

ABSTRAK

Nita Tania (1182100044): Efektivitas Permainan Sirkuit “Cari Aku” Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Persis 140 Garut).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B RA Persis 140 Garut, penulis menemukan permasalahan mengenai permainan sirkuit “cari aku” dengan nilai rata-rata 62 yang diinterpretasikan pada kategori kurang dan pada kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan nilai rata-rata 2,03 yang diinterpretasikan pada kategori mulai berkembang. Hal tersebut terlihat anak masih kebingungan dalam mengenal huruf abjad, angka, dan bentuk benda geometri.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan sirkuit “cari aku” di kelompok B RA Persis 140 Garut; (2) kemampuan berpikir simbolik anak melalui permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut; dan (3) perbandingan kemampuan berpikir simbolik anak antara permainan sirkuit “cari aku” dengan permainan *maze* di kelompok B RA Persis 140 Garut.

Permainan sirkuit “cari aku” merupakan permainan yang dimodifikasi dari latihan sirkuit. Permainan sirkuit “cari aku” merupakan kegiatan yang terdiri atas beberapa bentuk latihan yang dilakukan dalam bentuk pos-pos yang telah diatur, pada permainan sirkuit “cari aku” terdapat tiga pos yang harus diselesaikan yaitu “cari angka”, “cari aku huruf”, dan “cari aku bentuk geometri”. Pada setiap pos permainan ini disajikan permainan angka, permainan huruf, dan permainan bentuk geometri. Oleh karena itu, dengan permainan sirkuit “cari aku” anak dapat mengenalkan angka, huruf, dan bentuk benda, sebab mengenal angka dan huruf merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung.

Metodologi penelitian ini melalui pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian kuasi eksperimen ini adalah *nonequivalent control group desain*, di mana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dua kelompok tersebut diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal, kemudian setelah diberikan *treatment* dilakukan *posttest* untuk membandingkan kedua kelompok tersebut. Proses analisis data terlebih dahulu dilakukan uji instrumen yaitu validitas dan reliabilitas, kemudian dilakukan, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 43 dan nilai *pretest* pada kelompok kontrol sebesar 39. Kemudian diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen dengan permainan sirkuit “cari aku” dan diberikan *treatment* dengan permainan *maze* pada kelas kontrol. Setelah itu, dilakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan sirkuit “cari aku” diperoleh nilai rata-rata sebesar 86 dan *posttest* pada kelompok kontrol dengan menggunakan permainan *maze* diperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $7,934 > 2,045$, maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya permainan sirkuit “cari aku” terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di kelompok B RA Persis 140 Garut.