BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan individu yang unik karena setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangannya masing-masing (Susanto, 2021). Khadijah (2020) menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan individu yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Anak usia dini berada pada periode kritis dalam perkembangan manusia, karena pada tahap ini berlangsung pembentukan fondasi yang esensial bagi pertumbuhan fisik, mental, emosional, dan sosial. Pada masa ini merupakan masa yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang serta kemampuan intelektualnya (Tatminingsih et al., 2019). Selain itu anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta kemampuan konsentrasi yang singkat.

Pada masa ini otak anak sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan, sehingga setiap pengalaman sentuhan, suara, interaksi sosial, maupun permainan akan membentuk koneksi sel-sel otak anak yang berpengaruh pada perkembangan lainnya (Fadilah, 2025). Periode ini ditandai dengan aktivitas otak yang optimal dalam menyerap berbagai informasi dari lingkungan sekitar bahkan perkembangan otak anak mencapai hingga 80% pada usia 5 tahun. Selain itu, kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, serta mengembangkan imajinasi mulai terlihat secara lebih nyata pada masa ini (Nurlina, 2024). Dengan demikian masa usia dini menjadi periode yang menentukan arah perkembangan anak di kemudian hari, sehingga rangsangan pendidikan yang tepat, lingkungan yang mendukung, serta pengalaman belajar yang bermakna perlu diberikan secara optimal pada usia ini.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Lumbantobing et al., 2024). Selain

itu pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memenuhi hak dan perlindungan anak serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Fadhillah & Dini, 2021). Oleh karena itu, penyelenggara PAUD perlu dirancang secara terencana dan berlandaskan pemenuhan hak anak agar mampu menciptakan landasan yang kuat bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya.

Sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek pertumbuhan anak, salah satu aspek yang memegang peran sentral adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan tingkat kemampuan berpikir individu yang meliputi proses pemecahan masalah, mengingat, pengambilan keputusan, dan penggunaan imajinasi (Putri & Anadhi, 2023). Perkembangan kognitif berlangsung secara alami di dalam susunan saraf pusat pada saat seseorang berpikir serta semua aktivitas mental yang menjadikan seseorang untuk menghubungkan, merefleksikan, dan mengevaluasi suatu peristiwa atau tindakan untuk mendapatkan pengetahuan.

Salah satu kemampuan kognitif yang berkembang pesat pada masa usia dini adalah berpikir simbolik. Dalam teori Jean Peaget kemampuan berpikir simbolik anak digunakan untuk merepresentasikan imajinasi melalui lambang, gambar, atau benda tertentu (Papalia et al., 2008). Dalam Capaian Pembelajaran (CP) perkembangan kognitif diarahkan agar anak mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan simbolik melalui kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah sederhana, serta penggunaan konsep dan simbol dalam konteks bermain dan kehidupan sehari-hari. Proses ini dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Kemendikbudristek, 2025). Melalui imajinasi anak mampu mengingat angka-angka, benda-benda, serta bentuk-bentuk yang telah diketahuinya kemudian akan menumbuhkan suatu kecerdasan matematis-logis (Mariam et al., 2024). Semakin bertambahnya usia anak semakin bertambah pula aktivitas yang menunjukkan penggambaran suatu ide yang mulanya direpresentasikan melalui benda yang bentuknya menyerupai bentuk asli dari suatu objek.

Kemampuan berpikir simbolik memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan aspek penting lainnya seperti bahasa, dasar literasi, kreativitas, imajinasi, dan pemecahan masalah (Bodrova & Leong, 2007). Kemampuan in

memungkinkan seseorang untuk dapat merepresentasikan benda, peristiwa, maupun ide dalam bentuk gambar, bahasa, maupun angka (Piaget, 1962). Selain itu, kemampuan berpikir simbolik berperan dalam komunikasi dan interaksi sosial yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk bahasa lisan, tulisan, isyarat, serta berbagai tanda dalam bentuk simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dan saling memahami (Vygotsky, 1978). Kemampuan ini mendukung untuk berpikir abstrak, menggunakan imajinasi, dan pemecahan masalah melalui simbol yang sering dijumpai. Maka dalam konteks perkembangan anak usia dini kemampuan ini dapat membantu anak dalam memahami bahwa huruf merupakan lambang bunyi, angka melambangkan jumlah, dan gambar yang merepresentasikan suatu objek.

Dalam perspektif Islam, konsep ini diperkuat oleh ajaran Al-Qur'an yang terdapat dalam QS. Ali Imran ayat 190-191,

اِنَّ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافِ الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَاٰيٰتٍ لِّاُولِى الْاَلْبَابِۙ ﴿١٩٠﴾ الَّذِيْنَ يَذْكُرُوْنَ اللّٰهَ قِيَامًا وَّقُعُوْدًا وَّعَلٰى جُنُوْبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُوْنَ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِۚ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًاۚ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

> Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Maha suci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka" (QS. Ali Imran [3]:190-191).

Ayat 190 menegaskan bahwa dalam penciptaan langit dan bumi serta bergantinya siang dan malam terdapat tanda-tanda kebesaran Allah bagi orang yang berakal (ulul albab). Bagi orang yang berpikir hal ini merupakan bukti nyata atas kekuasaan, ilmu, hikmah, dan kehendak Allah SWT. dalam menciptakan alam semesta dan hal ini bukan diciptakan secara sia-sia tanpa memiliki tujuan. Selanjutnya ayat 191 menjelaskan ciri-ciri orang yang berakal diantaranya mereka yang selalu mengingat Allah, serta merenungkan ciptaan langit dan bumi secara mendalam sehingga menguatkan pemahaman mereka bahwa Allah tidak menciptakan segala sesuatu secara sia-sia, kemudian mereka memohon keselamatan dan ridho serta ampunan agar terhindar dari azab Allah.

Hal ini berkaitan dengan konteks perkembangan manusia dalam menafsirkan simbol baik berupa tanda maupun peristiwa merupakan ciri akal yang berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, kemampuan berpikir simbolik menjadi bagian penting dalam perkembangan anak yang perlu diasah sejak dini melalui stimulus yang tepat agar anak tidak hanya mengenal simbol secara konkret tetapi memahami makna yang terkandung di dalamnya sebagai dasar perkembangan kognitif yang optimal.

Menurut Froebel (1887) kemampuan berpikir simbolik anak dapat distimulasi melalui permainan *gifts* yang merupakan kegiatan menyusun, membongkar, dan mengkombinasikan berbagai bentuk geometri, serta merepresentasikan imajinasi dalam bentuk simbol. Konsep permainan *gifts* ini mempunyai beberapa tahapan mulai dari yang paling sederhana sampai bentuk yang kompleks seperti bola, kubus, dan balok yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, dan memperoleh pengalaman belajar konkret untuk membantu perkembangan kognitif khususnya dalam membangun kemampuan berpikir simbolik secara bertahap.

Melalui permainan *gifts* atau biasa disebut geometri anak tidak hanya mengenal bentuk, tetapi anak belajar lebih dalam mengenai konsep, ukuran, dan sifat dari suatu bentuk geometri. Widyastuti (dalam Raihana et al., 2023) menyebutkan bahwa permainan konstruktif dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal konsep bentuk, konsep matematika, dan mengembangkan pemikiran simbolik. Sedangkan, menurut Sobirovna (2025) interaksi manipulatif menjadi salah satu langkah awal dalam mengembangkan representasi simbolik dan pemikiran abstrak anak. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret dan konstruktif sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Pada penelitian sebelumnya kemampuan berpikir simbolik anak dicapai melalui aktivitas menyusun balok dan membentuk plastisin. Aktivitas ini efektif dilakukan dalam 2 siklus yang mencapai persentase 76% kemampuan anak dalam merepresentasikan kendaraan (Rabbani et al., 2025). Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari (2025) kemampuan berpikir simbolik anak distimulasi melalui

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

media permainan *maze* dengan keberhasilan mencapai 74% pada indikator anak mampu menghubungkan simbol geometri dengan gambar benda yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, *maze* efektif bagi anak dalam mengenal dan menyebutkan bentuk geometri, mencocokkan simbol dengan objek nyata serta memahami konsep *maze* dengan baik.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Maryani et al., (2024) kemampuan berpikir simbolik anak distimululasi melalui permainan lompat geometri yang efektif dalam keterampilan memecahkan masalah serta membantu anak belajar berpikir kritis. Selain itu, media kereta angka yang diteliti oleh Soli et al., (2025) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memecahkan masalah seperti mampu membedakan bilangan banyak dan sedikit, serta mampu menjelaskan alasan terhadap suatu pilihan. Selain itu, anak mampu mengelompokkan, mengurutkan, dan mencocokkan yang merupakan proses berpikir simbolik. Maka, media yang interaktif dapat menunjang kemampuan berpikir simbolik anak melalui pengalaman langsung dan aktivitas manipulasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang terdapat aktivitas yang dilakukan untuk menstimulasi perkembangan simbolik anak masih bersifat konvensional melalui lembar kerja sederhana dan pengenalan bentuk geometri tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasosiasikan, melibatkan imajinasi, dan merepresentasikan simbol. Maka pendekatan seperti ini cenderung membuat anak bosan dan tidak memberikan ruang eksplorasi yang diperlukan anak untuk membagun konsep simbolik secara alami. Oleh karena itu, diperlukan media aktivitas yang lebih kreatif dan interaktif sesuai tahap perkembangan anak untuk membantu proses pembentukan kemampuan simbolik yang lebih bermakna.

Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan eksperimen melalui permainan geometri *gifts* dengan mengadaptasi konsep bermain *gifts* yang dikemukakan oleh Froebel untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Pada penelitian sebelumnya permainan geometri hanya sebatas pengenalan bentuk tanpa mendalam seperti memanipulasi bentuk dan penggunaan imajinasi. Selain itu, penelitian terdahulu berfokus pada pengenalan angka maupun

huruf secara langsung dengan media seperti kereta angka yang diteliti oleh Soli et al (2025), permainan setatak angka yang diteliti oleh Wardani & Suryana (2022), permainan lesung angka yang diteliti oleh Bodedarsyah & Yulianti (2019) dan bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak yang diteliti oleh Wikaningtyas & Afandi (2024) tanpa melibatkan imajinasi anak untuk membangun konsep simbolik secara alami. Maka, ini menjadi suatu peluang untuk diteliti mengenai kajian aktivitas geometri dengan konsep bermain Froebel untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis **Pengaruh Permainan Geometri *Gifts* terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang).** Pendekatan kuantitatif dipilih agar pengaruh intervensi dapat diukur secara objektif dan terstruktur, sesuai dengan karakteristik penelitian kuasi eksperimen yang umum digunakan dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak, sekaligus memperkaya praktik pembelajaran di satuan pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan aspek kognitif dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan aktivitas permainan geometri *gifts* (kelompok eksperimen) di kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok kontrol pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan geometri *gifts* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu dari rumusan masalah yang telah didapat, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan aktivitas permainan geometri *gifts* (kelompok eksperimen) di kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang
2. Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok kontrol pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang
3. Pengaruh yang signifikan dalam penggunaan permainan geometri *gifts* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

   a. Memberikan kontribusi pada literatur akademik mengenai pendidikan anak usia dini khususnya dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir simbolik anak melalui aktivitas permainan geometri.
   b. Memberikan pemahaman tentang aktivitas permainan geometri sebagai pembelajaran yang interaktif serta sumbagan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

c. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubugan dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, kegiatan penelitian ini juga memberikan dampak positif bagi beberapa kalangan diantaranya sebagai berikut:

d. Penelitian ini memberikan acuan praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan aktivitas permainan geometri *gifts* sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, serta membantu guru untuk merancang kegiatan yang lebih variatif dan bermakna.
e. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan program pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sekaligus mendorong untuk menyediakan media dan permainan geometri yang mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.
f. Penelitian ini memberikan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya stimulasi kemampuan simbolik melalui permainan berbasis bentuk geometri, sehingga diharapkan orang tua dapat melanjutkan stimulasi di lingkungan rumah secara konsisten dan relevan.
g. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi empiris bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai efektivitas permainan geometri *gifts* atau media pembelajaran lain yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan anak usia dini merupakan periode yang sangat krusial karena pada masa ini berbagai aspek perkembangan anak mengalami pertumbuhan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Santrock, 2019). Salah satu aspek yang paling berpengaruh dalam kehidupan yaitu perkembangan kognitif yang mencakup kemampuan anak dalam menafsirkan pengalaman, memecahkan

masalah, serta membangun representasi mental terhadap dunia sekitarnya. Dalam memahami proses ini, teori perkembangan kognitif Jean Piaget memberikan landasan penting. Piaget menjelaskan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan representasional melalui penggunaan simbol seperti bahasa, gambar, dan bentuk untuk mewakili objek nyata meskipun pemikirannya masih bersifat intuitif (Piaget, 1962).

Pemikiran Piaget kemudian diperkuat oleh teori *Discovery Learning* Jerome Bruner yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan secara bertahap melalui tiga mode representasi, yaitu enaktif (tindakan), ikonik (gambar/bentuk), dan simbolik (bahasa/simbol abstrak) (Bruner, 1966). Bruner menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila anak diberi kesempatan untuk memanipulasi objek secara langsung sebelum beralih pada representasi simbolik. Proses ini memungkinkan anak berpindah dari pemahaman konkret menuju abstrak, sehingga simbol-simbol yang diperoleh termasuk bentuk geometri dapat digunakan dalam berpikir tingkat lanjut.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada bagian latar belakang, proses pembelajaran di kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak masih bersifat konvensional hanya sebatas pengenalan bentuk geometri tanpa memberikan kesempatan untuk mengasosiasikan bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Selain itu, kurangnya pembelajaran yang bersifat mengasah kemampuan berpikir melalui pengalaman konkret dan logis sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi atau aktivitas pembelajaran alternatif serta efektif yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik mereka.

Vygotsky menyebutkan pentingnya media interaktif dalam perkembangan kognitif anak salah satunya simbol. Melalui permainan simbolik anak tidak hanya membentuk makna tetapi juga membangun struktur mental baru melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu seperti bentuk-bentuk visual (Bodrova & Leong, 2007). Dalam penelitian ini penerapan aktivitas permainan *gifts* dilakukan karena permainan ini terbukti dapat menstimulasi perkembangan simbolik anak melalui

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

interaksi alat bantu seperti geometri. Penelitian Suziman et al (2025) menunjukkan bahwa setelah melibatkan anak dalam aktivitas permainan geometri keterampilan berpikir simbolik anak yang mulanya 30% mengalami peningkatan hingga 75%, sehingga aktivitas ini memungkin anak untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir simbolik melalui manipulasi objek yang dijelaskan oleh Bruner melalui tiga mode representasi.

Menurut Rabbani et al., (2025) kemampuan berpikir simbolik anak usia dini berkembang melalui aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan bentuk dan benda sebagai simbol dari objek atau pengalaman yang telah mereka lewati. Dalam proses tersebut, anak tidak hanya mengenali bentuk secara nyata, tetapi mulai memberikan makna terhadap apa yang mereka mainkan. Sementara itu, Rahmani & Suryana (2022) menjelaskan bahwa melalui aktivitas bermain puzzle geometri, anak mampu mengasosiasikan bentuk-bentuk geometri dengan objek nyata serta mengungkapkan makna dari hasil susunan yang dibuat. Selain itu, Suryaningrum et al., (2022) menegaskan bahwa aktivitas bermain yang bersifat semiotik memungkinkan anak memberi makna pada simbol visual dan menggunakannya untuk mengekspresikan ide serta imajinasinya. Berdasarkan paparan tersebut, kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu (1) kemampuan anak dalam mengenali dan menyebutkan bentuk geometri, (2) menggunakan bentuk geometri sebagai simbol representasi, (3) mengonstruksikan beberapa bentuk geometri menjadi suatu objek yang bermakna, dan (4) menjelaskan makna atau fungsi dari hasil konstruksi yang dibuat. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar pengukuran kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dalam penelitian ini.

Secara praktikal, aktivitas permainan geometri *gifts* ini dirancang dengan mengadaptasi tahapan bermain yang dikemukakan oleh Froebel. Prinsip dari permainan geometri *gifts* ini adalah bermain dari bentuk sederhana menuju kompleks melalui beberapa tahapan, dimulai dari mengenal bentuk dan sifat, memahami konsep bagian dan keseluruhan, dan mengkonstruksikan balok menjadi bentuk bebas yang dapat direpresentasikan dan hubungkan dengan bentuk konkret.

Berikut adalah tahapan bermain geometri *gifts* yang dikemukakan oleh Froebel (dalam Wiggin & Archibald, 1898):

1. *Gifts* pertama dimulai dari memperkenalkan bola yang berwarna dasar dengan memandang bola sebagai bentuk paling sederhana dan utuh. Pada tahap pertama anak mulai memegang, menggenggam, melempar, menggulingkan, dan mengamati gerakan bola. Melalui aktivitas ini diharapkan anak mengenal hubungan antara gerak dan diam, serta sebab akibat.



Gambar 1. 1
Tahapan Gifts 1

2. *Gifts* kedua anak mengenal tiga bentuk dasar (bola, kubus, dan silinder) dengan tujuan membantu anak mengenali perbedaan bentuk dan karakteristik benda melalui pengalaman langsung. Pada tahap ini anak diajak untuk membandingkan melalui pengamatan sifat dari setiap bentuk dasar. Melalui pengalaman ini anak mulai memahami bahwa bentuk memengaruhi fungsi dan gerak benda.



Gambar 1. 2
Tahapan Gifts 2

3. *Gifts* ketiga anak belajar untuk memahami konsep bagian dan keseluruhan melalui bentuk kubus besar yang dibagi menjadi 8 kubus kecil sama besar. Pada tahap ini anak diberikan kebebasan untuk membongkar, menyusun kembali menjadi bentuk semula atau bentuk lain sesuai imajinasinya. *Gifts* 3 ini merupakan tahap awal munculnya aktivitas konstruktif dan simbolik serta pengalaman ini mengajarkan anak bahwa benda konkret dapat diatur dan dimaknai sesuai dengan ide dan imajinasinya.



Gambar 1. 3
Tahapan Gifts 3

4. *Gifts* keempat mulai memperkenalkan balok-balok berbentuk persegi panjang yang berasal dari satu kubus besar yang memungkinkan anak untuk membuat susunan yang lebih bervariasi. Anak mulai menyusun balok secara horizontal dan vertikal yang akan memunculkan struktur menyerupai bangunan, jalan, atau bentuk lainnya. Aktivitas ini membantu anak memahami hubungan ruang, keseimbangan, dan keteraturan dalam menyusun bentuk.



Gambar 1. 4
Tahapan Gifts 4

5. *Gifts* kelima memperluas pengalaman anak dengan memperkenalkan variasi ukuran dan bentuk kubus, yaitu kubus utuh, setengah kubus, dan seperempat kubus. Melalui aktivitas mengkombinasikan bagian-bagian tersebut, anak mulai memahami konsep simetri, proporsi, dan keteraturan yang lebih tinggi. *Gifts* kelima ini menjadi tahap penting dalam memperkaya kemampuan anak dalam menghubungkan benda konkret dengan imajinasi simbol sesuai dengan pikirannya.



Gambar 1. 5

Tahapan Gifts 5

6. *Gifts* keenam mengenalkan balok yang lebih tipis lebih panjang dari sebelumnya untuk menciptakan struktur yang lebih detail dan kompleks. Tahapan ini disebut sebagai tahapan puncak dari konstruktif dengan menyusun balok dalam berbagai arah dan pola, serta menciptakan bentuk yang lebih terperinci dan stabil.



Gambar 1. 6

Tahapan Gifts 6

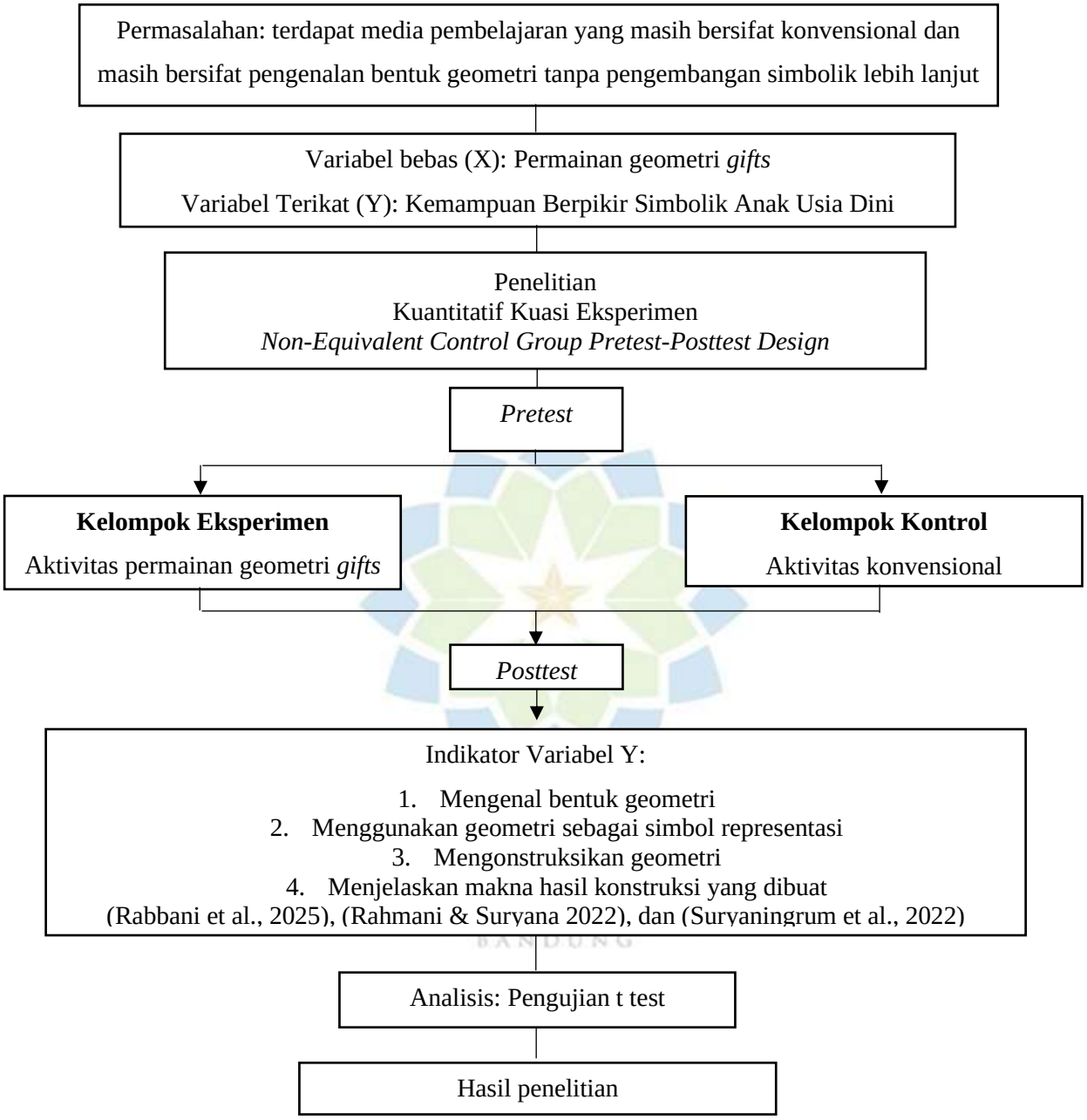
Secara keseluruhan, geometri *gifts* ini dirancang untuk membawa anak dari pengalaman sensorik sederhana menuju aktivitas konstruktif yang lebih kompleks.

Melalui proses bermain anak belajar mengenal bentuk, hubungan ruang, serta memberi makna terhadap benda yang dimanipulasinya. Proses inilah yang menjadi dasar berkembangnya kemampuan berpikir simbolik anak secara alami.

Secara konseptual, aktivitas permainan geometri ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Melalui kegiatan pengenalan bentuk yang dikemas dalam permainan, anak memperoleh pengalaman konkret sekaligus kesempatan untuk membangun representasi mental mengenai objek dan simbol yang mereka temui. Proses mencocokkan, mengelompokkan, serta mengasosiasikan bentuk dengan objek kehidupan sehari-hari memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan representasi secara simbolik dan terarah. Dengan demikian, aktivitas permainan geometri ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan berpikir simbolik anak sesuai tahap perkembangannya.

Dari sisi empiris, penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design.* Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi kelas yang tidak memungkinkan dilakukan pengacakan atau *random assignment* (Abraham & Supriyati, 2022). Meski demikian, kedua kelompok eksperimen dan kontrol memiliki karakteristik perkembangan yang relatif sama. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa aktivitas permainan geometri sebagai upaya stimulasi kemampuan berpikir simbolik, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yaitu aktivitas estafet balok. Proses *pretest* dan *posttest* dilakukan pada kedua kelompok untuk melihat perubahan skor dan membandingkan efektivitas perlakuan terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. 7

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan penjelasan fenomena tertentu yang bersifat sementara dengan tujuan untuk mempermudah pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Untuk itu, peneliti tidak hanya mengumpulkan fakta-fakta yang ada, tetapi lebih jauh lagi peneliti harus menggeneralisasi dan

menghubungkan fakta-fakta yang ada (Muchsinin & Rahmawati, 2020). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diformulasikan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H_o: Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak antara penggunaan aktivitas permainan geometri *gifts* (kelompok eksperimen) dengan aktivitas permainan konvensional (kelompok kontrol) terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.
2. H_a: Terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak antara penggunaan aktivitas permainan geometri *gifts* (kelompok eksperimen) dengan aktivitas permainan konvensional (kelompok kontrol) terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang.

Dalam pembuktian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

a) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.
b) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berperan dalam menyusun kerangka berpikir dan merumuskan hipotesis penelitian. Hasil-hasil penelitian sebelumnya dapat dijadikan dasar dalam merumuskan dugaan sementara mengenai hubungan atau pengaruh antar variabel (Arikunto, 2013). Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian "Pengaruh Aktivitas permainan geometri terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Asy-Syafi'iyyah Jatinangor Sumedang)" antara lain**:**

1. Şen & Kotil (2022) **"Reevaluating Froebel Gifts: A Tool That Embodies Three Dimensions in Space to Enhance Pre-school Children's Geometry Skills".** International Journal of Educational Studies in Mathematic

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Froebel *gifts* memiliki keterkaitan dengan pembelajaran geometri anak, berbagai bentuk yang digunakan

seperti persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium, segiempat, segitiga, lingkaran, dan setengah lingkaran memungkinkan anak mengeksplorasi karakter bentuk, membandingkan bentuk, serta menyusun kembali berbagai bentuk menjadi suatu konstruksi. Penelitian ini menekankan pada pembelajaran dan mengenalan geometri

2. Wulandari (2025) **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 3-4 Tahun melalui Permainan Maze".** Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education, Jawa Timur.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan penerapan permainan *maze* berbasis simbol dan bentuk geometri sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak secara signifikan, dengan kondisi awal sebesar 65% kemudian meningkat menjadi 84% pada siklus ke 2. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan simbol dan bentuk geometri mampu membantu anak dalam mengasosiasikan simbol visual, sehingga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

3. Suziman et al., (2025). ***"Teacher's Efforts in Improving Early Childhood's Symbolic Thinking Abilities through Geometry Play Activities"***. Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini), Sulawesi Tenggara.

Penelitian ini berfokus pada penerapan aktivitas bermain geometri sebagai bentuk stimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah anak dilibatkan dalam aktivitas permainan geometri, kemampuan berpikir simbolik anak mengalami peningkatan yang signifikan dari persentase awal sebesar 30% menjadi 75% pada indikator mampu mengenal bentuk, menyebutkan simbol, mengelompokkan bentuk geometri, dan menghubungkan simbol dengan benda nyata. Temuan ini menegaskan bahwa permainan geometri yang melibatkan manipulasi bentuk dan interaksi langsung dengan media konkret dapat efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.

4. Sirjon et al., (2025). ***"Strategies to Improve Children's Ability to Recognize Shapes through Geometry Games".*** ETDC Indonesian Journal of Research and Educational Review, Papua.

Pendekatan penelitian tindakan kelas menekankan pada penggunaan permainan geometri untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami bentuk. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan bentuk geometri setelah diberikan perlakuan melalui permainan. Meskipun fokus utama penelitian ini adalah pengenalan bentuk, temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain geometri berperan sebagai fondasi penting dalam perkembangan berpikir simbolik anak, khususnya dalam menghubungkan simbol visual dengan objek nyata.

5. Amalia et al., (2023). **"Pengaruh Bermain *Puzzle* Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia Dini".** Jurnal Metafora Pendidikan, Sulawesi Selatan

Penelitian ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menguji efektivitas permainan *puzzle* geometri. Hasil menunjukkan bahwa anak pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian ini menegaskan bahwa aktivitas mengonstruksikan bentuk geometri melalui permainan *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif dasar tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan manipulasi bentuk memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan geometri tidak hanya mengenali bentuk secara konkret, tetapi juga mulai mengasosiasikan ide dan imajinasi mereka melalui representasi visual. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan dilakukan dalam konteks penelitian tindakan kelas, serta terbatasnya penelitian dengan menggunakan pendekatan *gifts* yang dikemukakan oleh Froebel. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi peluang untuk dilakukan karena masih terbatasnya studi yang

meneliti hubungan langsung dengan menggunakan tahapan bermain *gifts* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang efektif dalam dunia pendidikan anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG