



Permainan Edukatif *Setatak* Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini

Eka Kusuma Wardani^{1✉}, Dadan Suryana¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i3.1857](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857)

Abstrak

Kemampuan berfikir simbolik merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif. Dalam mengoptimalkan kemampuan berfikir simbolik media yang digunakan adalah permainan edukatif *setatak* angka. Permainan edukatif *setatak* angka dipilih karena permainan ini belum banyak digunakan dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan permainan *setatak* angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif *setatak* angka yang digunakan sangat menarik dan dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun dalam mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1- 10 dan mengenal konsep bilangan ternyata berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci: *setatak angka; berfikir simbolik; anak usia dini*

Abstract

The ability to think symbolic is part of the aspect of cognitive development. In optimizing the ability to think symbolic, the media used is an educational game *setatak* numbers. Educational games *setatak* numbers were chosen because these games have not been widely used in stimulating symbolic thinking skills. This research uses qualitative research with descriptive method. The purpose of this study was to identify and describe the *setatak* number one game in stimulating the symbolic thinking ability of early childhood. The results showed that the *setatak* number-one educational game used was very interesting and could stimulate the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years in recognizing number symbols, counting many objects 1-10 and recognizing the concept of numbers turned out to be developing as expected.

Keywords: *setatak numbers; symbolic thinking; early childhood*

Copyright (c) 2021 Eka Kusuma Wardani, Dadan Suryana.

✉ Corresponding author :

Email Address : Ekakusumawardani97@gmail.com (Tabing Koto Tengah, Padang, Indonesia)

Received 11 May 2021, Accepted 26 October 2021, Published 30 October 2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini mulai peka dan sensitif untuk menerima berbagai rangsangan semua aspek perkembangannya agar tumbuh secara optimal. Pada masa tersebut menjadi pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Suryana (2013) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki makna bagi kehidupannya, jika dioptimalkan melalui pendidikan yang tepat. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan (Suryana & Rizka, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik dengan memiliki beberapa tahapan perkembangan yang harus dicapai dan distimulasi dengan pendidikan sejak dini.

Berbicara tentang aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting diperhatikan. Menurut Khadijah (2016) perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai proses sistem susunan syaraf internal manusia ketika sedang berfikir (Fardiah, Muwarni, dan Dheini, 2019). Kemampuan kognitif membuat anak sebagai individu yang secara aktif memperoleh sendiri pengetahuan tentang dunia (Baharun dkk., 2021). Perkembangan tersebut dapat dilihat dari masa tumbuhnya hingga sampai pada tahap dewasa berkaitan erat dengan lingkungannya (Novitasari dan Fauziddin, 2020). Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Pengembangan kognitif diharapkan menjadi dasar kemampuan belajar di era perubahan dan masyarakat yang berbasis pengetahuan (Hendriati dan Santoso, 2021).

Perkembangan kognitif setiap anak berbeda-beda sesuai dengan usia dan tahapannya. Piaget (Mu'min, 2013) meyakini bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan diantaranya : 1) tahap sensorimotorik (dari kelahiran sampai umur 2 tahun), dalam tahapan ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indra (sensory) mereka dengan gerakan motor (otot). 2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis, anak kecil secara mental mulai mempresentasikan objek yang tidak hadir. 3) tahap operasional konkret (usia 7- 11 tahun), pada tahap ini kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. 4) tahap operasional formal (usia 12 tahun keatas) mereka memperoleh kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan memanipulasi ide di kepalanya, tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki tahap pemahaman yang berbeda pada usia yang berbeda. Fase perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada pada fase pra-operasional yang mencakup tiga aspek, salah satunya kemampuan untuk berfikir simbolik, yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak (Suryana, 2016). Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak akan terbentuk seiring dengan bertambahnya usia serta bertambah luasnya pemahaman informasi yang ia temui.

Kemampuan berfikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang harus dicapai anak. (Nursyamsiah dkk., 2019) kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam menggunakan simbol - simbol untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik masuk kedalam tahapan belajar mengenai symbol atau lambang (Permata dan Nugrahani, 2020). Dalam kehidupan sehari-hari anak akan menjumpai angka dan huruf karena ketika memasuki

sekolah dasar anak akan mengenal pembelajaran matematika. Anak harus mengetahui angka-angka baik urutannya maupun arti dari setiap angka tersebut (Delfia dan Mayar, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap perkembangan kognitif berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda, rendahnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan sebab anak hanya menyebutkan saja. Selain itu anak masih kebingungan dalam mengurutkan lambang bilangan. Dalam mengarahkan anak pada proses kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dapat dilakukan secara sederhana melalui media (Retnaningrum, 2016). Oleh karena itu, diperlukan perhatian besar pada setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan agar menarik dan tidak lepas dari unsur bermain. Peralatan dan perlengkapan yang diperlukan di dalam bermain hendaknya tersedia dan diutamakan jenis permainan yang dapat mengembangkan semua aspek atau dimensi yang dapat dikembangkan pada diri anak.

Bermain merupakan kegiatan yang paling disukai anak yang dilakukannya secara berulang-ulang. Anak melakukannya karena memiliki perasaan senang dan ingin mencoba hal baru sebagai sarana untuk menemukan jawaban dari setiap rasa ingin tahunya (Suripatty dkk., 2020). Dalam kegiatan bermain banyak menggunakan media atau alat permainan yang menyenangkan. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai ia bisa melakukannya (Kusumawati, 2017). Di zaman yang semakin berkembang menuntut pendidik dapat menciptakan alat permainan yang bermakna dan mampu menstimulasi perkembangan anak. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Astini dkk., 2017). Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sebagai media penyampai pesan ketika akan melaksanakan pelajaran. Hal ini agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak lebih cepat mengerti dan memahami pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif tersebut adalah permainan *setatak*, yang telah dilupakan anak, karena sudah jarang dimainkan di zaman sekarang ini. Iskandar (2021) *setatak* adalah permainan tradisional anak yang masih berkembang di Pekanbaru dan sekitarnya yang dimainkan anak untuk menghibur diri dalam mengisi waktu luang dengan cara meloncat-loncat diatas tanah. Dahulu permainan ini dikenal dengan permainan "engklek" atau disebut dengan permainan lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah dalam bentuk kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki (Mulyani, 2016). Permainan engklek merupakan permainan yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan aturan yang harus dipatuhi pemain (Munawaroh, 2017). Dalam pelaksanaannya permainan *setatak* dapat dimainkan siapa saja dengan tidak membedakan kelas atau kelompok tertentu (Suparman, 2020).

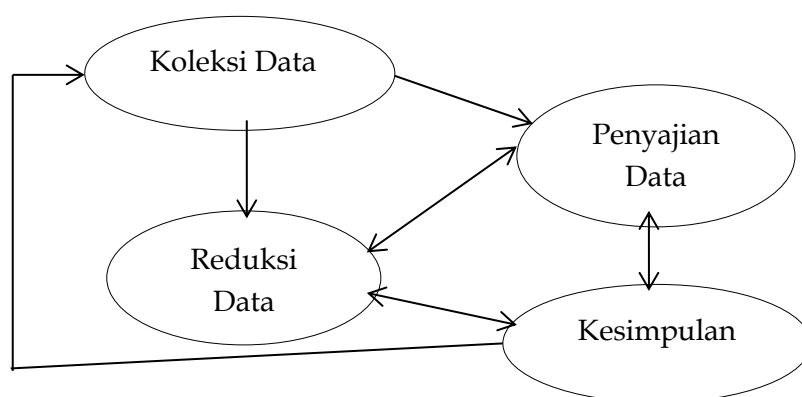
Keterampilan menggunakan alat permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rozana (2020) mengatakan bahwa permainan engklek yang menggunakan angka-angka mampu membuka kognitif anak usia dini tentang pengenalan angka-angka. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada metode yang digunakan, lokasi, serta tujuan penelitian tersebut mencakup semua aspek perkembangan anak sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan terfokus pada aspek kognitif kemampuan berfikir simbolik. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Desvarosa (2016) bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bina Guna. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada penggunaan permainan tradisional engklek dimana peneliti menggunakan permainan engklek yang diinovasikan dan didesain menarik menjadi permainan edukatif *setatak* angka untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia

4-5 tahun. Salah satu bentuk permainan dalam meningkatkan perkembangan kognitif berfikir simbolik adalah permainan edukatif. Sehubungan dengan hal diatas, peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan permainan edukatif *setatak* angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Meleong (2014) penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran atau data yang sebenarnya tentang permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Mutiara Bunda.

Subjek penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi atau jawaban berupa lisan melalui wawancara, adapun narasumber dalam penelitian ini adalah guru PAUD Terpadu Mutiara Bunda. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang diperoleh dari lapangan. Miles dan huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Akitivitas dalam analisis data yaitu: Reduksi data, Penyajian data, penarikan Kesimpulan. Langkah – langkah analisis ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan dalam analisis data (Sugiyono, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diketahui bahwa guru PAUD Terpadu Mutiara Bunda dalam perencanaan permainan edukatif *setatak* angka untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini. Perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan diawali dengan penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir. Kemudian menyiapkan penilaian harian guna untuk mengetahui tahap perkembangan anak. Waktu pembelajaran dimulai dari jam 08.00- 11.00 setiap hari kecuali hari Jum'at. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan guru IA mengatakan bahwa “dalam melaksanakan pembelajaran guru dituntut untuk menjadi seseorang yang lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran”. Dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun guru menggunakan alat permainan edukatif *setatak* angka. Guru SM mengungkapkan bahwa “iya permainan edukatif setatak angka merupakan permainan melompat pada kotak-kotak

yang berisi angka-angka dan dapat melatih kemampuan berfikir simbolik anak". Permainan *setatak* yang digunakan guru didesain menggunakan bahan-bahan yang aman untuk anak. Adapaun alat dan bahan yang dibutuhkan seperti spanduk bekas atau kain sisa, kain flanel, gunting dan lem. Permainan *setatak* di inovasikan menjadi permainan yang lebih menarik dan menyenangkan serta kegiatan bermain dapat dilakukan di luar ruangan maupun di dalam ruangan.

Dalam pelaksanaan permainan edukatif *setatak* angka dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dibuat. Langkah-langkah permainan edukatif *setatak* angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui metode bermain: (1) Guru menjelaskan cara bermain atau aturan bermain *setatak* angka. (2) Guru mengajak anak membilang angka satu sampai sepuluh secara bersama-sama. (3) Anak diminta membuat lingkaran dan semua anak melakukan teknik hompipah mencari urutan giliran bermain. Jika pada awal hompimpah disepakati, bahwa pemenang adalah telapak tangan terbuka, maka peserta yang telapak tangannya tertutup dinyatakan si kalah. (4) Anak melempar gancuk (alat lempar) tepat pada kotak *setatak*. (5) Anak menyebutkan lambang bilangan yang berisi gancuk yang telah dilempar (6) Anak bermain melompati kotak satu persatu menggunakan satu kaki sambil membilang jumlah setiap kotak yang dilompati. (7) Setelah sampai di ujung anak berhenti terlebih dahulu anak memutar badan dan anak mengelompokkan jumlah warna yang sama pada kotak. (8) Anak mengurutkan lambang bilangan yang ada pada kotak *setatak*. Kemudian anak terus melompat kembali untuk mengambil gacuk seperti sebelumnya (Gambar 2).



Gambar 2. Anak melakukan kegiatan bermain *setatak* angka

Ketika anak sedang bermain guru memperhatikan dan menilai seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik. teknik yang digunakan guru dalam melakukan pencatatan berupa empat skala yaitu: BB (Belum Berkembang) apabila anak belum bisa melakukannya sendiri harus dibimbing maupun dicontohkan oleh guru, MB (Mulai Berkembang) apabila anak sudah mulai melakukan kegiatan walaupun masih diingatkan, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak selalu melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan orang lain, BSB (Berkembang Sangat Baik) apabila anak sering melakukannya kegiatannya sendiri sampai selesai dan dapat membantu temannya (Kemendikbud, 2018).

Adapun informasi yang didapat oleh peneliti melalui informan mengenai kemampuan anak dalam kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan pada permainan edukatif setatak angka. Peneliti melakukan wawancara terhadap informan, guru IA mengungkapkan “dengan permainan edukatif setatak angka anak disini sudah mampu menyebutkan urutan bilangan dan membilang satu sampai sepuluh, serta mengelompokkan jumlah warna kotak *setatak*. Namun anak masih perlu untuk dibimbing terus dalam mengenal konsep bilangan”.

Kemudian dari pernyataan diatas ditambahkan hasil penilaian guru terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian guru terhadap kemampuan berfikir simbolik anak

Indikator yang dinilai	Jumlah anak dengan kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Membilang banyak benda 1-10	-	-	11 anak	1 anak
Mengenal Konsep bilangan	-	-	11 anak	1 anak
Mengenal Lambang bilangan	-	-	10 anak	2 anak

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa anak memahami kegiatan bermain dengan menyebutkan jumlah kotak *setatak*, menyebutkan jumlah warna, mengelompokkan kotak berdasarkan warna, dan anak menyebutkan urutan bilangan dan lambang bilangan yang terdapat dalam kotak *setatak*. Mereka merasa senang melakukan permainan serta melatih kesabaran anak menunggu giliran dengan mengikuti arahan dari guru. Kegiatan bermain *setatak* dimana yang dilakukan anak adalah aktivitas melompati kotak *setatak*, pada saat anak melompati kotak anak dilarang menginjak garis. Guru mengungkapkan hampir semua anak kelompok A usia 4-5 tahun berkembang sesuai harapan. Hal ini disebabkan emosional anak yang senang dengan kegiatan permainan maka kemampuan dalam membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan akan muncul dengan baik. Dari hasil pengamatan permainan edukatif *setatak* angka terlaksana dengan baik serta menstimulasi perkembangan kognitif berfikir simbolik anak.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka peneliti akan mendeskripsikan pembahasan dari hasil analisis data. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyiapkan Rancangan Kegiatan Harian sehari sebelum kegiatan pembelajaran, Rancangan Kegiatan Harian di susun berdasarkan Rancangan Kegiatan Mingguan yang telah di susun oleh majelis guru. Media yang di gunakan dalam pembelajaran kognitif untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik adalah permainan edukatif *setatak* angka. Alat permainan edukatif yang digunakan harus memenuhi syarat media pembelajaran dan tema yang ada disesuaikan dengan kurikulum (Rahmawati, 2014). Senada dengan pendapat Bodedarsyah dan Yulianti (2019) pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik.

Melalui permainan *setatak* angka dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun diantaranya (1) membilang banyak benda 1-10, sebelas anak berkembang sesuai harapan dan satu anak berkembang sangat baik, (2) mengenal konsep bilangan, sebelas anak rata-rata berkembang sesuai harapan dan satu anak berkembang sangat baik, (3) mengenal lambang bilangan, sepuluh anak berkembang sesuai harapan dan dua anak berkembang sangat baik. Sesuai dengan pendapat Hayati dan Christianti (2017) keterampilan anak usia 2-6 tahun terampil mengurutkan, berhitung, dan mengenal geometri. Hasil penelitian Pertiwi dkk, (2018) melalui permainan engklek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terstimulasi dengan baik. Permainan engklek atau *setatak* dapat mengembangkan

kemampuan kognitif anak (Munawaroh, 2017). Permainan setatak angka dapat melatih kemampuan anak mengenal konsep bilangan, lambang bilangan serta mengenal bentuk geometri dalam membedakan antara persegi dan persegi panjang. Salah satu pengembangan kognitif dalam pemahaman konsep bilangan yaitu; membilang dengan benda, mengurutkan bilangan, dan mengenal lambang bilangan (Astuti, 2017). Selain itu anak juga akan lebih memahami dan mudah mengingat lambang bilangan melalui permainan setatak angka karena dilengkapi dengan penomoran pada setiap kotak. Dengan kegiatan permainan struktur kognitif anak menjadi lebih dalam, lebih banyak, dan lebih sempurna (Mufarizuddin, 2018). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya.

Penggunaan permainan edukatif *setatak* angka mempermudah guru dalam menyampaikan kegiatan belajar serta membangkitkan minat dan motivasi anak dalam belajar. Menurut Suryana (2013) pembelajaran yang bermakna bagi anak usia dini harus dilihat dari beberapa prinsip salah satunya dikemas dalam bentuk bermain dan permainan; banyak melibatkan anak; menyenangkan; dan ditunjang oleh lingkungan pembelajaran yang banyak memberikan pengalaman serta wawasan yang berkesan. Selain itu permainan edukatif *setatak* angka dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan karena didesain praktis dan menarik yang dekat dengan anak. Senada dengan pendapat (Suryaningsih dan Rimpiati, 2018) bahwa pembelajaran yang dikemas dengan sesuatu yang dekat dengan dunia anak yakni dunia bermain menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan menyenangkan serta mampu memberikan hasil yang optimal. Alat permainan edukatif *setatak* angka yang dirancang guru selain mudah dan praktis juga tahan lama. Alat peraga atau media yang digunakan harus cocok dengan tujuan, menarik, dan mudah digunakan serta tidak berbahaya bagi anak (Suryana, 2017).

Dalam kegiatan bermain *setatak* angka tidak hanya perkembangan kognitif anak yang terstimulasi. Dalam aspek perkembangan fisik-motorik terutama motorik kasar dalam diri anak, dengan melompat- lompat di setiap kotaknya dapat melatih keseimbangan dan membuat kemampuan fisik anak menjadi kuat. Selain itu juga melalui permainan *setatak* dapat mengasah aspek sosial emosional anak, yakni mengajarkan kebersamaan, mengantri menunggu giliran, dan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebaya.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif *setatak* angka sudah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan prosedur dan kurikulum di PAUD. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan RPPH. Pelaksanaan permainan *setatak* angka menggunakan metode bermain dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak sehingga berkembang sesuai harapan. Kemampuan berfikir simbolik anak pada proses kegiatan bermain *setatak* angka terlihat anak sangat aktif bermain dan sudah mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Penelitian ini hanya mendeskripsikan penggunaan permainan edukatif *setatak* angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik. Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi serta menggunakan metode penelitian lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pembimbing yang telah membantu memberikan masukan dan saran pada penelitian ini. Terimakasih kepada kepala sekolah beserta guru PAUD Terpadu Mutiara Bunda yang telah memberikan fasilitas dalam proses penelitian. Terima kasih kepada keluarga dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menulis artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, dkk. 2017. "Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(1):31-40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Astuti, N. 2017. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Kelompok A1 TK Madukismo." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(1):1-11. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15656>
- Baharun, dkk. 2021. "Pengelolaan APE Berbahan Limbah Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." *Jurnal Ob* 5(2):1382-95. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Bodedarsyah, A., dan Yulianti, R. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka." *Jurnal Ceria* 2(6):354-58. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Delfia, E., dan Mayar, F. 2020. "Penanaman Konsep Berhitung Anak Melalui Permainan Pencocokan Kepingan Buah." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):338-50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Desvarosa, E. 2016. "Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bina Guna." *Jurnal Handayani* 6(1). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v6i2.5978>
- Fardiah, dkk. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Hayati, dkk. 2017. "Identifikasi Keterampilan Kognitif Anak Usia 2-6 Tahun Di Lembaga PAUD Kecamatan Sleman Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Anak* 6(2):181-89. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17705>
- Hendriati, A., dan Santoso, S. 2021. "Identifikasi Kontributor Pengembangan Kognitif Anak Prasekolah: Guru, Teman, Lingkungan Fisik Sekolah?" *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1269-81. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.757>
- Iskandar, D. 2021. "Etnomatika Pada Setatak Sebagai Bahan Pembelajaran Bangun Datar (Lingkaran, Persegi Dan Persegi Panjang)." *Jurnal Ummi* 4(2):52-56. <https://doi.org/10.37150/jp.v4i2.847>
- Kemendikbud. 2018. "Penilaian Pembelajaran PAUD." *Jurnal Pendidikan* 5(021).
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kusumawati, O. 2017. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4(2):125-42.
- Meleong Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mu'min, S. A. 2013. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Jurnal Al-Ta'dib* 6(1):89-99.
- Mufarizuddin, dan Fauziddin M. 2018. "Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):162-69. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawaroh, H. 2017. "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2):86-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. 2020. "Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1):794-805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nursyamsiah, dkk. 2019. "Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria* 2(6):286-94. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Permata, D., dan Nugrahani, R. 2020. "Implementasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flanel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Untidar* 1(1). <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v6i1.5365>

- Pertiwi, dkk. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5(2):86-100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Rahmawati, A. 2014. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Retnaningrum, W. 2016. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(2):207-18. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rozana, S. 2020. "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang." *Jurnal Pancabudi* 13(1).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kualitataif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman. 2020. "Strategi Pembelajaran Inkuiri Melalui Permainan Setatak." *Jurnal Karya Aparatur* 4(2):35-49.
- Suripatty, dkk. 2020. "Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):100-109. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*.
- Suryana, Dadan. 2013. "Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap, Dan Motivasi Guru." *Jurnal Pendidikan* 19(2):196-201.
- Suryana, Dadan & Rizka Nelti. 2019. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Akreditasi Lembaga*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Asprk Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, Dadan. 2017. "Mathematical Learning Model Based on Saintific Approach in Preschool." in *International Conference on Education Innovation*. Universitas Negeri Surabaya.
- Suryaningsih, N., dan Rimpiati, N. 2018. "Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):194-201. doi: DOI: 10.31004/obsesi.v2i2.90. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>