

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DALAM PEMBELAJARAN DARING

Oleh :

Ega Ai Nuraeni

NIM. 17070276

Pentingnya seorang anak usia dini menempuh pembelajaran pada usia emas atau yang lebih sering disebut dengan golden age salah satu stimulus yang penting adalah berpikir simbolik, kemampuan berpikir simbolik seorang anak akan terangsang dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan suatu permainan menggunakan media kartu angka.

Adapun rumusan dari penelitian ini adalah apakah dengan melakukan kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Mendeskripsikan Skenario dan implementasi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan permainan kartu angka dalam pembelajaran daring. (2) Medeskripsikan respon anak terhadap implementasi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan permainan kartu angka dalam pembelajaran daring. (3) Mendeskripsikan kesulitan-kesulitan yang dialami anak implementasi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan permainan kartu angka dalam pembelajaran daring. (4). Kendala-kendala yang dialami dalam implementasi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan permainan kartu angka dalam pembelajaran daring. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan data deskriptif dari orang-orang yang dapat diamati yaitu peserta didik yang ada di TK Elekrika. Objek penelitian ini adalah 8 anak kelompok A TK Elekrika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak meningkat dengan signifikan, setelah dilakukannya pembelajaran dengan permainan kartu angka. Penelitian ini dioptimalkan melalui (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Evaluasi.

Kata Kunci : Berpikir Simbolik, Permainan Kartu Huruf