah dapat menarik minat anak untuk memainkan media tersebut dan mendukung mereka dalam memperkuat ingatan serta memudahkan pemahaman dan pembedaan berbagai konsep dan objek.

Menurut (Afrianti & Wirman, 2020), media *busy book* adalah media yang berbentuk seperti kertas buku dan bahan utamanya adalah bahan flanel atau kain perca dan setiap halaman buku berisi berbagai aktivitas dengan warna-warna menarik untuk membantu merangsang perkembangan anak. Istilah "*busy*" berarti sibuk, sedangkan "*book*" berarti buku, sehingga *busy book* dapat didefinisikan sebagai buku yang membuat anak aktif dengan berbagai aktivitas menyenangkan di setiap halamannya seperti mencocokkan angka dengan jumlah objek yang sesuai, menempel, menyebut dan menunjuk lambang huruf yang sesuai, membandingkan kuantitas bilangan, memancing, serta meronce. Menurut (Febrisia & Hadiyanto, 2023), *busy book* didesain untuk anak bisa bermain seperti menempel dan melepaskan, menghitung jumlah benda yang tersedia sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang menyenangkan tersebut dapat mendukung anak menstimulasi berbagai aspek perkembangan mereka.

Penggunaan *busy book* dapat menjadi salah satu cara untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Andreastiti & Widodo, 2023). Perkembangan kognitif anak dapat distimulasi melalui penggunaan media pembelajaran *busy book*. Selain

menyibukkan anak dengan berbagai aktivitas yang ada di setiap halamannya, juga dapat mengenalkan pembelajaran mandiri sejak dini, dan dapat mengasah kemampuan kognitifnya karena anak akan menemukan permainan unik dan menyenangkan di dalamnya (Fatmawati *et al.*, 2022). Media pembelajaran *busy book* dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak karena dirancang untuk mendorong mereka berpikir dan menemukan solusi, sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang termasuk dalam perkembangan kognitif. Desain gambar dan warna yang menarik pada media pembelajaran *busy book* membantu mengasah kemampuan kognitif anak melalui konten visual yang ada di setiap halamannya (Darmawangsa *et al.*, 2023). Dengan berbagai bentuk dan warna yang menarik, media pembelajaran *busy book* memudahkan anak untuk belajar mengenali konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, ukuran (besar-kecil, banyak-sedikit, dan urutan), angka, dan huruf melalui aktivitas-aktivitas yang dirancang khusus untuk membantu mereka memahami, membedakan, dan mengklasifikasikan konsep-konsep tersebut.

Pada halaman media pembelajaran *busy book*, anak dapat menikmati aktivitas menyenangkan yang melibatkan pengenalan simbol-simbol seperti angka dan huruf. Penggunaan simbol-simbol ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak, yang merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif. Menurut (Rizki *et al.*, 2021), bahwa media *busy book* dapat membantu meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep bilangan. Penggunaan media pembelajaran *busy book* terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan.

Media pembelajaran *busy book* menyediakan aktivitas yang mengajarkan konsep bilangan melalui permainan. Contohnya, anak-

anak diminta untuk menghitung jumlah benda dalam kantong kecil yang berisi berbagai objek, seperti kancing atau manik-manik. Selain itu, aktivitas dalam media pembelajaran *busy book* meliputi mengurutkan bilangan dari yang terkecil hingga terbesar dengan menyusun potongan-potongan untuk membentuk gambar sesuai urutan angka dari 1 hingga 10, serta mengelompokkan objek berdasarkan simbol angka. Aktivitas-aktivitas ini membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan

Selanjutnya menurut (Afrianti & Wirman, 2020), *busy book* dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan keterampilan membaca pada anak, seperti mengenal dan menyebutkan huruf yang dapat merangsang keterampilan membaca mereka. Media pembelajaran *busy book* bukan hanya media yang menarik untuk bermain, tetapi juga efektif untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf. Saat anak belajar mengenal huruf, mereka diajarkan untuk menghubungkan bentuk huruf dengan bunyi dan makna yang diwakilinya. Misalnya, huruf "a" dihubungkan dengan bunyi "a" dan gambar apel. Proses ini membantu anak memahami bahwa simbol huruf memiliki makna dan dapat digunakan untuk mewakili sesuatu. Kemampuan ini merupakan dasar dari berpikir simbolik.

Busy book merupakan media pembelajaran yang masih tergolong baru dan terus mengalami perkembangan. Sejalan dengan pendapat (Prakarsi *et al.*, 2020), pembuatan media *busy book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak selama proses pembelajaran karena *busy book* merupakan salah satu media baru yang kreatif dan inovatif dalam menumbuhkan kemampuan anak. Berbagai ide kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan, media pembelajaran *busy book* menawarkan aktivitas-aktivitas menyenangkan di setiap halamannya. Pembuatan

media pembelajaran *busy book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak selama proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan tema, jenis aktivitas, serta tingkat kesulitan yang bervariasi sesuai usia, minat, dan tahap perkembangan mereka. Bahan-bahan media pembelajaran *busy book* dirancang secara khusus untuk memastikan keselamatan dan interaksi, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* adalah buku dengan warna-warna menarik yang setiap halamannya terdapat berbagai aktivitas seperti, belajar mengenal huruf dan angka, memecahkan *puzzle* sederhana, mengurutkan ukuran, kegiatan mencocokkan, dan meronce. Selain itu, *busy book* merupakan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif untuk anak usia dini karena dibuat dengan bahan yang aman dan mudah didapat seperti kain perca dan flanel. Media pembelajaran *busy book* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka.





Gambar 1. Media Pembelajaran *Busy Book*

2.4.2 Manfaat Media *Busy book*

Busy book adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk mendorong berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Oleh karena itu, alat ini bisa menjadi salah satu sarana yang sangat bermanfaat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak pada usia tersebut. Sejalan dengan pendapat Karina dalam (Sunardi & Kurniastuti, 2022), penggunaan media pembelajaran *busy book* memiliki manfaat, seperti menumbuhkan rasa ingin tahu anak, melatih keterampilan motorik mereka, meningkatkan kreativitas mereka, dan meningkatkan kesabaran dan ketelatenan mereka.

Melalui media *busy book* dapat membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Menurut pendapat (Rahmadani *et al.*, 2021), *busy book* memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *busy book* termasuk dalam kategori media grafis dan visual. Media visual digunakan untuk menyampaikan informasi secara kreatif dengan menggunakan gambar atau grafik tanpa perlu adanya suara.
2. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tema pembelajaran.
3. Item-item di dalamnya dapat disusun sendiri, dapat disiapkan sebelumnya, dapat digunakan berulang-ulang, serta dapat

menghemat waktu dan tenaga. *Busy book* memudahkan dan mempercepat pemahaman siswa melalui penggunaan visual.

4. *Busy book* juga dapat diperkaya dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa, dan proses pembuatannya relatif cepat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* memiliki sejumlah manfaat, antara lain dapat menyampaikan informasi secara kreatif sehingga memudahkan dan mempercepat pemahaman siswa melalui penggunaan elemen visual seperti gambar tanpa memerlukan suara, dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tema pembelajaran, menghemat waktu dan tenaga karena item-item di dalamnya dapat disusun sesuai keinginan dan dapat digunakan berulang kali. Selain itu, *busy book* memiliki banyak warna-warna sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Menurut (Mufliharsi, 2017), terdapat beberapa keunggulan menggunakan media *busy book* ketika pembelajaran :

1. Guru dapat dengan mudah menentukan bahan ajar dan menyesuaikan petunjuk dari isi media *busy book*.
2. Guru dapat dengan mudah menilai siswa karena buku tersebut berisi kegiatan yang mengeksplorasi kemampuan setiap siswa.
3. Tanpa diperintah siswa dapat melakukan aktivitas atau kegiatan yang dituntut untuk dilakukan dalam *busy book*.
4. Akan muncul rasa ingin tahu pada anak dan cenderung mengerjakan sesuatu sendiri tanpa bantuan guru.
5. Sifat media yang tahan lama karena terbuat dari kain sehingga tidak mudah rusak, kusut atau sobek.
6. Pembelajaran di kelas menjadi menarik dan aktif.
7. Belajar menjadi menyenangkan karena terdapat berbagai macam warna dan aktivitas bermain sehingga merangsang kreativitas siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *busy book* memiliki keunggulan bagi guru dan anak. Untuk guru, *busy book* memudahkan dalam menentukan bahan ajar dan menyesuaikan petunjuk dari isinya, serta memudahkan penilaian siswa melalui kegiatan yang mengeksplorasi kemampuan mereka. Sementara itu, bagi anak, media pembelajaran *busy book* memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas yang ditentukan tanpa perlu diperintah, yang akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan aktif, serta menyenangkan karena beragam warna dan aktivitas bermain yang merangsang kreativitas siswa. Selain itu, media ini juga tahan lama karena terbuat dari kain yang tidak mudah rusak, kusut, atau sobek.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga memberikan manfaat yang menjadikannya alat pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar serta merangsang perkembangan anak usia dini. Guru dan orang tua dapat memanfaatkan media pembelajaran *busy book* untuk mengembangkan berbagai kemampuannya secara optimal. Salah satunya adalah kemampuan berpikir simbolik.

2.4.3 Langkah-Langkah Media Pembelajaran *Busy Book*

Adapun langkah-langkah media pembelajaran *busy book* sebagai berikut :

1. Kegiatan diawali dengan pendidik menjelaskan kepada anak-anak mengenai tema dan aktivitas yang akan dilakukan.
2. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 5 – 6 orang dan setiap kelompok diberikan media pembelajaran *busy book*.

3. Tema pada halaman pertama yaitu mengenal huruf.
 - Setelah itu, kegiatan yang dilakukan dimulai dengan menampilkan huruf A – Z yang telah tersusun rapi.
 - Kemudian anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut secara berurutan.
 - Selanjutnya, mereka diminta untuk menunjuk huruf yang telah disebutkan oleh guru.
 - Huruf-huruf yang sudah tersusun rapih tersebut dibongkar, kemudian anak-anak diminta untuk menyusunnya kembali secara berurutan mulai dari A – Z.
4. Tema pada halaman selanjutnya yaitu hewan yang hidup di air dengan sub tema ‘gurita’.
 - Kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak akan melakukan aktivitas meronce dengan memasukkan manik-manik ke dalam tali sesuai dengan simbol angka yang tertera.
 - Kemudian meminta anak untuk menyebutkan simbol angka berdasarkan jumlah manik-manik yang telah dimasukkan.
 - Setelah itu, peneliti akan menyusun manik-manik tersebut dan meminta anak-anak untuk mencocokkan jumlah manik-manik dengan simbol angka yang tertera.
5. Tema pada halaman selanjutnya yaitu hewan yang hidup di air dengan sub tema ‘ikan’.
 - Pertama, peneliti menyebutkan huruf-huruf yang ada yang tertera, yaitu ‘ikan’.
 - Kemudian meminta anak untuk menyebutkan kembali huruf-huruf tersebut.
 - Setelah itu, anak-anak melakukan kegiatan memancing ikan.
 - Sebelum memulai, anak diminta untuk melempar dadu terlebih dahulu. Jika simbol angka '5' muncul, anak tersebut akan memancing ikan sesuai dengan jumlah yang tertera pada angka tersebut.

6. Tema pada halaman selanjutnya yaitu anggota tubuh.

Pertama anak memperkenalkan jari-jari tangan dan mengajak anak-anak untuk menghitung jumlah jari secara bersama-sama menghitung jumlah jari-jari .

- Setelah itu, peneliti mengenalkan simbol angka 1 hingga 10 serta simbol untuk operasi penjumlahan, pengurangan, dan sama dengan.
- Untuk kegiatan penjumlahan, pada awalnya jari-jari di halaman tersebut tertutup, lalu anak diminta untuk membuka sejumlah jari sesuai dengan angka yang tertera di *busy book*.
- Sebagai contoh, untuk $3 + 2$, anak akan membuka 3 jari di satu tangan dan 2 jari di tangan lainnya, kemudian menghitung jumlah jari yang terbuka ($3 + 2 = 5$).
- Sedangkan untuk pengurangan, misalnya $5 - 2$, anak menutup 5 jari di satu tangan dan menutup 2 jari, kemudian menghitung sisa jari yang terbuka ($5 - 2 = 3$).

7. Tema pada halaman selanjutnya yaitu sayur-sayuran.

- Terdapat berbagai gambar sayuran beserta namanya. peneliti meminta anak-anak untuk menghitung jumlah sayur-sayuran tersebut.
- Peneliti juga memperkenalkan huruf-huruf yang membentuk nama sayuran tersebut dan meminta anak-anak untuk menyebutkannya kembali.
- Setelah itu, peneliti meminta anak-anak untuk mencocokkan sayuran dengan nama yang sesuai.

8. Tema pada halaman selanjutnya, yaitu buah-buahan dengan sub tema 'apel'.

- Pertama meminta anak-anak untuk membandingkan jumlah apel di kedua pohon dengan cara menghitung jumlah apel di setiap pohon.
- Setelah itu, anak-anak diminta untuk memasang simbol

angka sesuai dengan jumlah apel yang ada.

- Kemudian, anak-anak diminta untuk menentukan pohon mana yang memiliki lebih banyak apel dan pohon mana yang memiliki lebih sedikit apel.
- Peneliti mengajak anak-anak berdiskusi dengan pertanyaan seperti, "pohon mana yang memiliki lebih banyak apel?" atau "pohon mana yang memiliki lebih sedikit apel?"
- Anak-anak dapat menunjuk pohon yang memiliki jumlah apel lebih banyak dan lebih sedikit, lalu menyebutkan jumlahnya.

2.5 Kerangka Pikir

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang harus dicapai. Kemampuan ini menjadi langkah awal bagi anak untuk mengenali dan memahami berbagai simbol yang ada di sekitarnya. Dengan berpikir simbolik, anak mampu memproses informasi tentang objek atau peristiwa yang tidak hadir secara langsung melalui simbol-simbol seperti angka dan huruf. Ketika anak berinteraksi menggunakan simbol dalam kegiatan atau objek tertentu, mereka berimajinasi, yang pada akhirnya menstimulasi kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik sangat krusial untuk dikembangkan, karena anak dapat lebih mudah memecahkan masalah dan menemukan solusi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, berpikir simbolik berhubungan erat dengan berbagai aspek perkembangan lainnya, sehingga sangat penting bagi tumbuh kembang anak secara keseluruhan.

Mengingat pentingnya kemampuan berpikir simbolik tersebut, maka diperlukan suatu stimulasi. Untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik tersebut maka dibutuhkan suatu cara yang tepat. Anak usia dini

tidak akan lepas dari dunianya yaitu bermain. Melalui penggunaan media pembelajaran, anak dapat belajar sambil bermain yang akan membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan materi lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. *Busy book* merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak karena media ini dikemas dalam suatu kegiatan bermain.

Media pembelajaran *busy book* adalah buku dengan warna-warna menarik yang setiap halamannya terdapat berbagai aktivitas seperti, belajar mengenal huruf dan angka, kegiatan mencocokkan, dan meronce. Media pembelajaran *busy book* dirasa cocok untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak karena setiap halamannya berisi berbagai aktivitas yang melibatkan angka, huruf, bentuk, dan warna yang merupakan simbol-simbol dasar. Ketika anak bermain menggunakan simbol melalui kegiatan seperti menempel, membandingkan kuantitas bilangan, mencocokkan, memancing, serta meronce, mereka belajar mengenali bahwa simbol-simbol tersebut mewakili objek atau konsep tertentu, seperti angka yang mewakili jumlah atau huruf yang mewakili bunyi. Sehingga melalui media pembelajaran *busy book* diharapkan mampu membawa pengaruh positif dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak yang rendah.

2.6 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini disesuaikan dengan kerangka pikir yaitu :

Ha : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-ekperimental desain*. Ada beberapa macam bentuk *pre experimental* salah satunya adalah *one-group pre-treatment posttest*. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group desain pre test posttest*. Pada desain ini membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan yaitu (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat (Kusumastuti *et al.*, 2020). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pre-treatment</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-treatment</i>
O1	X	O2

Sumber : (Kusumastuti *et al.*, 2020)

Keterangan

X : Perlakuan yang diberikan melalui kegiatan media pembelajaran *busy book*

O1 : Kemampuan berpikir simbolik sebelum diberi perlakuan

O2 : Kemampuan berpikir simbolik setelah diberi perlakuan

3.2 Prosedur Dan Rancangan Pembelajaran

3.2.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti
- b. Melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti seperti kondisi sekolah, sarana dan prasarana, jumlah guru, jumlah kelas, cara guru mengajar, permasalahan yang terjadi pada anak, dan jumlah anak yang akan dijadikan sampel penelitian.

3.2.2 Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Tahap Perencanaan
 1. Membuat media pembelajaran *busy book* yang akan digunakan pada saat pembelajaran pelaksanaan kegiatan dilakukan.
 2. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
 3. Membuat lembar observasi dan membuat rubrik penilaian yang digunakan sebagai acuan pada saat pemberian skor.
 4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 5. Membuat rancangan kegiatan bermain media pembelajaran *busy book*.
- b. Tahap pelaksanaan
 1. Pemberian *pre-treatment* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak usia.
 2. Pemberian *treatment* dilaksanakan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan. *Treatment* menggunakan media pembelajaran *busy book*.
 3. Setelah diberikan *treatment*, peneliti mengadakan pemberian *post-treatment*. Tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir.

4. simbolik anak setelah diberikan treatment.
 5. Pengambilan data dengan lembar observasi atau pedoman observasi kemampuan berpikir simbolik.
- c. Tahap Pengumpulan Data
1. Mengelolah data hasil *pre-treatment* dan *post-treatment*.
 2. Menganalisis hasil *pre-treatment* dan *post-treatment* untuk melihat apakah terdapat perubahan skor.
- d. Tahap Akhir
- Pengelolaan dan analisis data dari hasil penelitian yang dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian dan lembar observasi atau pedoman observasi, serta proses penarikan kesimpulan

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutia Kasih yang beralamat di Jalan Tamin Gg Balai Desa, Kelurahan Sukajawa, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Bandar Lampung.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sudaryana & Agusiady, 2022). Populasi dalam penelitian ini meliputi semua anak kelompok B usia 5 – 6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung, dengan total 42 anak yang terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu B1, B2, dan B3.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Anak
1.	B1	19
2.	B2	16
3.	B3	7
Jumlah		42

Sumber : TK Mutia Kasih Bandar Lampung

3.4.2 Sampel

Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dikarenakan peneliti membutuhkan data dengan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel diambil dari anak-anak berusia 5-6 tahun di kelompok B1 yang berjumlah 19 anak. Pemilihan sampel ini berdasar pada temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa anak-anak di kelompok B1 memiliki proporsi kemampuan berpikir simbolik lebih rendah dibandingkan dengan dua kelompok lainnya yaitu kelompok B1 dan B2. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan perlakuan pada kelompok tersebut.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang menyebabkan atau memengaruhi perubahan pada variabel terikat (dependen) (Sudaryana & Agusiady, 2022). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *busy book*.

3.5.2 Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari adanya variabel bebas (Sudaryana & Agusiady, 2022). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Variabel X

a. Definisi Konseptual

Busy book merupakan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif untuk anak usia dini karena dibuat dengan bahan yang aman dan mudah didapat seperti kain perca dan flanel. *Busy book* juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak sehingga membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka.

b. Definisi Operasional

Busy book adalah buku yang dirancang dengan warna-warna menarik, di mana setiap halamannya berisi berbagai aktivitas menyenangkan seperti, menempel, membandingkan kuantitas bilangan, mencocokkan, memancing, serta meronce, yang melibatkan penggunaan simbol-simbol seperti angka dan huruf.

3.6.2 Variabel Y

a. Definisi Konseptual

Kemampuan berpikir simbolik merupakan proses berpikir dan mengingat yang melibatkan penggunaan simbol-simbol seperti angka, huruf untuk menggambarkan objek yang tidak ada di hadapan anak, yang kemudian diungkapkan melalui kata-kata atau kalimat.

b. Definisi Operasional

Kemampuan berpikir simbolik suatu kemampuan yang terlihat dari tindakan anak dalam menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata dan angka untuk mewakili objek atau hal-hal yang tidak ada dihadapan anak. Adapun dimensi kemampuan berpikir simbolik :

1. Mengidentifikasi lambang huruf
2. Mengidentifikasi lambang bilangan

3. Mengetahui kuantitas bilangan
4. Membandingkan jumlah bilangan
5. Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep penjumlahan
6. Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep pengurangan

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai untuk membantu peneliti dalam memperoleh data yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Instrumen penelitian dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen pengumpul data non-tes berupa daftar cek (*checklist*) yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data dengan metode observasi. Observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data mengenai kemampuan berpikir simbolik anak pada usia 5 – 6 tahun sebelum dan setelah mendapat perlakuan.

3.8 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian (Kusumastuti *et al.*, 2020). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (✓). Berikut kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran *busy book* dan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun

Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen Varabel Media Pembelajaran *Busy Book*

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
Media Pembelajaran <i>Busy book</i>	Fisik	Ukuran media <i>busy book</i> sesuai dengan standar untuk anak usia 5-6 tahun
		Warna yang digunakan dalam media <i>busy book</i> dapat menarik perhatian anak

		Garis pada papan permainan tradisional das terlihat jelas
		Bahan yang digunakan dalam <i>busy book</i> aman untuk anak
		Media yang digunakan memiliki ketahanan yang baik dan tidak gampang rusak.
	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Busy book</i>	Media <i>busy book</i> mampu membantu guru dalam menyampaikan materi
		Media <i>busy book</i> mudah digunakan oleh anak
		Media <i>busy book</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak
	Kesesuaian media terhadap kemampuan berpikir simbolik	<i>Busy book</i> mampu mengembangkan keterampilan anak dalam menggunakan simbol angka.
		<i>Busy book</i> mampu mengembangkan keterampilan anak dalam menggunakan simbol huruf.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik Sebelum Uji Validitas Dan Reliabilitas

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item	Item Pertanyaan
Kemampuan berpikir simbolik	Mengidentifikasi lambang huruf	Menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan simbolnya	1.	Menyebutkan huruf A – M sesuai dengan simbolnya
			2.	Menyebutkan huruf N – Z sesuai dengan simbolnya
		Menyusun huruf A-Z	3.	Menyusun huruf A – M
			4.	Menyusun huruf N – Z
		Menunjuk huruf yang disebutkan	5.	Menunjuk huruf yang disebutkan A – M
			6.	Menunjuk huruf yang disebutkan N – Z

	Mengidentifikasi lambang bilangan	Menyebutkan bilangan 1 -10 sesuai dengan simbolnya	7.	Menyebutkan lambang bilangan 1 – 5 sesuai dengan simbolnya
			8.	Menyebutkan lambang bilangan 6 – 10 sesuai dengan simbolnya
		Menunjuk lambang bilangan 1- 10 dari bilangan yang telah disebutkan	9.	Menunjukkan lambang bilangan 1 – 5 dari bilangan yang telah disebutkan
			10.	Menunjukkan lambang bilangan 6 – 10 dari bilangan yang telah disebutkan
	Mengetahui kuantitas bilangan	Menyebut lambang bilangan berdasarkan jumlah benda	11.	Menyebutkan lambang bilangan berdasarkan jumlah benda 1 – 5
			12.	Menyebutkan lambang bilangan berdasarkan jumlah benda 6 – 10
		Mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	13.	Mencocokkan lambang bilangan 1 – 4 dengan jumlah benda
			14.	Mencocokkan lambang bilangan 5 – 8 dengan jumlah benda
		Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan simbol angka	15.	Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan simbol angka secara acak dari 1 - 6
			16.	Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan simbol angka secara acak dari 7 – 12
	Membandingkan jumlah bilangan	Membandingkan jumlah yang memiliki	17.	Membandingkan jumlah benda yang memiliki jumlah lebih

		jumlah lebih banyak dan lebih sedikit		banyak
			18.	Membandingkan jumlah benda yang memiliki jumlah lebih sedikit
	Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep penjumlahan	Menggunakan simbol angka untuk menyelesaikan masalah penjumlahan	19.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah maksimal 5 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan
			20.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah maksimal 10 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan
		Menggunakan benda untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.	21.	Menggunakan benda dengan hasil maksimal 5 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.
			22.	Menggunakan benda dengan hasil maksimal 10 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.
	Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep pengurangan	Menggunakan simbol angka untuk menyelesaikan masalah pengurangan dengan menghitung benda secara langsung	23.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah minimal 1 untuk menyelesaikan masalah pengurangan
			24.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah minimal 6 untuk menyelesaikan masalah pengurangan

		Menggunakan benda untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.	25.	Menggunakan benda dengan hasil minimal 1 untuk menyelesaikan masalah pengurangan dengan menghitung benda secara langsung.
			26.	Menggunakan benda dengan hasil maksimal 6 untuk menyelesaikan masalah pengurangan dengan menghitung benda secara langsung.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik Setelah Uji Validitas Dan Reliabilitas

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item	Item Pertanyaan
Kemampuan berpikir simbolik	Mengidentifikasi lambang huruf	Menyebutkan huruf A-Z sesuai dengan simbolnya	1.	Menyebutkan huruf A – M sesuai dengan simbolnya
			2.	Menyebutkan huruf N – Z sesuai dengan simbolnya
		Menyusun huruf A-Z	3.	Menyusun huruf A – M
			4.	Menyusun huruf N – Z
		Menunjuk huruf yang disebutkan	5.	Menunjuk huruf yang disebutkan A – M
			6.	Menunjuk huruf yang disebutkan N – Z
	Mengidentifikasi lambang bilangan	Menyebutkan bilangan 1 -10 sesuai dengan simbolnya	7.	Menyebutkan lambang bilangan 1 – 5 sesuai dengan simbolnya
			8.	Menyebutkan lambang bilangan 6 – 10 sesuai

				dengan simbolnya
		Menunjuk lambang bilangan 1- 10 dari bilangan yang telah disebutkan	9.	Menunjukkan lambang bilangan 1 – 5 dari bilangan yang telah disebutkan
			10.	Menunjukkan lambang bilangan 6 – 10 dari bilangan yang telah disebutkan
	Mengetahui kuantitas bilangan	Menyebut lambang bilangan berdasarkan jumlah benda	11.	Menyebutkan lambang bilangan berdasarkan jumlah benda 1 – 5
			12.	Menyebutkan lambang bilangan berdasarkan jumlah benda 6 – 10
		Mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda	13.	Mencocokkan lambang bilangan 1 – 4 dengan jumlah benda
			14.	Mencocokkan lambang bilangan 5 – 8 dengan jumlah benda
		Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan simbol angka	15.	Menghubungkan jumlah benda sesuai dengan simbol angka secara acak dari 1 - 6
	Membandingkan jumlah bilangan	Membandingkan jumlah yang memiliki jumlah lebih banyak dan lebih sedikit	17.	Membandingkan jumlah benda yang memiliki jumlah lebih banyak
			18.	Membandingkan jumlah benda yang memiliki jumlah lebih sedikit
	Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep penjumlahan	Menggunakan simbol angka untuk menyelesaikan	19.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah maksimal 5 untuk menyelesaikan masalah

		masalah penjumlahan		penjumlahan
			20.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah maksimal 10 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan
		Menggunakan benda untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.	21.	Menggunakan benda dengan hasil maksimal 5 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.
	Mengidentifikasi simbol yang mewakili konsep pengurangan		22.	Menggunakan benda dengan hasil maksimal 10 untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara langsung.
		Menggunakan simbol angka untuk menyelesaikan masalah pengurangan dengan menghitung benda secara langsung	23.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah minimal 1 untuk menyelesaikan masalah pengurangan
		Menggunakan benda untuk menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menghitung benda secara	24.	Menggunakan simbol angka dengan jumlah minimal 6 untuk menyelesaikan masalah pengurangan
			25.	Menggunakan benda dengan hasil minimal 1 untuk menyelesaikan masalah pengurangan dengan menghitung benda secara langsung.

		langsung.		
--	--	-----------	--	--

3.9 Uji Instrumen

3.9.1 Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen penelitian ini sudah diuji melalui pengujian validitas konstruk uji ahli dan uji lapangan. Perhitungan validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan SPSS *Statistics* versi 25. Instrumen untuk variabel Y yang telah disusun selanjutnya diuji coba di TK Sayap Ibu Bandar Lampung Kelompok B usia 5 – 6 tahun dengan sampel 17 anak, yang terdiri dari 26 item pertanyaan. Setiap butir soal dinyatakan valid jika *rhitung* lebih besar dari *rtabel*. Adapun nilai *rtabel* pada uji validitas penelitian ini yaitu 0,482. Jika nilainya kurang dari 0,482, maka butir soal tersebut dianggap tidak valid dan tidak bisa digunakan dalam penelitian.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Validitas

No	Rhitung	Rtabel	Validitas	Keterangan
1.	0.6783	0.482	Valid	Dapat digunakan
2.	0.7414	0.482	Valid	Dapat digunakan
3.	0.5548	0.482	Valid	Dapat digunakan
4.	0.644	0.482	Valid	Dapat digunakan
5.	0.761	0.482	Valid	Dapat digunakan
6.	0.7058	0.482	Valid	Dapat digunakan
7.	0.7389	0.482	Valid	Dapat digunakan
8.	0.8264	0.482	Valid	Dapat digunakan
9.	0.8335	0.482	Valid	Dapat digunakan
10.	0.8335	0.482	Valid	Dapat digunakan
11.	0,7149	0.482	Valid	Dapat digunakan
12.	0.7169	0.482	Valid	Dapat digunakan
13.	0.851	0.482	Valid	Dapat digunakan
14.	0.8754	0.482	Valid	Dapat digunakan
15.	0.4996	0.482	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan

16.	0.4358	0.482	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
17.	0.5991	0.482	Valid	Dapat digunakan
18.	0.561	0.482	Valid	Dapat digunakan
19.	0.94	0.482	Valid	Dapat digunakan
20.	0.8871	0.482	Valid	Dapat digunakan
21.	0.971	0.482	Valid	Dapat digunakan
22.	0.9002	0.482	Valid	Dapat digunakan
23.	0.9506	0.482	Valid	Dapat digunakan
24.	0.7944	0.482	Valid	Dapat digunakan
25.	0.8294	0.482	Valid	Dapat digunakan
26.	0.4608	0.482	Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan

Setelah dilakukan uji coba terdapat dua item pernyataan tidak valid yaitu terletak pada butir nomor 16 dan 26, sehingga item pernyataan yang akan digunakan dalam penelitian berjumlah 24 item. Selanjutnya 24 item yang valid akan digunakan sebagai alat ukur penelitian lembar observasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dapat diandalkan atau dipercaya dan tetap konsisten. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS *Statistics* versi 25.

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

No	Rentang Koefisien	Kriteria
1.	> 0,90	Reliabilitas Sempurna
2.	0,70 – 0,90	Reliabilitas Tinggi
3.	0,50 – 0,70	Reliabilitas Moderat
4.	< 0,50	Reliabilitas Rendah

(Saptutyingsih & Setyaningrum, 2019)

Adapun dasar keputusan dalam uji reliabilitas *alpha cronbach* adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten
2. Jika nilai *cronbach alpha* $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten

Uji reabilitas dilakukan pada 17 reponden di TK Sayap Ibu Bandar Lampung. Adapun hasil uji reabilitas pada penelitin ini sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.968	26

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien reliabilitas dari kemampuan berpikir simbolik sebesar 0,968. Angka ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai reliabilitas tinggi jika dibandingkan dengan kriteria reliabilitas berdasarkan tabel di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa perhitungan uji reliabilitas instrumen kemampuan berpikir simbolik adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada peneliti ini adalah mengelola dan menganalisis hasil data yang diperoleh untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media labirin kelereng terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis

penelitian. Dalam hal ini sebelum dilakukanya pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat.

3.10.1 Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* dengan bantuan program SPSS *Statistics* versi 25. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* karena ukuran sampel dari penelitian ini kurang dari 50 sampel. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai *Sig* > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *Sig* < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai tidak memiliki distribusi normal. Berikut merupakan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS *Statistics* versi 25.

Tabel 9. Uji Perhitungan Uji Normalitas

Nilai Kemampuan Berpikir Simbolik	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-treatment</i>	.920	19	.113
<i>Post-treatment</i>	.929	19	.164

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai signifikan variabel kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun pada data *pre-treatment* diperoleh nilai signifikansi 0,113 dan pada data *post-treatment* diperoleh nilai signifikansi 0,164. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel signifikansi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun dalam hasil uji normalitas *pre-treatment* dan *post-treatment* berdistribusi normal karena nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0,05.

3.10.2 Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal,

maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Uji homogenitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menguji apakah varians dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau setara. Perhitungan uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS *Statistics* versi 25. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas :

1. Jika nilai Signifikansi atau (Sig) pada Based on Mean $> 0,05$, maka data homogen
2. Jika nilai Signifikansi atau (Sig) pada Based on Mean $< 0,05$, maka data homogen

Berikut merupakan hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 :

Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Simbolik	Based on Mean	.116	1	36	.736
	Based on Median	0,36	1	36	.852
	Based on Median and with adjusted df	0,36	1	34.554	.852
	Based on trimmed mean	.092	1	36	.763

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,736. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variasi data bersifat homogen (berdistribusi sama), karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yaitu $0,736 > 0,05$

3.11 Analisis Uji Hipotesis

3.11.1 Uji N-Gain

Sebelum melakukan uji *paired sample t-test*, hasil data dihitung menggunakan *N-Gain*. Selanjutnya, uji *N-Gain* dilakukan untuk

mengetahui berapa besar pengaruh media pembelajaran *busy book* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5 – 6 tahun. Peningkatan ini dihitung berdasarkan nilai *pre-treatment* dan *post-treatment* anak. Penelitian ini, menggunakan bantuan program IBM SPSS *Statistic* versi 25 untuk menghitung skor *N-Gain*. Rumus untuk mengetahui besarnya skor *N-Gain* yaitu sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 2. Rumus Uji *N-Gain*

Terdapat kriteria skor serta kategori penilaian dalam analisis *N-Gain*. Adapun kriteria dan kategori skor *N-Gain* adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Kriteria Skor dan kategori *N-Gain*

Score <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,7 < N\text{-}gain$	Tinggi
$0,3 < N\text{-}gain < 0,7$	Sedang
$N\text{-}gain < 0,3$	Rendah

(Sukarelawat et al., 2024)

Berikut merupakan hasil perhitungan uji *NGain* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 12. Hasil Perhitungan Rata-rata *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	19	.55	.80	.6996	.07046
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,6996. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 0,6996.

3.11.2 Uji *Paired Sampel T-Test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program IBM SPSS *Statistic* versi 25 dengan teknik pengujian hipotesis *paired sample t-test*. Uji statistik *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan dan mengetahui adanya pengaruh dari *treatment* yang diberikan. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

1. Jika nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 diterima, H_a ditolak)
2. Jika nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak, H_a diterima)

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan penggunaan media *busy book* secara rutin dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik anak, karena anak secara langsung terlibat dalam aktivitas yang melibatkan simbol dan angka. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-treatment* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-treatment*, serta adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir simbolik anak setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5 – 6 tahun meningkat setelah melakukan aktivitas penggunaan media pembelajaran *busy book*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *busy book* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Mutia Kasih Bandar Lampung dengan skor yang diperoleh berada dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya faktor-faktor lain selain media pembelajaran *busy book* yang turut memengaruhi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

5.2.1 Bagi kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah untuk kemudian disampaikan kepada guru-guru mengenai

pembiasaan-pembiasaan yang dapat mendukung kemampuan berpikir simbolik anak. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong sekolah untuk menyediakan lebih banyak fasilitas media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mengembangkan berbagai kemampuan anak, khususnya kemampuan berpikir simbolik.

5.2.2 Bagi Guru

Sebagai saran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan memiliki makna bagi mereka.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk tidak hanya meneliti kemampuan berpikir simbolik, tetapi juga kemampuan kognitif lainnya, seperti kemampuan berpikir logis, dan pemecahan masalah, serta membandingkan *busy book* dengan media pembelajaran lainnya untuk mengetahui media mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Selain itu, penggunaan waktu intervensi yang lebih panjang juga disarankan untuk melihat perkembangan kemampuan berpikir simbolik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Y., & Wirman, A. 2020. Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156–1163.
- Ananda, P., Kurniawati, A. B., & Nawangsasi, D. 2024. Pengaruh Penggunaan Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 307–313.
- Andreastiti, P., & Widodo, Y. 2023. Perbandingan Efektivitas Antara Media Busy Book Dan Media Scrap Kariogenik Pada Anak TK Anggrek Palembang
Comparison of the Effectiveness Between Busy Book Media and Scrap Book Media in Increasing Children ' S Knowledge About Cariogenic Foods in Orchid Ki. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut*, 5(1), 52–58.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354–358
- Callaghan, T. 2013. Symbols and Symbolic Thought. In Philip David Zelazo (Ed.), *The Oxford Handbook of Developmental Psychology* (Vol. 1). Printed From Oxford Handbooks Online.
- Callaghan, T. 2020. The Origins and Development of a Symbolic Mind: The Case of Pictorial Symbols. *Interchange*, 51(1), 53–64.
- Carlson, S. M., & Zelazo, P. D. 2008. Symbolic Thought. *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development, Three-Volume Set*, 3, 288–297.
- Collins, M. A., & Laski, E. V. 2019. Digging deeper: Shared deep structures of early literacy and mathematics involve symbolic mapping and relational reasoning. *Early Childhood Research Quarterly*, 46, 201–212.

- Darmawangsa, Yandi, S., & Anwar, H. 2023. Pengaruh Media Busy Book Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Kelas 2 Sdn 09 Air Pacah. *Cakradonya Dental Journal*, 15(2), 103–108.
- Dhiu, K. D., & Ngura, E. T. 2023. Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 3(1), 14–23.
- Fatmawati, Mutaqqin, Nu., & Manik, N. 2022. Pengaruh Media Busy Book terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III di SDN Kohod 2 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2582–2588.
- Febrianti, R., Suarta, N., & Jaelani, A. K. 2023. Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Febrisia, T., & Hadiyanto. 2023. Pengembangan Busy Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4741–4751.
- Firdaus, M. K., & Dewa, A. P. H. 2021. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53.
- Güçler, B. (2014). The role of symbols in mathematical communication: the case of the limit notation. *Research in Mathematics Education*, 16(3), 251–268.
- Handika, Zubaidah, T., & Witarsa, R. 2022. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Humaida, R. T., & Abidin, M. Z. 2021. Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kognitif Pengenalan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 135–156.
- Iskandar, B., & Zulaeha, V. S. 2022. Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 30–36.

- Istanti, E., Debibik, N. F., & Rina, S. 2021. Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205–219.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. 2020. Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481.
- Karo-karo, R. I., & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Perdana Publishing*. Perdana Publishing.
- Khadijah, & Amelia, N. 2020. Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12.
- Khoirunnisa, K., Nurhayati, E., & Jazariyah, J. 2023. The Effect of Using Number Piggy Bank Media on the Symbolic Thinking Ability of 5-6 Years Old Children. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(2), 193–208
- Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, A. B., Nawangsasi, D., & Nopiana. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Big Book Bagi Guru PAUD/TK di Kota Bandar Lampung Tahun 2021. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(01), 38–44.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Landy, D., Allen, C., & Zednik, C. 2014. A Perceptual Account of Symbolic Reasoning. *Frontiers In Psychology*, 5, 1–10.
- Maulana, I., Yaswinda, & Nasution, N. 2020. Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow pada Anak Usia Dini. *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 512–519.

Mufliharsi, R. 2017. *Pemanfaatan Busy book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD SWADAYA. V*, 146–155.

Nevid, J. S. 2021. *Perkembangan Anak Konsepsi Dan Aplikasi Psikologi*. Nusamedia.

Nur'Aisyah, H. 2021. Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.

Nuransa, T. F., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. 2020. Efektivitas Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendikia*, 9(1), 11–19.

Nurfadhillah, S. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media pembelajaran, Landaan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.). CV Jejak.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Pnerbit UNM.

Prakarsi, E., Karsono, & Dewi, N. K. 2020. Penggunaan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenai Pola Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 171.

Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. 2021. Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia. *Jurnal Kumara Cendekia*, 9(4), 212–218.

Putri, A. D., & Suryana, D. 2022. Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494.

Putri, M. S., Reza, M., Widayanti, M. D., & Komalasari, D. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Busy Book Dalam Meningkatkan Pengetahuan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 66–77.

Rahmadani, A., Yuhasrianti, & Rizka, S. M. 2021. Pengembangan Media Busy Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 6(2), 20–29.

- Rahmadhani, E., Wahyuni, S., & Mandasari, L. 2023. The symbolic thinking ability of kindergarten students in central Aceh through Montessori games based on gender. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1), 139–148.
- Rizki, E., Oktariana, R., & Hayati, F. 2021. Pengembangan Permainan Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun TK Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–14.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. 2021. *Ragam Media Pembelajaran* (Taufikurrahman (ed.); Cetakan II). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rupnidah, R., & Dadan, S. 2022. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Sakdiah, H., & Mahyuddin, N. 2022. Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dalam Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 41–48.
- Saptutyningsih, E., & Setyaningrum, E. 2019. *Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis*. Gosyen Publishing.
- Saripah, I., Tabroni, I., Wang, Y., & Zou, G. 2023. Number Board Media To Stimulate Symbolic Thinking Ability In Children 5-6 Years Old. *Journal of Computer Science Advancements*, 1(2), 103–112.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. R. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Sujiono, Y. N., Tampiomas, E. L., Satriani, M., & Syamsiatin, E. 2019. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sukarelawa, D. M., Indiarto, T. K., & Ayu, S. M. 2024. *N-Gain Vs Stacking*. Surjaya.
- Sunardi, T. J., & Kurniastuti, I. 2022. Pengembangan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 501–509.
- Susianti, A., Nasution, Susun Nayati, & Padilah. 2019. Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Pada Kelompok B

- Taman Kanak- Kanak Kemala Bhayangkari 4 Di Palembang. *I*(1), 210–218 .
- Syukri. 2021. Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 4(1), 16–23.
- Troseth, G. L., Flores, I., & Stuckelman, Z. D. 2019. When Representation Becomes Reality: Interactive Digital Media and Symbolic Development. In *Advances in Child Development and Behavior* (1st ed., Vol. 56). Elsevier Inc.
- Umar. 2014. Media Pendidikan : Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 131–144.
- Veronica, N. 2018. Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. 2024. Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76.
- Yulianti, & Andriansyah. 2023. Maze Angka: Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Cerdas, Energik, Responsif, Inovatif, Adaptif*, 6(6), 577–585.
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. 2018. Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38.