



**KEGIATAN BERMAIN PASIR DI PESISIR PANTAI UNTUK MENSTIMULASI  
BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI MAMBULU**

**Asma Kurniati<sup>1\*</sup>, Muh. Iksan<sup>1</sup>, Wa Ode Poni<sup>1</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton<sup>1</sup>**

**Email: [\\*asmakurniati@gmail.com](mailto:asmakurniati@gmail.com)**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mendeskripsikan penggunaan media pasir dapat menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Mambulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B di TK Pertiwi Mambulu Kecamatan Sampolawa dengan jumlah 23 orang anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi (pengamatan) dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 tahap indikator pengamatan yaitu indikator pertama yaitu konkret dengan aspek pertama tentang kemampuan anak menulis dan menyebutkan lambing bilangan 1-10 di pasir, aspek kedua tentang kemampuan anak dalam mengumpulkan kerang-kerang yang ada dipesisir pantai untuk menghitungnya sesuai dengan bilang 1 sampai 10, pada indikator kedua yaitu tindakan dengan aspek tentang kemampuan anak dalam menemukan batu yang diberi label huruf vocal yang terdapat didalam galian pasir dan mengurutkannya dan indikator yang ketiga yaitu peristiwa yang terdiri dari dua aspek tentang kemampuan anak dalam berimajinasi dan menggambar atau melukis di pasir dengan batang kayu sesuai keinginannya serta aspek yang kedua tentang kemampuan anak dalam menggali pasir dan membuat lubang untuk mengisi baskom kosong kedalam pasir serta membuat kelompok untuk mengisi air laut kedalam baskom tersebut. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkembang dalam menstimulasi berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun telah berkembang sesuai harapan.

Kata kunci: Menstimulasi Berpikir Simbolik

**Abstract**

*This study aims to describe the use of sand media to stimulate the symbolic thinking ability of children aged 5-6 years in Pertiwi Mambulu Kindergarten. This research is a qualitative descriptive study. The subjects in this study were class B students at Pertiwi Mambulu Kindergarten, Sampolawa District, with a total of 23 children. Data collection techniques in this study were carried out using the method of observation (observation) and interviews. The data analysis technique in this research is qualitative data analysis. The results showed that there were 3 stages of observation indicators, the first indicator was concrete with the first aspect concerning the child's ability to write and mentioning the symbols of numbers 1-10 in the sand, the second aspect regarding the child's ability to collect shells on the coast to count them according to the number 1 to 10, the second indicator is action with aspects about the child's ability to find stones labeled with vowels contained in the sand dug and sort them and the third indicator is an event which consists of two aspects about the child's ability to imagine and draw or paint on the ground. sand with wooden sticks according to their wishes and the second aspect is about the child's ability to dig sand and make holes to fill empty basins into the sand and make groups to fill seawater into the basin. Based on the research, it can be concluded that the ability to develop in stimulating symbolic thinking of children aged 5-6 years has developed as expected.*

Keywords: Stimulates Symbolic Thinking

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih penting di masa awal tahun pertama, dimana masa ini otak anak mengalami perkembangan yang paling cepat. Di dalam masa kanak-kanak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dari pada belajar, karena masa anak usia dini menjadi fase bermain bagi anak.

Penggunaan media pasir dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran serta dengan mudah didapatkan di pesisir pantai. Media pasir termasuk dalam media yang *educative*, karena dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan dalam diri anak. Aspek yang dapat dikembangkan dalam diri anak yaitu motorik halus dan kognitif anak.

PERMENDIKBUD RI No.137 Tahun 2014 dalam Kompetensi Dasar (KD) yaitu mengenalkan lingkungan alam seperti (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dengan Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun dapat menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana dan mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/utuh yang berhubungan dengan benda-benda yang ada di lingkungan alam. Ternyata di TK Pertiwi Mambulu tepatnya di Kecamatan Sampolawa pembelajaran yang dilakukan hanya di dalam ruangan tidak pernah melakukan atau mempraktekan langsung di lingkungan atau pesisir di karenakan pendidik masih kurang dalam memanfaatkan bahan alam dari lingkungan maupun pesisir sehingga pembelajaran yang diterapkan di sekolah hanya berupa materi di area TK Pertiwi Mambulu, tepatnya di kecamatan sampolawa, padahal pembelajaran yang dilakukan langsung dengan memanfaatkan bahan alam yang ada di lingkungan atau pesisir sangat bagus karena anak bersentuhan langsung dengan alam serta anak dapat berimajinasi dengan apa yang anak itu pikirkan sehingga dapat

mengembangkan setiap aspek dalam diri si anak itu sendiri.

Berdasarkan observasi pra-penelitian di TK Pertiwi Mambulu Kelurahan Jaya Bakti Kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan bahwa di TK Pertiwi Mambulu jarang melakukan pembelajaran di luar ruangan salah satunya di lingkungan pesisir pantai yang dimana pembelajaran di pesisir pantai dapat mengembangkan berpikir simbolik yang berkaitan dengan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kegiatan Bermain Pasir di Pesisir Pantai untuk Menstimulasi Berpikir Simbolik”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan media pasir dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Mambulu

1. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

a. Perkembangan kognitif anak usia dini

Kognitif berasal dari kata *cognitive*. Kata *cognitive* sendiri “berasal dari kata *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan” (Muhbidin Syah, 2003).

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan (permendikbud) No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini antara lain adalah: nilai moral dan agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni. (Kemendikbud 2014).

Menurut Alfred Binet dalam (Ahmad, 2011), mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Yusuf (Khadija, 2016) menyatakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, perkembangannya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai

sai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Menurut (Fadlillah, 2012) perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir.

b. Karakteristik anak usia 5-6 tahun

Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia 4-6 tahun antara lain:

1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar

2) Perkembangan bahasa juga berkembang dengan baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama

c. Pengertian berpikir simbolik

Berfikir simbolik termasuk dalam perkembangan kognitif, menurut (Piaget, 1952) berpikir simbolik adalah kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek konkret, tindakan, dan peristiwa.

Pada akhir tahapan sensori motor yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif (Santrock, 2008). Dalam KBBI pengertian konkret, tindakan dan peristiwa antara lain:

1) Konkret

Soedjito dan Djoko Saryono (2011) “kata konkret adalah kata yang mengacu pada objek yang dapat dilihat. Didengar, dirasa dan dibau”. Agus Maniyeni (2011) “konsep konkret adalah konsep yang langsung mengacu pada realitas obyektif. Konsep konkret akan lebih dilihat, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indera. Misalnya meja, mobil, kursi, atau air”. Pemakaian kata konkret didalam suatu karangan akan lebih jelas dan mudah di pahami.

Konkret merupakan kata yang menunjuk pada sebuah benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dirasakan, dibau maupun didengar.

2) Tindakan

Tindakan adalah suatu perubahan, perilaku, atau aksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hidupnya guna mencapai tujuan tertentu.

3) Peristiwa

Kata peristiwa yaitu:

a) Kejadian (hal, perkara, dsb); kejadian yang luar biasa (menarik perhatian dsb); yang benar-benar terjadi

b) Pada suatu kejadian (kerap kali dipakai untuk memulai cerita).

Piaget dalam teorinya menyebutkan pada tahap pra-operasional usia (2-7 tahun), anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan, dan gambar-gambar. Pada tahap ini anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan sebuah obyek yang tidak ada (Santrock, 2008). Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata-kata, bayangan dan gambar-gambar antara lain:

a) Kata-kata adalah satuan bahasa terkecil yang mengisi salah satu fungsi sintaksi (subjek, predikat, objek atau keterangan), dalam suatu kalimat

b) Bayangan adalah ruang yang tidak kena sinar karena terlindung benda, wujud hitam

yang tampak dibalik benda yang kena sinar, gambar pada cermin, air dan sebagainya, serta rupa (wujud) yang kurang jelas dalam gelap.

c) Gambar-gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan.

Menurut Danarjati, dkk (2014) berpikir adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana dan keinginan.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Mutiah (2010)

Berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Permendikbud 134 tahun 2014 yakni mencakup menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan, mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Menurut Piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut masa pra-operasional. (Santrock, 2008)

Menurut (Mutiah, 2015) kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran

praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Menurut Iriani (2016), fungsi simbolik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol kata-kata, angka dan gambar.

d. Jenis berpikir

Ada berbagai jenis dan tipe berpikir menurut Morgan, dkk dalam Wahab (2015) yaitu berpikir autistik dan berpikir langsung. Berpikir autistik suatu proses yang sangat pribadi menggunakan simbol-simbol dengan makna yang sangat pribadi, contoh adalah mimpi. Dan berpikir langsung adalah berpikir untuk memecahkan masalah.

e. Macam-macam berpikir

Menurut Danarjati., dkk (2014) berpikir disebut juga sebagai proses bekerjanya akal, dapat berpikir karena manusia berakal. Akal merupakan intinya, sebagai sifat hakikat, sedangkan makhluk sebagai makhluk yang berakal. Akal merupakan salah satu unsur kejiwaan manusia untuk mencapai kebenaran, disamping rasa untuk mencapai keindahan dan kehendak untuk mencari kebenaran yang hakiki.

2. Bermain pada anak usia dini

a. Pengertian bermain anak usia dini

Bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka memahami dunianya adalah melalui bermain. Menurut pendapat (Sudono 2003), bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan cermin merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak.

Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alamiah sangat berarti.

Bermain dan permainan memiliki arti penting bagi perkembangan anak karena mendapat pengalaman langsung (Sujiono, 2013). Permainan merupakan metode utama yang di gunakan di seluruh pendidikan anak usia dini, karena merupakan cara pembentukan kepribadian anak. Melalui permainan anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, menemukan, dan mengenal lingkungan sekitarnya dengan cara yang alami (Lucas, 2017).

Sebuah lingkungan pembelajaran terbentuk dari kondisi-kondisi fisik, psikologis dan sosial. Ketika lingkungan tersebut kaya serta fleksibel, kondusif untuk pembelajaran, menarik minat bagi anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri, maka lingkungan tersebut akan menuntun anak untuk membentuk pengetahuan dan berbagai keterampilan (Stakes, 2003).

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut (Hurlock, 1993), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang mengembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapat kebahagiaan dan kegembiraan.

#### b. Manfaat bermain

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri; bermain memiliki fungsi dan bentuk (Santrock 2012). Pada artikel ini akan diuraikan mengenai pemanfaatan moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial.

##### a) Bermain dan perkembangan moral

Menurut (Santrock, 2012) perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan dan perilaku menurut aturan serta kebiasaan mengenai hal-hal

yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain

##### b) Bermain dan perkembangan motorik

Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar maupun halus. Pada anak usia dini, aktivitas yang dikerjakan selalu diwarnai dengan gerak. Gerak dapat menyebabkan anak bermain dan bermain membuat anak menggerakkan anggota tubuhnya. Anak yang mendapatkan kesempatan untuk bermain, maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.

##### c) Bermain dan perkembangan kognitif.

Konsep tersebut akan lebih mengenal di anak, daripada guru serius mengenalkan di kelas “anak-anak ini warna merah. Bentul bulat seperti bola”. Selain itu, ketika anak-anak sedang menonton tv juga bisa digunakan sebagai sarana mengenalkan konsep-konsep bagi anak. Bermain berguna dalam perkembangan kognitif juga didukung oleh Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: 1) pikiran yang mencicipi; 2) periode kritis; 3) anak adalah makhluk pembelajar; 4) anak belajar dengan bermain; (Suyadi 2014).

### 3. Media pasir pantai

#### a. Pengertian bermain pasir

Menurut Mudjito (2008) bermain pasir adalah bermain konstruktif dimana anak mampu mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.

Piaget (dalam Jarret, dkk, 2011) menyebut pasir sebagai “mental complexity”, yaitu sebagai bahan multi-guna yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan bermain pada anak usia dini, diantaranya bermain fungsi (misal melompat pada bak pasir atau mengisi dan memindahkan pasir), mengkonstruksi (misal membangun istana pasir), bermain drama (misal bermain pura-pura membuat kue).

Pasir merupakan jenis bahan alamiah yang disukai anak untuk bermain. Selain mudah didapatkan, pasir adalah sumber belajar sederhana yang bernilai

tinggi dalam pendidikan. Pasir memiliki tekstur lembut yang enak dipegang dan digenggam oleh anak. Selain itu, bahan ini bersifat multiguna karena mudah diubah bentuknya ke bentuk lain sehingga dapat menghasilkan sebuah karya seni sesuai daya imajinasi anak.

b. Manfaat bermain pasir

Menurut Jadmiko (2012) manfaat yang bisa didapat dalam bermain pasir adalah sebagai berikut:

- 1) Mengasah kreativitas dan kemampuan anak. Dengan bermain pasir, ia mampu menggali, menimbun, dan membentuk benda sesuai imajinasinya.
- 2) Mengenalkan konsep sebab akibat. Dengan bermain pasir, anak bisa mengetahui sesuatu kejadian yang terdapat disekelilingnya. Misalnya, ketika membuat sebuah tumpukan pasir yang terlalu tinggi, maka hal yang akan terjadi adalah tumpukan pasir tersebut hancur ataupun longsor, dan lain-lain
- 3) Melatih kemampuan motorik kasar, saat bermain pasir seorang bisa melakukan aktivitas mengambil dan mengumpulkan pasir yang menggunakan kedua tangan
- 4) Melatih konsentrasi. Hal ini terjadi saat seorang anak membuat sebuah bentuk ataupun objek. Dengan hati-hati, ia membuat sebuah benda agar benda tersebut sehinggalah tidak hancur

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan atau melukis objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Menurut Badgon dan Taylor (dalam Moleong, 2004) penelitian kualitatif adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk upaya mendeskripsikan mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan keadaan yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk

memperoleh informasi mengenai keadaan yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kegiatan bermain pasir di pesisir pantai untuk menstimulasi berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

#### **1. Waktu penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan November-Desember tahun 2020/2021.

#### **2. Tempat penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan di pesisir pantai Mambulu kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas B di TK Pertiwi Mambulu Kecamatan Sampolawa dengan jumlah 23 orang, yang nantinya akan dijadikan sampel dalam penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Adapun instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah jenis instrument observasi, adapun instrument observasi dalam penelitian kualitatif adalah metode pengamatan yang digunakan peneliti yang mengandalkan semua panca indera manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecapan).

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif milik Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dilakukan secara interaktif (saling aktif) dan berlangsung secara terusmenerus sehingga tuntas. Langkah aktivitas analisis data yaitu: 1) reduksi data (data reduction), 2) penyajian data (data display), menarik kesimpulan/verifikasi (conclusion drawing)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun yang ada di TK Pertiwi Mambulu Kecamatan Sampolawa Kabupaten Buton Selatan yang berjumlah 23 orang anak.

penelitian ini di dasarkan pada panduan observasi yang peneliti buat. Kegiatan bermain pasir di lakukan 1 kelompok saja yang dimana berjumlah 23 oranga anak.

Kegiatan penelitian bermain pasir yang di lakukan oleh peneliti bukan hanya mempersiapkan alat atau bahan saja, namun peneliti juga harus melakukan penilaian hasil dari pelaksanaan kegiatan karena masih ada beberapa anak yang belum menguasai indikator berpikir simbolik

#### a. Deskripsi Data Hasil Observasi dan Wawancara

Kegiatan observasi pada penelitian ini dilakukan pada bulan November 2021. Pada kegiatan observasi ini ada 3 tahap indikator yang dilihat. Hasil dari kegiatan observasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Konkret

Indikator dalam kegiatan ini adalah konkret yang dimana terdiri dari 2 aspek yang diamati yaitu:

- Kemampuan anak menulis dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 di pasir. Diagram batang 1 Jumlah Kemampuan Berkembang Anak pada Indikator Konkret. Aspek Anak Mampu Menulis dan Menyebut Lambang Bilangan 1 sampai 10 di Pasir



Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSB : erkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik Aspek

- Kemampuan anak dalam mengumpulkan kerang-kerang yang ada dipesisir pantai untuk menghitungnya sesuai dengan bilang 1 sampai 10. Kemampuan anak dalam mengumpulkan kerang-kerang yang ada dipesisir pantai untuk

menghitungnya sesuai dengan bilang 1 sampai 10. Diagram 2 Jumlah Kemampuan Berkembang Anak pada Indikator Konkret. Kemampuan anak dalam mengumpulkan kerang-kerang yang ada dipesisir pantai untuk menghitungnya sesuai dengan bilang 1 sampai 10



Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

##### 2. Tindakan

Indikator dalam kegiatan ini adalah tindakan yang dimana terdiri dari 1 aspek yang diamati yaitu kemampuan anak dalam menemukan batu yang diberi label huruf vocal yang terdapat didalam galian pasir dan mengurutkannya. Diagram 3Jumlah Kemampuan Berkembang Anak pada Indikator tindakan tetang Kemampuan anak dalam menemukan batu yang diberi label huruf vocal yang terdapat didalam galian pasir dan mengurutkannya



Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

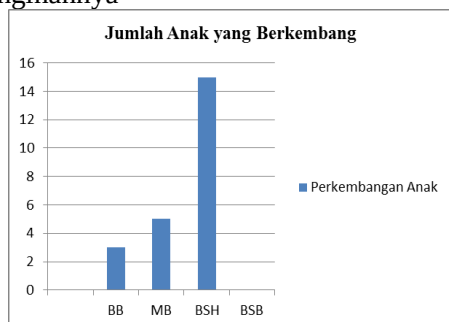
BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

### 3. Peristiwa

Indikator ketiga dalam kegiatan adalah peristiwa, yang dimana terdiri dari 2 aspek yang diamati yaitu:

a) Kemampuan anak dalam berimajinasi dan menggambar atau melukis di pasir dengan batang kayu sesuai keinginannya. Diagram batang 4 Kemampuan anak dalam berimajinasi dan menggambar atau melukis di pasir dengan batang kayu sesuai keinginannya



Keterangan:

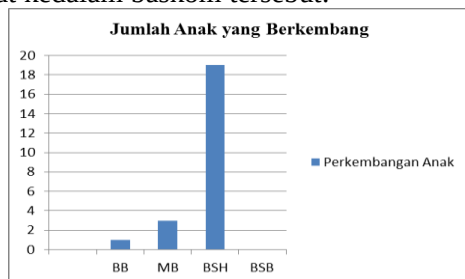
BSB : Berkembang sangat baik

BSH : Berkembang sesuai harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum berkembang

b) Mengelompokkan anak untuk menggali pasir dan membuat beberapa lubang untuk mengisi baskom kosong ke dalam pasir dan mengisi air laut ke baskom Diagram batang 5 Kemampuan anak dalam menggali pasir dan membuat lubang untuk mengisi baskom kosong kedalam pasir serta membuat kelompok untuk mengisi air laut kedalam baskom tersebut.



Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini dilaksanakan di Pesisir Pantai Mambulu oleh anak TK Pertiwi tentang perkembangan penggunaan media pasir dapat memstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak yang terdiri tiga indikator, yaitu: kongket, tindakan dan peristiwa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan untuk menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun telah berkembang sesuai dengan harapan.

2. Berdasarkan data hasil observasi peneliti dan wawancara menyatakan bahwa anak TK Pertiwi Mambulu usia 5-6 telah mengalami perkembangan sesuai dengan harapan, meskipun ada beberapa anak yang tidak sesuai dengan harapan. Hal ini dikarenakan perlakuan pada masing-masing anak tersebut bervariasi, seperti ada anak yang sudah mampu dan bisa dalam melakukan kegiatan yang arahkan, ada juga anak yang belum begitu mampu memahami arahan dari peneliti ataupun guru kelasnya, tetapi ada juga anak yang sudah mampu dan bisa memahami arahan dengan baik hanya saja masih bersifat pemalu dan cuek terhadap arahan dari peneliti dan guru kelasnya.

### Saran

Penelitian ini hanya mengkaji tentang peningkatan pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 sumber yang terbatas, diharapkan bagi pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian serupa, agar dapat melakukan penelitian dengan indikator yang lebih spesifik, guna mengetahui perkembangan berfikir simbolik pada anak yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Kharisma Utama.
- Asma, Ayu., & Mustaji (2014). Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Alam



- Pasir Sebagai Sumber Belajar Terhadap Kemampuan Sains dan Motorik Halus Anak Usia Dini. Kwansan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(1), 13. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p13-36>
- Bodedarsyah, Ani., & Yulianti, Rita. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. jurnal:ceria, 2(6). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Elfiadi, E.(2016) Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 7(1), 51-60. <https://ejurnal.iainljokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view115>
- Emzir. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data. Jakarta: Rajawali
- fadlillah, M. 2012. Desain Pembelajaran PAUD. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hayiou, Marianna &, Thomas. 2008. "Genetic and EnvironmentallInfluences En Earlyspeech, Language And Literacy Defelopment." 397–408.
- Holis, Ade. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 9(1), 23-37. <https://dx.doi.org/10.52434/jp.v10i.84>
- Hurlock, Elizabeth, B. 1993. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Kartini, Kartono. 1995. Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: CV Mandar Maju.
- Kemendikbud. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini., Pub, L. No. 137 (2014). Jakarta: Depdikbud.
- Khadija. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniati, Asma. 2017. "Pesisir Pantai Lakorapu sebagai Media Pembelajaran Alami Bagi Anak Usia Dini." 1:1 (1–15).
- Lucas, F. M. M. (2017). The Gmes as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237(June 2016), 908-913. <https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1357>
- Mutiah, D. 2015. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group.
- Melani, Intan. (2018). Manfaat Bermain Pasir Sebagai Usaha Meningkatkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 4-5 Tahun. jurnal SENDIKA FKIP AUD, II(1),
- Nursyamsiah, Hasni., Cendana, Teni, Puja., Rohaeti Euis, Eti., & Alam Syah Khalik. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini pada Usia 5-6 Tahun. Jurnal Ceria, 2(6), <https://dx.doi.org/10.22460/ceria.y2i6.o286-294>
- Pratiwi Wiwik. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5(2).
- Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal: Tarbawi,13(2), <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590>
- Santrock, J. W. 2008. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- santrock, John W. 2012. Life Spari. New York: Mac Graw Hill.
- Solehudin, M. 2010. "Bermain Merupakan Sarana Yang Unik dan Alami Bagi Perkembangan dan Belajar Anak."
- Stakes, Et. Al. 2003. National Curriculum Guidelines On Early Childhood Educatioan and Care In Finland. Helsinki: Stakes.
- Sudono, Anggani. 2003. Bermain Sebagai Sarana Utama Dalam Perkembangan

- dan Belajar Anak (Anak Usia Dini).  
Jakarta: Gramedia.
- Sujiono, Y.N.(2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks
- suyadi. 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. PT Remaja Rosdakarya.
- Umah Kuntum Khairah., & Rakimahwati. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-Kanak. *Aula: journal On Early Childhood*, 4(1), 28-36.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>
- Zahwa, Salsabila Arum., Nisa, Titin Faridatun., & Fajar, Yulias Wulani. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30-38.  
<https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v5i1.38-48>