

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh stimulasi atau upaya pengembangan agar berkembang dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pendidikan pada anak yang sesuai dengan usianya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 menurut John Dewey (Yus, 2015: 6), yaitu pembelajaran yang diberikan pada anak melalui kehidupan dan melibatkan fisik serta benda yang konkrit sehingga berbagai kemampuan anak akan berkembang. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak (Sujiono dan Yuliani, 2009: 6-7). Sedangkan menurut Santi (2012: 4), pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, kognitif, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, baik aspek fisik dan non fisik, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Banyak aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak, salah satunya yaitu aspek kognitif. Menurut Neiser (Syadiah, 2000: 14), istilah *cognitive*

berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya menurut Pudjiati & Masykouri (Khadijah, 2016: 26), kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya. Kognisi dapat dipandang sebagai kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan seperti dalam aktivitas mengamati, menafsirkan, memperkirakan, mengingat, dan menilai (Syaodih, 2000: 14). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, dan pemecahan masalah (Khadijah, 2016: 25). Jadi, kognitif adalah kemampuan mental seseorang dalam mengetahui, memahami sesuatu, memecahkan masalah, dan segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu. Kemampuan kognitif jika dikembangkan akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari.

Standar Tingkat Penilaian Perkembangan Anak (STPPA) menyatakan bahwa, terdapat tiga aspek capaian perkembangan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun, salah satunya yaitu anak mampu berpikir simbolik. Anak dinyatakan sudah mencapai standar tingkat perkembangan dalam hal berpikir simbolik, di antaranya ditandai dengan anak sudah mampu: 1) menyebutkan lambang bilangan 1-10; 2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; 4) mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan; 5) merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Yus, 2011: 25). Tahap simbolik merupakan tahap belajar mengenai konsep, dimana konsep ini dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata, demi kepentingan masa depannya (Hardiyanti, Sasmianti, dan

Lilik, *Jurnal PAUD*, 4, 2018: 2). Dalam konsep berpikir simbolik, anak mulai diperkenalkan dengan konsep matematika atau bilangan.

Anak tidak dapat memiliki kemampuan berpikir simbolik jika tidak diperkenalkann dan diasah terlebih dahulu. Mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, dibutuhkan media atau alat pendukung pembelajaran agar pembelajaran efektif dan tujuan dapat tersampaikan. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Mursyid, 2015: 41). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Pihak sekolah dan pengajar perlu melakukan penyediaan atau penambahan media pembelajaran di dalam kelas, sebagai upaya pengembangan keterampilan berpikir simbolik siswa. Salah satu media pembelajaran berupa alat permainan edukatif untuk mengasah kemampuan berpikir simbolik anak, yang dapat dicoba untuk diterapkan di dalam kelas adalah media Buku *Play and Study* (PAS). Buku PAS merupakan buku dengan alat permainan yang didesain khusus dan diklaim dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satunya yaitu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan sekolah dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah atas yaitu media Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Dinas Pendidikan Nasional (2006), lembar kerja siswa merupakan lembaran-lembaran yang harus dikerjakan peserta didik. Menurut Belawati (Prastowo, 2012: 204), lembar kerja siswa adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar dan kompetensi inti yang harus dicapai. Dalam pendidikan anak usia dini, LKS disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan berpikir simbolik.

Idealnya anak usia 5-6 tahun sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan berpikir simbolik. Seperti yang tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Namun kenyataan di lapangan, masih

terdapat anak usia dini yang belum memiliki kemampuan berpikir simbolik yang baik. Berdasarkan observasi awal di lapangan, 9 dari 15 anak di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung, belum bisa mengingat dan mengerti dengan baik mengenai angka dan lambang bilangan. Anak kebingungan ketika diberikan berbagai persoalan mengenai konsep angka dan lambang bilangan. Seperti menyebutkan lambang bilangan sesuai yang ditunjuk oleh guru, memasang lambang bilangan sesuai jumlah benda, menjumlahkan dan mengurangi benda, serta konsep lambang bilangan lainnya. Dalam pengembangan kemampuan berpikir simbolik tersebut, guru memberikan kegiatan berupa mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS digunakan sebagai kegiatan rutin yang disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. Sejauh ini RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung hanya menggunakan LKS dan belum menggunakan tambahan media berupa alat permainan edukatif di dalam kelas.

Berdasarkan uraian permasalahan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu: 1) kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B masih ada yang berkembang belum sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak; 2) belum adanya penambahan media permainan edukatif di dalam kelas. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Buku *Play and Study* dan melihat perbedaan dengan penggunaan lembar kerja siswa, dengan judul “Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini melalui Media Buku *Play and Study* (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung)”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana perkembangan berpikir simbolik anak melalui media Buku *Play and Study* (kelas eksperimen) di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana perkembangan berpikir simbolik anak melalui media lembar kerja siswa (kelas kontrol) di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung?

3. Bagaimana perbedaan perkembangan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media Buku *Play and Study* dengan media lembar kerja siswa di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perkembangan berpikir simbolik anak melalui media Buku *Play and Study* (kelas eksperimen) di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung.
2. Perkembangan berpikir simbolik anak melalui media lembar kerja siswa (kelas kontrol) di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung.
3. Perbedaan perkembangan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media Buku *Play and Study* dengan media lembar kerja siswa di kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terus berkembang sesuai tuntutan masyarakat dan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu inovasi mengenai penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif untuk mengembangkan aspek kognitif khususnya dalam berpikir simbolik anak.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan.

- b. Manfaat bagi guru, memberikan inovasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mendukung dan meningkatkan keenam aspek perkembangan anak secara holistik yang menarik perhatian anak.
- c. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam belajar.
- d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar. Menurut Suyadi (2013: 13), pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dimana difokuskan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan karakteristik anak yang unik dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini. Pendidikan anak usia dini juga dijelaskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Dalam pendidikan anak usia dini, lebih ditekankan dalam upaya pembinaan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan masa anak-anak merupakan fase perkembangan paling pesat pada manusia (Suyanto, 2005: 6). Namun, perkembangan tersebut akan maksimal apabila diberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan, termasuk dalam aspek intelektual atau kecerdasan. Kecerdasan atau kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak. Salah satu bagian dari kognitif yaitu kemampuan berpikir simbolik.

Berpikir simbolik merupakan salah satu dari aspek perkembangan kognitif yang penting diarahkan bagi anak usia dini. Berpikir simbolik adalah tahap belajar mengenai konsep, dimana konsep ini dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata, demi kepentingan masa depannya (Hardiyanti, Sasmiami, dan Lilik, *Jurnal PAUD*, 4, 2018: 2). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa berpikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Menurut Diana Mutiah (2010: 35), kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi berpikir simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Dalam standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dikatakan sudah tercapai yaitu ditandai dengan menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Dalam upaya memaksimalkan kemampuan berpikir simbolik anak, bermain merupakan cara yang bisa dan sangat efektif.

Bermain simbolik menurut Vygotsky (Sujiono dan Yuliani, 2009: 135), memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Sejak anak bisa menggambarkan atau menjelaskan sesuatu yang anak bayangkan, maka anak mampu berpikir tentang makna objek yang tidak terlihat. Berdasarkan pendapat tersebut, bermain sudah seperti kebutuhan dan merupakan pembelajaran bagi anak.

Pembelajaran khususnya bagi anak usia dini, membutuhkan media sebagai alat pendukung pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin, *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2009: 3). Menurut

Heinich (Mursyid, 2015: 40) medium merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009: 4), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik menjelaskan hal yang abstrak dan sulit menjadi jelas, sehingga dapat membantu mencapai tujuan belajar (Sutikno dan Rosyidah, 2009: 7). Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran dengan media (Mursyid, 2015: 41). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Salah satu media yang dapat mengasah perkembangan berpikir simbolik anak yaitu media Buku *Play and Study* (PAS). PAS merupakan media yang membantu anak mengasah kemampuan berpikir simbolik melalui menyelesaikan tantangan memecahkan masalah dengan kegiatan bermain sambil belajar (Dean dan Frank, 1997: 16). Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, sehingga melalui bermain dengan media Buku PAS ini, diharapkan anak dapat bermain sekaligus belajar tanpa disadari anak. Penggunaan media pembelajaran Buku *Play And Study* (PAS) digunakan sebagai media pendukung dalam mengasah kemampuan berpikir simbolik anak. Media Buku PAS terdiri dari buku dan alat yang disebut dengan wadah kontrol PAS. Media ini dibuat dengan tujuan untuk mengasah kemampuan berpikir simbolik anak. Terdapat tingkatan atau *level* dalam buku ini, anak belajar mengenai konsep lambang bilangan dari yang sederhana hingga yang sulit secara bertahap (Dean dan Frank, 2002: 16).

Langkah-langkah penggunaan media Buku PAS yaitu sebagai berikut (Dean, 2002:1) :

1. Anak mengikuti aturan dan cara bermain yang dijelaskan guru.
2. Anak bermain menggunakan wadah kontrol PAS.



3. Anak memulai dari keping nomer 1 hingga 12. Dengan cara meletakkan tutup wadah kontrol yang transparan di atas buku PAS bagian bawah.
4. Anak dapat mengecek sendiri hasil pekerjaannya. Dengan cara menutup wadah kontrol PAS, lalu balikkan sehingga wadah kontrol yang transparan ada di bagian atas. Jika terlihat pola simetris di bagian kanan atas halaman cocok dengan pola yang terbentuk pada tutup wadah kontrol yang transparan, berarti anak telah mengerjakannya dengan benar. Apabila tidak cocok, maka anak harus mencobanya lagi.
5. Satu buku PAS memiliki soal dari mudah hingga sulit. Usahakan anak mengerjakan secara tuntas dan bertahap.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh lembaga pendidikan anak usia dini adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Majid (2007, 177), Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik. LKS biasanya berupa berbagai kegiatan sesuai tema agar anak menyelesaikan tugas tertentu. Lembar kerja siswa mengacu pada kompetensi dasar dan kompetensi inti (Prastowo, 2012: 204). LKS dapat digunakan untuk tema apa saja. Tugas-tugas sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak didampingi oleh guru (Majid, 2007: 177). Lembar kerja bagi anak dapat disesuaikan dengan tema/subtema yang sedang dipelajari untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, termasuk aspek perkembangan berpikir simbolik. Lembar kerja siswa bagi anak tidak bersifat mengikat, atau guru dapat menyesuaikan sesuai kebutuhan pembelajaran (Djafar dan Chusnan, 2014: 1). Terdapat petunjuk penggunaan dalam mengerjakan lembar kerja siswa bagi anak (Djafar dan Chusnan, 2014: 24), yaitu sebagai berikut :

1. Guru menunjukkan gambar objek dan melakukan tanya jawab atau memberikan gambaran mengenai objek tersebut (contoh : apel) dan anak menyimak serta ikut aktif dalam kegiatan tanya jawab.
2. Anak membaca dan memahami keterangan pada lembar kerja dengan bimbingan guru (contoh : aku suka apel, ayo kita hitung jumlah apel dalam keranjang lalu tarik garis yang menghubungkan gambar dengan angka yang sesuai).

3. Anak mengerjakan kegiatan pada lembar kerja siswa menggunakan alat tulis (seperti pensil, pensil warna, krayon, dsb).
4. Lembar kerja siswa diberikan pada anak sesuai tema secara berurutan. Bimbing anak agar dapat menyelesaikan seluruh kegiatan.
5. Guru memberikan paraf atau bintang pada lembar kerja siswa yang sudah selesai dikerjakan anak.

Dari dua variabel, yaitu media Buku *Play and Study* (PAS) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang menjadi indikator berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu perkembangan berpikir simbolik usia 5-6 tahun. Dari lima indikator, peneliti hanya mengambil tiga indikator, yaitu 1) menyebutkan lambang bilangan 1-10; 2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemudian indikator tersebut dikembangkan menjadi 10 item.

Hal yang membedakan dalam pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas control yaitu media yang digunakan dan langkah-langkah pengerjaan kedua media pembelajaran tersebut. Pemberian perlakuan diberikan pada kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen yaitu pada kelas B1 dengan menggunakan media Buku *Play and Study* (PAS), sedangkan kelas control yaitu pada kelas B2 menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS). Pemberian *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas control dilakukan selama masing-masing empat hari. Sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*, terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada masing-masing kelas. *Pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan teknik unjuk kerja.

Hasil dari kedua perlakuan tersebut kemudian dibandingkan untuk menemukan perbedaan dalam perkembangan berpikir simbolik anak dengan mengacu pada indikator yang telah disebutkan sebelumnya. Secara sederhana arah penelitian ini dijelaskan dalam skema sebagai berikut:



Skema 1.1 Perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak antara penggunaan media Buku *Play and Study* dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)

## F. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kerangka berpikir di atas dapat dibuat hipotesis penelitian, yaitu:

Ho : tidak terdapat perbedaan perkembangan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media buku *play and study* dengan lembar kerja siswa di Kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung.

Ha : terdapat perbedaan perkembangan berpikir simbolik anak melalui penggunaan media buku *play and study* dengan lembar kerja siswa di Kelompok B RA Al-Hurriyyah Cicalengka Kabupaten Bandung.

### G. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, di antaranya yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nori Pustiani Sudrajat (2016), Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul “Penerapan Metode Proyek untuk Mengembangkan Berpikir Simbolik pada Anak dalam Mengenal Bilangan dan Lambang Bilangan”. Hasil penelitian dari tindakan yang dilakukan dalam tiga siklus perkembangan kemampuan anak dalam berpikir simbolik, yaitu, pada siklus I menyebutkan lambang bilangan 1-20 mencapai 23,93%, siklus II mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan mencapai 24,5%, dan siklus III menggunakan lambang bilangan untuk menghitung mencapai 25%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengukur kemampuan berpikir simbolik anak. Perbedaan penelitian ini yaitu menggunakan metode proyek dan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan media buku *play and study* (PAS) dan merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen yang mencari apakah terdapat perbedaan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak melalui media buku PAS dengan LKS.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Leni Hardiyanti (2015), Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media dengan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini di TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik sebesar 0,439. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengukur kemampuan berpikir simbolik anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian ini merupakan penelitian jenis korelasi sedangkan peneliti merupakan jenis

penelitian kuasi eksperimen yang melihat apakah terdapat perbedaan pada perkembangan berpikir simbolik anak melalui media buku PAS dengan media LKS.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Magnalia Widyaiswara (2016), Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain estafet terhadap perkembangan berpikir simbolik pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas bermain estafet terhadap perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK LPM Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengukur perkembangan berpikir simbolik anak dan jenis penelitian kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, penelitian ini menggunakan aktivitas bermain estafet, sedangkan peneliti menggunakan media permainan buku *play and study*.