

ABSTRAK

Berpikir simbolik merupakan salah satu kemampuan yang termasuk kedalam aspek kognitif yang meliputi kemampuan membilang banyaknya benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak melalui media *loose parts*. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan (2) untuk mengetahui proses pembelajaran dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak kelompok A di RA Muslimin Awilarangan (3) untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik menggunakan media *loose parts*. Penelitian ini merupakan penelitian *Mix Methode* dengan desain penelitian *Sequential Explanatory Design*. Pada desain ini tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Muslimin Awilarangan yang berjumlah 10 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di RA Muslimin Awilarangan memiliki rata-rata 97,1 % termasuk kategori sangat efektif; 2) Proses pembelajaran dengan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan simbolik anak dimulai dengan membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran atau RPPH serta menyiapkan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran anak-anak menunjukkan respon yang sangat baik dan penuh antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media *loose parts* dalam peningkatan kemampuan berpikir simbolik. (3) Kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik melalui media *loose* diantaranya kurangnya pengetahuan guru terkait media *loose parts* serta anak yang merasa tidak percaya diri dan ragu untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Berpikir Simbolik, *Loose parts*, Anak Usia Dini