

ABSTRAK

Berpikir simbolik merupakan kemampuan kognitif yang penting dalam perkembangan anak, terutama dalam memahami simbol-simbol yang digunakan dalam bahasa, matematika, dan interaksi sosial. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak maka diperlukan metode pembelajaran yang menarik. Maka dari itu, peneliti melakukan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan metode *Mix Method* dengan desain *The Explanatory Sequential Design*. Pada tahap pertama dalam mengumpulkan data menggunakan metode kuantitatif kemudian pada tahap kedua menggunakan tahap kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sebanyak 16 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan di TK Dharma Husada. Masalah 1) Bagaimana pengaruh penggunaan *flashcard* dalam media pembelajaran sebagai media pembanding dari media pembelajaran tepuk kartu bergambar. 2) Bagaimana efektivitas permainan tradisional tepuk kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun? a. mengenal bilangan dan lambang bilangan b) mengurutkan lambang bilangan c) mengenal konsep bilangan. 3) Bagaimana kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan tradisional tepuk kartu bergambar. Hasil dari penelitian ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan, 1) Deskripsi pengaruh media *flashcard* sebagai media pembanding dari permainan tradisional tepuk kartu bergambar dengan hasil akhir. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 43,75%, anak mampu menyebutkan lambang bilangan 50%, anak mampu menurutkan lambang bilangan 56,25%, anak mampu mengenal konsep penjumlahan sederhana 63%, anak mampu mengenal konsep pengurangan sederhana 70%. 2) Deskripsi Efektivitas permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak pada usia 5-6 tahun. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 50%, anak mampu menyebutkan lambang bilangan 62,5%, anak mampu mengurutkan lambang bilangan 81,25%, anak mampu mengenal konsep penjumlahan sederhana 87,5%, anak mampu mengenal konsep pengurangan sederhana 93,75% . 3) Kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik saat melakukan pembelajaran menggunakan permainan tradisional tepuk kartu bergambar terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Simbolik Anak, Permainan Tradisional, Kartu Bergambar