

**PENGARUH KOMBINASI PERMAINAN PASANGKAN KARTU DAN
LOMPAT ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
ANAK KELOMPOK B**

(Penelitian Pre-Eskperimen pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA X Kec. Pameungpeuk)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Fidia Kamila

2008585

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH KOMBINASI PERMAINAN PASANGKAN KARTU DAN
LOMPAT ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
ANAK KELOMPOK B**

Oleh

Fidia Kamila

NIM. 2008585

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Kampus UPI di Cibiru

©Fidia Kamila

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

FIDIA KAMILA

2008585

**PENGARUH KOMBINASI PERMAINAN PASANGKAN KARTU DAN
LOMPAT ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
ANAK KELOMPOK B**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Mirawati, M.Pd.
NIP. 198912242019032023

Pembimbing II

Muh. Asriadi, AM, M.Pd.
NIP. 920230219970119101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mirawati, M.Pd.
NIP. 198912242019032023

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2024

Fidia Kamila

NIM.2008585

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah kita mendapatkan banyak nikmat yang membawa kita dari kegelapan ke dimensi terang yang memberi hikmah dan yang paling memberikan kekuatan, sehingga oleh karena-Nya lah kami dapat merampungkan Penelitian ini dengan baik dan tepat waktu.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tidak sedikit hambatan yang kami hadapi, namun kami menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan serta bimbingan yang cukup baik dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, kami menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak terkait yang telah membantu terselesaikannya skripsi penelitian ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan. Segala sesuatu yang salah datangnya hanya dari kami, dan seluruh hal yang benar tiada lain karena berkat nikmat Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi terciptanya skripsi yang lebih baik lagi untuk masa mendatang.

Bandung, Juli 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrahmaanirrahim, Alhamdulillahil ladzi amaaronaa littaqwaa wa nahaana 'ani ttiba'il hawa, asyhadu an laa ilaaha illallah, wa asyhadu anna muhammadan rasuulullaah.

Tiada daya dan upaya yang dapat penulis lakukan, selain atas kehendak Allah S.W.T, yang Maha Pemberi Pertolongan, tanpa henti dan tanpa jeda. Dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari adanya bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis sampaikan terimakasih sebesar-besarnya, teriring doa *Jazakumullahu khairan katsiran*, kepada:

1. Ibu Mirawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Kampus UPI di Cibiru dan selaku dosen pembimbing I yang berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan dukungan, bimbingan, dan masukan dengan penuh kesabaran.
2. Bapak Muh. Asriadi, AM, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing dan memberikan masukan dengan penuh kesabaran.
3. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus UPI di Cibiru.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, S. Pd., M. Si. Ikom., MCE., selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru.
5. Dr. Jaenuri, S. Ag., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Kampus UPI di Cibiru.
6. Dr. Tuti Istianti, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu memberikan arahan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Kampus UPI di Cibiru, terutama dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya Ibu Ayu Hopiani, M.Pd. yang telah memberikan saran dan masukan dengan baik.

8. Mama dan Bapak tercinta, Ati Haryati dan Abdul Hamid Arilaha, yang selalu melangitkan doa, mendukung segala halnya dari kecil hingga dewasa, Yang selalu memberikan penyemangat, dan dukungan di setiap keputusan. Berkat ridha dari keduanya, penulis mampu menuntaskan penelitian ini, kelak Allah balas semua kebaikannya dengan Syurga. Semoga Mama dan Bapak selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
9. Saudara tersayang, Alm. tete Fadlila, yang selalu memotivasi penulis untuk lebih baik. Teh Pili, Teh Ena, dan Aalan, yang selalu ikhlas mengorbankan tenaga dan pikirannya. Mendukung dan menyemangati selama masa perkuliahan dan juga penelitian.
10. Kepala sekolah dan seluruh guru, serta anak-anak Kelompok B RA X di Kecamatan Pameungpeuk Kab. Bandung yang telah bersedia memberikan izin, membantu, serta menerima segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk penelitian ini.
11. Sahabat Asrama: Alm. Diah, Ipa, Rissa, Bunga, Nadifa, Ulpa, juga Ikys, yang selalu menemani dan menyemangati selama masa perkuliahan, memberikan masukan, saran serta mendukung dan kebersamai dalam menyelesaikan penelitian.
12. Sahabat Be: Asri, Caca, Rike, Pier yang selalu menemani setiap keadaan, selalu mendukung setiap keputusan. Memberikan penghargaan, saran, serta masukan dalam perkuliahan, dan yang selalu merayakan setiap perasaan.
13. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa PGPAUD Kampus UPI di Cibiru, khususnya teman-teman kelas A, yang telah kebersamai semasa perkuliahan dan penelitian.
14. Seluruh pihak yang terlibat, yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan dukungan serta bantuan, memberikan doa serta harapan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Jaazakumullahu khairan katsiiran, atas segala bantuan dan dukungan, serta doa yang dipanjatkan dari berbagai pihak tersebut. Penulis memohon maaf, apabila selama penyusunan penelitian ini terdapat perilaku maupun tutur kata yang kurang diterima. Kelak Allah balas semua amal kebaikan yang telah diberikan dengan berlipat ganda.

**PENGARUH KOMBINASI PERMAINAN PASANGKAN KARTU DAN
LOMPAT ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
ANAK KELOMPOK B**

(Penelitian Pre-Eksperimen pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA X Kecamatan
Pameungpeuk)

Fidia Kamila

2008585

ABSTRAK

Penelitian didasarkan pada permasalahan kemampuan berpikir simbolik anak yang kurang optimal dan belum mencapai perkembangan yang ideal dimiliki oleh anak seusianya. Kemampuan berpikir simbolik memiliki peranan penting dalam aspek perkembangan anak, karena erat kaitannya dengan kemampuan mengingat, mengenal, dan membayangkan suatu objek yang tidak ada. Salah satu metode yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik diantaranya dengan menerapkan kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi anak sebelum dan setelah diterapkannya kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet, serta efektivitas kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Pre-Eksperimen* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Designs*. Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *purposive sampling* dan mengambil 18 orang anak sebagai subjek yang diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir anak sebelum penerapan kombinasi bermain masih cukup rendah dengan memperoleh persentase sebesar 50%. Setelah diterapkan perlakuan berupa kombinasi bermain, kemampuan berpikir simbolik anak mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi permainan pasangkan kartu dan lompat alfabet dapat memberikan pengaruh yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. rekomendasi bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan metode dan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, dengan memperhatikan kebutuhan dan proses belajar anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Berpikir Simbolik, Lompat Alfabet, Pasangkan Kartu

**THE EFFECT OF A COMBINATION OF PAIR THE CARD AND
ALPHABET JUMP GAMES ON THE SYMBOLIC THINKING ABILITY OF
GROUP B CHILDREN**

*(Pre Eksperimen Research on Children Aged 5-6 Years in RA X Pameungpeuk
District)*

Fidia Kamila
2008585

ABSTRACT

The research is based on the problem of children's symbolic thinking abilities which are less than optimal and have not yet reached the ideal development of children of their age. The ability to think symbolically has an important role in aspects of child development, because it is closely related to the ability to remember, recognize and imagine objects that do not exist. One method that can develop symbolic thinking skills is by applying a combination of card pairing and alphabet jumping games. The research aims to determine the condition of children before and after implementing the combination of card pairing and alphabet jumping games, as well as the effectiveness of the combination of card pairing and alphabet jumping games on the symbolic thinking abilities of children aged 5-6 years. The method used in this research is the Pre-Experiment method with One Group Pretest Posttest Designs type. The sampling technique used was purposive sampling technique and took 18 children as subjects who were given treatment. The results of the research show that children's thinking abilities before implementing the combination of play are still quite low with a percentage of 50%. After implementing treatment in the form of a combination of play, the child's symbolic thinking ability increased by obtaining a percentage of 88% in the very high category. Thus, it can be concluded that the combination of card pairing and alphabet jumping games can have an effective influence in improving children's symbolic thinking abilities. Recommendations for future researchers are expected to be able to develop methods and media used to improve children's symbolic thinking abilities, taking into account children's needs and learning processes.

Keywords: Early Childhood, Jump Alphabet, Match Cards, Symbolic Thinking Ability

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II.....	7
2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	7
2.2 Kemampuan Berpikir Simbolik.....	11
2.2.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik.....	11
2.2.2 Aspek-Aspek Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik	13
2.3 Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet.....	16
2.3.1 Bermain Bagi Anak Usia Dini.....	16
2.3.2 Permainan Pasangkan kartu	18
2.3.3 Permainan Lompat Alfabet.....	20
2.3.4 Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet	22
2.4 Penelitian Relevan	26
2.5 Kebaruan Penelitian.....	28

2.6 Kerangka Pemikiran	29
2.7 Hipotesis	30
BAB III	31
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	31
3.2 Metode Penelitian	31
3.2.1 Jenis dan Metode Penelitian yang Digunakan	31
3.2.2 Jenis dan Sumber Data.....	32
3.2.3 Populasi dan Sampel.....	33
3.2.4 Teknik Sampling.....	34
3.2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.2.6 Instrumen Penelitian	35
3.2.7 Pengujian Validitas	38
3.2.8 Prosedur Penelitian	41
3.2.9 Rancangan Analisis Data	42
BAB IV.....	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Sebelum Dilakukan Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet.....	48
4.1.2 Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Setelah Dilakukan Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet.....	52
4.1.3 Hasil Uji Efektivitas Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet	59
4.2 Pembahasan	61
4.2.1 Hasil Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Sebelum Dilakukan Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet	61
4.2.2 Hasil Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Setelah Dilakukan Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet	62
4.2.3 Efektivitas Kombinasi Permainan Pasangkan Kartu dan Lompat Alfabet Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak	64
BAB V	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Implikasi.....	66

5.3 Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Berpikir Simbolik Anak	13
Tabel 3.1 Desain Penelitian	32
Tabel 3.2 Jenis dan Sumber Data	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Anak	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Wawancara Guru.....	37
Tabel 3.5 Kategorisasi Uji Validasi Media dan Materi	38
Tabel 3.6 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	38
Tabel 3.7 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	39
Tabel 3.8 Rekapitulasi Penilaian Ahli Instrumen	40
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Simbolik Anak.....	43
Tabel 3.10 Kategorisasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak	43
Tabel 3.11 Kategorisasi Persentase Kemampuan Berpikir Simbolik Anak	43
Tabel 3.12 Kategorisasi Nilai N-Gain	44
Tabel 3.13 Kategorisasi Persentase Nilai N-Gain	44
Tabel 3.14 Interpretasi <i>Effect Size</i>	47
Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i> Anak.....	49
Tabel 4.2 Data <i>Posttest</i> Anak	53
Tabel 4.3 Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak	58
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis Data Kemampuan Berpikir Simbolik	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Efektivitas	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Media Permainan Pasangkan Kartu	17
Gambar 2.2 Gambaran Media Permainan Lompat Alfabet.....	19
Gambar 2.3 Kartu Lompat Alfabet	19
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir	24
Gambar 4.1 Grafik Keseluruhan <i>Pretest</i>	49
Gambar 4.2 Grafik Keseluruhan <i>Posttest</i>	53
Gambar 4.3 Grafik Perbandingan Nilai <i>Pretest Posttest</i> Anak	56
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Surat Keputusan Dosen Pembimbing	65
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	68
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian.....	69
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi	70
Lampiran 5. Media Pembelajaran	72
Lampiran 6. Lembar Validasi Media dan Materi	73
Lampiran 7. Lembar Expert Judgement	76
Lampiran 8. Lembar Wawancara Guru	79
Lampiran 9. RPPH.....	81
Lampiran 10. Lembar Penilaian <i>Pretest</i> Anak	89
Lampiran 11. Lembar Penilaian <i>Posttest</i> Anak	108
Lampiran 12. Dokumentasi	127
Lampiran 13. Form Perbaikan Skripsi.....	131

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- Ahjuri, K.F. (2019). *Psikologi perkembangan*. Penebar Media Pustaka.
- Asiani, F., & Yuniarni, D. (2013). *Peningkatan kemampuan membaca melalui permainan lompat huruf pada anak usia 5-6 tahun*. FKIP Universitas Tanjungpura: Pontianak.
- Asqia, N., Ashari, N., & Razak, R. (2022). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik menggunakan aktivitas *playdough* pada kelompok b RA Ashabul Kahfi Kota Parepare. *Anakta Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 67–72.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Bers, M., Fredorenko, E., Ivanova, A., & Dhamala, R. (2019). *The language of programming: a cognitive perspective*. *Elsevier: Trends in Cognitive Sciences*, 23 (7), 522-528. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2019.04.010>.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Cohen, J. (1998). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- Collins, M.A., & Laski, A.V. (2019) *Digging deeper: shared deep structures of early literacy and mathematics involve symbolic mapping and relational reasoning*. *Early Childhood Research Quarterly*, (46), 201-212.
- Dea, L. F., Fatonah, S., & Setiawan, A. (2023). Pengembangan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik anak usia dini. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 19–36.
- Hake, R. R. (1998). *Intercative-engagement versus tradisional methods: a six thousand-student survey of mechanics test data introductory physics courses*. *American journal of Physics*, 66 (1), 64-74.
- Hikmat, M. (2011). *Manajemen pelayanan publik*. Rajawali pers: Jaya.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Grasindo.
- Khadijah. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini. *Perdana Publishing: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)*.

- Kurniati, A., Iksan, M., & Poni, W. O. (2022). Kegiatan bermain pasir di pesisir pantai untuk menstimulasi berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Mambulu. *Jurnal Lentera Anak*, 3(1), 34–43.
- Kusumastuti, A., Khiron, A., & Achmadi, T. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish Publisher (CV Budi Utama).
- Latif, M., Zukhairina., Zubaidah, R., Afandi, M. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: teori dan aplikasi*. Kencana.
- Mariana, I., & Chairilisyah, D. (2016). *The effect of classification game based on the ability of symbolic thinking in children age 5-6 years in TK Bhakti Ibu Marpoyan Damai Pekanbaru*. 1–13.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *an-nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Muryaningsih, S., & Utami, O. (2021). Media pembelajaran berbahan loose part dalam pembelajaran eksak di MI Kedungwuluh LOR. *Khazanah pendidikan*. 15(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i.10360>.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Nopayana, S., Rostika, D., & Ismail, M. H. (2018). Upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan beserta lambang bilangan pada anak melalui media papan flanel modifikasi. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10545>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137*. Departemen pendidikan Nasional RI.
- Piaget, J. (2005). *The Psychology Of Intelligence*. 204.
- Pitaloka, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis pada Anak Kelompok B TK Aba Margomulyo III*. 1(10), 1–13.
- Priyono, Henrianti, F., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. (2021). Kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. *Kunara Cendekia*, 3(2). 43-49.
- Putri, N. J., & Rizka, S. M. (2023). *Pengembangan Media Balok Tetris Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini*. 8(1), 15–25.

- Rahman, U., Adelia, D., & Muslimah, U. (2024). *Penerapan teori-teori pada pendidikan anak usia dini*. CV Jejak.
- Ratnani, Sundulusi, C., & Fahmi, A. (2023). Penggunaan media balok angka dalam peningkatan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di paud Kenaga. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(3), 220-231.
- Rislina, S. & Khan, R. (2015). Mengenal huruf melalui loncat abjad pada anak usia 4-5 tahun. *Nusantara of Research*.
- Sabrina, L., & Damri, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Loncat Abjad Bagi Anak Kesulitan Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2138–2147. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5656>
- Sanghvi, P. (2020). *Piaget's theory of cognitive development: A review*. *Indian Journal of Mental Health*, 7(2), 90. <https://doi.org/10.30877/IJMH.7.2.2020.90-96>
- Silawati, E., & Abidin, Y. (2019). *Bermain dalam konteks pendidikan anak usia dini*. UPI Press.
- Sofnidar, & Yuliana, R. (2018). Pengembangan melalui media aplikasi adobe flash dan photosop berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* (3)2, 257-275.
- Sudjiono, Yuliani, Nurani. (2009). *Konsep dasar paud*. Indeks.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhirman & Yusuf. (2019). *Penelitian kuantitatif: sebuah panduan praktis*. CV Sanabil.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Susanti, D. (2019). Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini. *Al-Ibtida'*, 7(02).
- Syafrina, R., & Adiningsih, V. E. (2020). Efektivitas Bermain “Lego” untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Motiva jurnal psikologi*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i1.4797>
- Syah, M. (2024). *Psikologi belajar*. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Thobroni, M. (2016) *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>

Fidia Kamila, 2024

PENGARUH KOMBINASI PERMAINAN PASANGKAN KARTU DAN LOMPAT ALFABET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK KELOMPOK B

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Windayani, N., Dewi, N., Yuliantini, S., Widyasanti, N., Ariyana, K., Keban, Y., Mahartini, K., Dafiq, N., Suparman., & Ayu, P. (2021). Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini. Yayasan penerbit Muhammad Zaini.
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F., & Fajar, Y. W. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B*. 5(1), 30–38.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.
- Zein, N. (2019). Perancangan *game matching card* untuk meningkatkan memori otak pada anak. *Melek IT: Information technology journal*. 5(2), 35-39.