



Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak 3 - 4 Tahun Melalui Permainan Maze

Trisna Putri Wulandari

Received: 02 02 2025 / Accepted: 15 04 2025 / Published online: 29 06 2025
© 2025 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan diperlukan dalam perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam mengenalkan simbol geometri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun melalui permainan maze dalam simbol geometri. Jenis Penelitian yang digunakan ialah tindakan kelas dengan teknik observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak dan satu guru kelas. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor kemampuan berpikir simbolik pada pra-siklus 65% menjadi 74% di siklus 1 dan siklus 2 sebesar 84%. Aktivitas guru meningkat dari 72% menjadi 88%, sedangkan aktivitas anak dari 68% menjadi 85%. Ketuntasan belajar anak juga naik dari 40% menjadi 80%. Peningkatan dipengaruhi oleh pendekatan maze yang bertahap, sehingga mampu meningkatkan minat anak dan memfasilitasi berpikir simbolik. Temuan menariknya, anak lebih mudah menghubungkan bentuk geometri dengan benda nyata melalui permainan maze.

Kata kunci: berfikir simbolik, permainan maze, geometri

Abstract Symbolic thinking ability is an essential skill in the cognitive development of early childhood, particularly in introducing geometric symbols. This study aims to improve teacher activity, child activity, and the symbolic thinking ability of children aged 3–4 years through maze games involving geometric symbols. The type of research used is classroom action research, employing observation and documentation techniques. The research subjects consisted of 10 children and one classroom teacher. The analysis results showed an increase in symbolic thinking ability scores from 65% in the pre-cycle to 74% in Cycle 1 and 84% in Cycle 2. Teacher activity increased from 72% to 88%, while child activity improved from 68% to 85%. Children's learning mastery also rose from 40% to 80%. This improvement was influenced by the gradual maze-based approach, which successfully enhanced children's interest and facilitated symbolic thinking. An interesting finding revealed that children found it easier to connect geometric shapes with real objects through the maze game.

Keywords: symbolic thinking, maze game, geometry

Pendahuluan

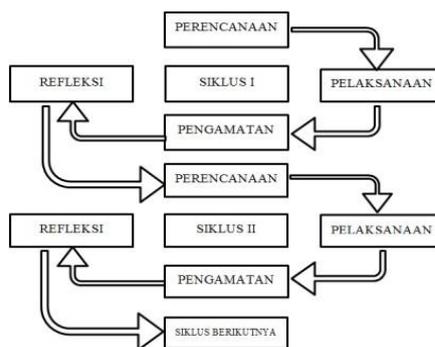
Anak usia dini, khususnya yang berusia 3 hingga 4 tahun adalah masa *golden ages*. Tahap ini, anak mengalami pertumbuhan pesat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk ditingkatkan pada usia ini adalah kemampuan berpikir simbolik. Kemampuan ini memungkinkan anak-anak untuk menggunakan simbol-simbol, seperti kata-kata atau gambar, untuk merepresentasikan objek dan ide yang ada di sekeliling. Berpikir simbolik merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang melibatkan penggunaan simbol, seperti angka dan huruf, untuk menggambarkan objek atau benda yang tidak berada di hadapan seseorang (Priyono, Rahmawati, & Pudyaningtyas, 2021).

Permainan adalah salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam pembelajaran. Menurut Rachmawati & Rakhmawati (2021), Anak yang belum menunjukkan sikap kreatif atau kemampuan berpikir kognitif biasanya belum mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Contoh sikap mandiri saat diminta mengambil bagian dari bangun jajar genjang, anak cenderung bergantung pada teman atau guru untuk mengetahui bagian mana yang harus diambil terlebih dahulu. Anak dapat belajar melalui konteks nyata dan bermakna, terutama ketika terlibat langsung dalam permainan yang relevan dengan pengalaman sehari-hari. Permainan seperti bermain peran atau menggunakan alat peraga sederhana mampu menstimulasi proses berpikir simbolik anak secara alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, aktivitas bermain yang terstruktur dan dirancang dengan baik sangat penting dalam menunjang perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam ranah simbolik. Pada konteks permainan, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai ide dan konsep, berlatih mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Menurut Piaget (1947), perkembangan kemampuan kognitif anak berlangsung melalui empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor (usia 0–2 tahun), tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan selama bulan Agustus pada Pos PAUD Terpadu Surabaya Barat. Diketahui terdapat 60% anak belum mengenal bentuk geometri (Lingkaran, Kotak, dan Segitiga) pada benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Beberapa anak mungkin lebih cepat dalam mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat anak, cara anak diajarkan, serta kesempatan yang anak miliki untuk mengeksplorasi berbagai bentuk dalam permainan atau kegiatan sehari-hari. Permainan maze, anak-anak dihadapkan pada tantangan untuk menyelesaikan jalur tertentu, yang pada dasarnya melibatkan representasi simbolik dari dunia nyata, seperti memetakan jalan atau memilih jalur yang benar. Menurut Kuswanto & Suyadi (2020), Media memiliki peran penting dalam membantu anak belajar lebih cepat serta berfungsi sebagai alat bantu dalam pendengaran, penglihatan, dan pergerakan, sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh serta menemukan pengetahuan yang sangat berguna bagi kehidupan dan memberikan pengalaman yang bermakna. Dalam konteks ini, peneliti tertarik untuk meninjau sejumlah literatur terkait permainan maze sebagai referensi dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat mengaplikasikannya secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Alat ini juga dapat melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan), motorik halus, dan logika berpikir, serta membuat tangan anak menjadi lebih lentur. Selain itu, maze bermanfaat bagi anak yang sedang belajar menggambar, melukis, menulis dasar, serta mengenal berbagai bentuk dan warna. Maka dari itu peneliti akan mencoba melakukan penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak 3 - 4 Tahun Melalui Permainan Maze”.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas sebagai metode utamanya. Pemilihan penelitian tindakan kelas didasarkan pada permasalahan yang dihadapi berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan pelaksanaan penelitian tidak mengganggu jalannya pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis dan Mc Taggart, 1988).



Gambar 1. Skema Siklus Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dan Mc Taggart, 1988)

Siklus pertama, peneliti fokus pada merencanakan intervensi yang akan dilakukan, dengan mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai dan karakteristik peserta didik. Setelah itu, pelaksanaan intervensi dilakukan di lapangan, di mana peneliti menerapkan metode yang telah disusun. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai respons peserta didik dan efektivitas tindakan yang diambil. Langkah refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil observasi serta membahas aspek-aspek yang perlu disempurnakan atau ditingkatkan. Siklus kedua kemudian dilaksanakan dengan menerapkan perubahan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Pendekatan ini, peneliti dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Struktur yang terencana dan sistematis ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi mendalam dan memastikan bahwa setiap tindakan yang diambil memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan peserta didik. Penelitian ini melibatkan anak-anak usia 3 hingga 4 tahun yang tergabung dalam kelompok bermain di Pos Paud Terpadu wilayah Surabaya Barat. Pemilihan subjek ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yang menuntut adanya beberapa siklus pembelajaran yang berjalan secara efektif di lingkungan kelas. Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur perkembangan kemampuan anak, khususnya dalam aspek berpikir simbolik melalui permainan maze yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen penilaian kemampuan berfikir simbolik anak usia 3-4 tahun

Aspek Yang diamati	Item	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 3-4 Tahun	Pengunaan Simbol Geometri	Anak mampu menyebutkan bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitar				
		Anak mampu untuk membedakan bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga dengan benar				
	Pengelompokan Bentuk Geometri	Anak mampu menghubungkan simbol geometri dengan gambar benda di lingkungan sekitar				
		Anak mampu membuat dua bentuk geometri kumpulan benda yang sama				

Tabel 2. Instrumen Penilaian Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1	Guru menyampaikan tujuan dan tema kegiatan pada siswa				
2	Guru menjelaskan apersepsi kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri				
3	Melaksanakan penerapan pembelajaran menggunakan permainan <i>maze</i> sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
4	Mengarahkan anak untuk bermain <i>maze</i>				
5.	Recolling kegiatan pembelajaran				

Proses pengamatan tingkat pencapaian anak, kinerja guru, serta aktivitas yang dilakukan anak, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{(N)} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Skor aktivitas guru/anak

N= Jumlah skor maksimal aktivitas guru/anak

(Arikunto dkk, 2010)

Tabel 3. Kriteria Skor Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Berikut adalah indikator keberhasilan untuk penelitian ini:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dianggap berhasil apabila mencapai tingkat keberhasilan sebesar 80% atau lebih.
2. Aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran dianggap berhasil apabila tingkat keberhasilannya mencapai 80% atau lebih.
3. Kemampuan berpikir simbolik dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila 80% dari jumlah anak mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam aspek kemampuan berpikir simbolik. Anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) juga termasuk dalam kategori BSH. Ketentuan ini digunakan untuk memudahkan perhitungan indikator keberhasilan.

Apabila pada Siklus I anak-anak telah memenuhi kriteria capaian pembelajaran, maka penelitian tetap akan dilanjutkan ke Siklus II sebagai bentuk pemantapan dan penguatan data dari hasil Siklus I. dikumpulkan, siapa sumber data, dan bagaimana data dianalisis. Apabila uraian ini disajikan dalam subbagian, maka subbagian itu antara lain berisi keterangan tentang populasi dan sampel (atau subjek), instrumen pengumpulan data, rencana penelitian (terutama jika digunakan rancangan yang cukup kompleks seperti rancangan eksperimental), dan teknik analisis data.

Hasil Penelitian dan Analisis

Prasiklus

Kemampuan berpikir simbolik sebelum tindakan dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana anak usia 3–4 tahun mampu mengenali simbol geometri. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi secara konvensional tanpa menggunakan media permainan maze. Setelah penyampaian materi, peneliti memberikan Lembar Kegiatan Anak (LKA) yang berisi tugas mencocokkan simbol-simbol geometri acak ke dalam urutan yang benar. Setelah anak-anak menyelesaikan LKA, dilakukan sesi tanya jawab secara individual untuk mengeksplorasi pemahaman anak terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa kemampuan berpikir simbolik anak dalam mengenali simbol geometri masih tergolong rendah.

Pada 10 anak yang diuji, hanya 4 anak (40%) yang mencapai kategori tuntas dengan nilai minimal 75%, sementara 6 anak (60%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas sebesar 65%, dengan nilai tertinggi 88% dan nilai terendah 44%. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengelompokkan serta menghubungkan simbol geometri dengan objek nyata di lingkungan sekitarnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran tanpa media maze belum mampu secara efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep simbol geometri. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran lanjutan melalui pendekatan berbasis permainan maze untuk membantu anak membangun pemahaman secara konkret, menarik, dan bertahap. Apabila hasil yang disajikan cukup panjang, penyajian dapat dilakukan dengan memilah-milah menjadi subbagian-subbagian sesuai dengan penjabaran masalah penelitian. Apabila bagian ini pendek, atau apabila kedua bagian itu tidak mungkin dipisah, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk subtonik-subtonik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian.

Siklus I

Siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan dari tindakan pada siklus ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun melalui media permainan maze berbasis bentuk geometri. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) melalui diskusi dengan guru kelas dan rekan sejawat. Pembelajaran dirancang dalam tiga pertemuan dengan fokus utama pada pengenalan dan eksplorasi bentuk-bentuk geometri melalui permainan maze.

Tahap pelaksanaan merupakan pelaksanaan dari perencanaan siklus yang sudah dibuat. Siklus 1 dilaksanakan selama 3 hari. Adapun langkah – langkah pelaksanaannya Hari Pertama tepat pukul 15.30 WIB, bel berbunyi. Diawali dengan kegiatan sore yang dilaksanakan selama \pm 15 menit sebelum kegiatan inti. Anak-anak disambut dengan senyum, sapa, dan salam, lalu diarahkan untuk berbaris rapi sambil menyanyi, bertepuk tangan, dan mengucapkan Pancasila. Dalam circle time, anak-anak berdoa, menyanyikan Mars PAUD, serta melakukan presensi. Ice breaking dilakukan dengan lagu “Bangun Ruang” yang mengenalkan bentuk-bentuk geometri secara menyenangkan. Guru kemudian mengajak anak mengamati benda-benda di rumah yang berbentuk geometri, seperti jam (lingkaran), pintu (kotak), dan atap rumah (segitiga). Kegiatan inti, guru mengulang kembali simbol geometri dasar (kotak, lingkaran, segitiga), lalu memperkenalkan media maze—jalur permainan berbentuk simbol-simbol tersebut. Anak diminta menyelesaikan tantangan sederhana dengan mengikuti jalur maze yang sesuai bentuk. Guru membimbing anak, menjelaskan aturan bermain, dan memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat antusias dan terlibat aktif dalam proses bermain sambil belajar. Setelah kegiatan inti, anak diajak istirahat dengan makan

bersama, cuci tangan, dan bermain tertib. Di akhir hari, guru mengajak anak berdiskusi ringan tentang apa yang anak pelajari, memberikan reward bagi anak yang aktif, serta menutup kegiatan dengan doa dan pesan positif. Hari pertama menjadi dasar yang kuat untuk pemahaman awal anak tentang bentuk geometri.

Pada hari kedua tepat pukul 15.30 WIB, bel berbunyi. Diawali dengan kegiatan sore yang dilaksanakan selama \pm 15 menit sebelum kegiatan inti. Anak-anak disambut dengan sapaan ramah, dilanjutkan dengan baris-berbaris sambil menyanyi dan mengucapkan Pancasila. Dalam circle time, berdoa, menyanyikan Mars PAUD, dan mengikuti presensi. Ice breaking dilakukan dengan lagu "Bangun Ruang," dan guru kembali mengenalkan berbagai benda di rumah yang berbentuk geometri, seperti jendela (kotak), jam dinding (lingkaran), dan atap segitiga pada rumah-rumahan. Kegiatan inti fokus pada eksplorasi lanjutan simbol geometri melalui media maze. Anak-anak diminta mencocokkan bentuk geometri dengan berbagai cara, seperti mencocokkan simbol yang sama, mencocokkan jumlah bentuk, serta mengaitkannya dengan benda nyata. Guru memberikan penjelasan aturan bermain dan membimbing anak secara individual agar anak memahami bahwa bentuk-bentuk geometri dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, anak beristirahat dengan rutinitas seperti merapikan alat, cuci tangan, makan, dan bermain santai dalam pengawasan guru. Sebelum pulang, guru mengajak anak merefleksikan kegiatan hari ini, memberikan penghargaan kecil untuk partisipasi aktif, dan menyampaikan rencana kegiatan esok hari. Anak pulang dengan semangat dan pengalaman baru yang bermakna.

Pada hari ketiga tepat pukul 15.30 WIB, anak-anak disambut dengan hangat, lalu berbaris sambil bernyanyi dan mengucapkan Pancasila. Dalam circle time, anak mengikuti doa bersama dan presensi. *Ice breaking* dilakukan dengan lagu bertema lingkaran besar dan kecil, kemudian anak diajak membuat formasi lingkaran di lantai secara berkelompok. Kegiatan ini menjadi awal untuk menguatkan pemahaman bentuk melalui gerakan. Kegiatan inti berupa evaluasi berpikir simbolik. Anak bermain tebak-tebakan bentuk geometri berdasarkan *clue* dari guru. Selanjutnya, anak kembali bermain menggunakan maze namun dengan tingkat tantangan lebih tinggi. Anak diminta menyebutkan bentuk yang ditemui sambil mengaitkan dengan benda nyata. Misalnya, saat berada di jalur berbentuk segitiga, anak menyebutkan "atap rumah". Guru mengamati, membimbing, dan melakukan penilaian terhadap kemampuan simbolik anak, termasuk dalam hal pengenalan bentuk, pemahaman makna, serta pelafalan benda nyata. Setelah kegiatan inti, anak melanjutkan istirahat, makan bersama, dan bermain santai di bawah pengawasan guru. Penutup hari dilakukan dengan diskusi reflektif, pemberian reward, dan arahan singkat dari guru.

Tabel 4. Kriteria Skor Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

No	Aspek yang Diamati	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Rata-rata Siklus I
1	Aktivitas Guru (%)	65%	70%	75%	70%
2	Aktivitas Anak (%)	55%	60%	75%	63.3%
3	Rata-rata Nilai Kemampuan Simbolik Anak				74%
4	Ketuntasan Klasikal (%)				60%
5	Jumlah Anak yang Tuntas ($\geq 75\%$)				6 anak
6	Nilai Tertinggi				88%
7	Nilai Terendah				63%

Pada Siklus I, aktivitas guru selama tiga hari pengamatan menunjukkan peningkatan yang cukup konsisten. Pada hari pertama, aktivitas guru tercatat sebesar 65%, kemudian meningkat menjadi 70% pada hari kedua, dan mencapai 75% pada hari ketiga. Rata-rata aktivitas guru selama tiga hari tersebut adalah 70%. Hal ini mengindikasikan bahwa guru semakin aktif dalam membimbing dan mengelola proses pembelajaran. Sementara itu, aktivitas anak juga mengalami peningkatan selama tiga hari pengamatan. Pada hari pertama, aktivitas anak tercatat 55%, meningkat menjadi 60% pada hari kedua, dan mencapai 75% pada hari ketiga. Rata-rata aktivitas anak selama tiga hari adalah sekitar 63,3%. Data ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran seiring berjalannya waktu. Kemampuan simbolik anak yang diukur melalui nilai rata-rata mencapai 74% pada akhir Siklus I. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak sudah mampu menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir simbolik dengan baik. Namun, ketuntasan klasikal masih berada di angka 60%, yang berarti bahwa 60% dari seluruh siswa telah mencapai nilai minimal ketuntasan yang ditetapkan. Jumlah anak yang tuntas atau yang memperoleh nilai 75% ke atas sebanyak 6 anak. Nilai tertinggi yang diperoleh anak mencapai 88%, sementara nilai terendah adalah 63%. Hal ini menggambarkan variasi kemampuan simbolik di antara anak-anak, dengan sebagian besar telah menunjukkan kemampuan yang memadai, namun ada juga beberapa anak yang masih perlu mendapatkan bimbingan lebih lanjut.

Refleksi dilakukan secara kolaboratif dengan guru dan rekan sejawat. Ditemukan bahwa meskipun anak telah menunjukkan kemajuan, bentuk geometri dalam konteks rumah masih sulit dipahami karena perbedaan visual antara rumah satu dengan lainnya. Oleh karena itu, disepakati bahwa dalam Siklus II, guru akan menggunakan representasi bentuk geometri yang lebih familiar dan kontekstual, seperti makanan (misalnya: donat sebagai lingkaran, roti tawar sebagai persegi, dan pizza sebagai segitiga). Selain itu, worksheet maze akan dimodifikasi dengan variasi yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan imajinasi anak dalam membedakan serta mengelompokkan simbol geometri secara lebih aktif. Diharapkan dengan pendekatan ini, kemampuan berpikir simbolik anak akan meningkat secara signifikan pada siklus berikutnya dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari perbaikan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Dalam siklus ini, strategi pembelajaran diperkuat melalui permainan maze berbasis simbol geometri guna meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Proses pelaksanaan terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang dilakukan selama tiga pertemuan. Tahap pelaksanaan merupakan pelaksanaan dari perencanaan siklus yang sudah dibuat. Siklus II dilaksanakan selama 3 hari. Adapun langkah – langkah pelaksanaannya. Pada Hari Pertama tepat pukul 15.30, anak-anak tiba di kelas dan disambut dengan senyum, sapa, dan salam oleh guru. Kemudian berbaris, bernyanyi, bertepuk tangan, dan mengucapkan Pancasila bersama-sama. Setelah itu, dilanjutkan dengan circle time, di mana guru memimpin doa dan menyanyikan Mars PAUD. Guru juga melakukan presensi untuk memastikan siapa saja yang hadir hari itu. Sebagai ice breaking, guru mengajak anak-anak untuk menyanyi lagu “Bangun Ruang” yang berkaitan dengan bentuk-bentuk geometri yang akan dipelajari hari ini. Guru kemudian mulai memperkenalkan benda-benda yang ada di rumah, seperti roti tawar (kotak), donat (lingkaran), dan pizza (segitiga). Setelah anak-anak lebih familiar dengan simbol geometri melalui *ice breaking*, guru mengulang kembali pengenalan tentang bentuk geometri yaitu kotak, lingkaran, dan segitiga. Guru kemudian memperkenalkan media maze yang akan digunakan untuk aktivitas bermain. Dalam kegiatan ini, anak-anak diminta untuk menyebutkan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti roti tawar (kotak), donat (lingkaran), dan pizza (segitiga) melalui

permainan maze. Guru menjelaskan cara bermain dan aturan bermain, dan mengamati serta memberi dukungan pada setiap anak saat berpartisipasi. Setelah bermain, anak-anak diberi waktu untuk istirahat, merapikan mainan, dan mencuci tangan. Kemudian berdoa sebelum makan dan menikmati snack time. Guru memastikan anak-anak bermain dengan tertib di bawah pengawasan. Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak-anak untuk diskusi refleksi mengenai kegiatan yang baru dilakukan. Guru bertanya, "Apa saja bentuk yang kita pelajari hari ini?" Anak-anak diberikan kesempatan untuk Berfikir Simbolik dan berbagi pengalaman. Sebagai penghargaan, guru memberikan reward untuk anak-anak yang aktif berpartisipasi. Guru kemudian memberikan informasi kegiatan untuk esok hari, mengucapkan doa, dan menutup dengan salam.

Pada hari kedua, anak-anak kembali disambut dengan senyum, sapa, dan salam oleh guru. Anak berbaris, bernyanyi, bertepuk tangan, dan mengucapkan Pancasila bersama-sama. Setelah itu, dilanjutkan dengan circle time, di mana guru memimpin doa, menyanyikan Mars PAUD, dan melakukan presensi. Sebagai *ice breaking*, guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu "Bangun Ruang" yang berkaitan dengan bentuk-bentuk geometri. Kemudian, guru menanyakan makanan favorit anak-anak untuk memperkenalkan lebih banyak benda dengan bentuk geometri yang kenal, seperti roti tawar (kotak), donat (lingkaran), dan pizza (segitiga). Pada kegiatan inti, guru kembali mengulang bentuk geometri yang telah dipelajari, yaitu kotak, lingkaran, dan segitiga. Guru kemudian memperkenalkan media maze dan menjelaskan cara serta aturan permainan maze. Anak-anak diminta untuk mencocokkan bentuk-bentuk simbol yang telah anak pelajari dengan benda nyata di sekitar. Misalnya, mencocokkan roti tawar (kotak) dengan simbol kotak, donat (lingkaran) dengan simbol lingkaran, dan pizza (segitiga) dengan simbol segitiga. Anak-anak melalui permainan maze dengan mengikuti rintangan, sambil mengidentifikasi bentuk-bentuk yang anak pelajari. Setelah kegiatan yang menyenangkan, anak-anak diberi waktu untuk istirahat, merapikan mainan dan alat belajar, serta mencuci tangan. Anak berdoa sebelum makan dan menikmati snack time. Guru mengawasi anak-anak saat bermain dengan tertib. Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak-anak untuk mendiskusikan apa yang telah dipelajari hari ini. Guru bertanya, "Benda-benda apa saja yang kita pelajari dan cocokan bentuknya dengan simbol geometri?" Guru memberikan reward untuk anak-anak yang menunjukkan partisipasi aktif. Guru juga menyampaikan rencana kegiatan esok hari, mengucapkan doa, dan menutup dengan salam.

Pada hari ketiga, anak-anak kembali disambut dengan senyum, sapa, dan salam oleh guru. Anak berbaris, bernyanyi, bertepuk tangan, dan mengucapkan Pancasila bersama-sama. Dilanjutkan dengan circle time, di mana guru memimpin doa, menyanyikan Mars PAUD, dan melakukan presensi. Guru mengajak anak-anak untuk ice breaking dengan menyanyikan lagu "Gerak dan Lagu 123", yang mengajak anak-anak bergerak sambil mengenal bentuk-bentuk geometris. Kemudian, guru menanyakan makanan yang dimakan hari ini kepada anak-anak, untuk kembali memperkenalkan bentuk-bentuk geometri melalui contoh makanan. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan kembali media maze dan menjelaskan cara bermain serta aturan bermain. Kali ini, anak-anak diajak untuk bermain tebak bentuk simbol geometri. Anak melalui maze yang penuh tantangan, dimana anak harus menyebutkan bentuk yang ada di maze dan mencocokkan dengan benda nyata yang sudah dikenalkan, seperti roti tawar (kotak), donat (lingkaran), dan pizza (segitiga). Guru memberikan bimbingan dan memastikan anak-anak dapat menyelesaikan tantangan ini dengan benar, sambil memberikan penilaian terhadap pemahaman tentang bentuk geometri. Setelah bermain, anak-anak diberi waktu untuk istirahat, merapikan mainan dan alat belajar, serta mencuci tangan. Anak berdoa sebelum makan dan menikmati snack time. Guru memastikan anak bermain dengan tertib di bawah pengawasan. Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak-anak untuk diskusi refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. Guru bertanya,

“Apa yang kalian pelajari dalam permainan tebak bentuk geometri?” Anak-anak diberikan kesempatan untuk Berfikir Simbolik dan berbagi pengalaman. Guru memberikan reward kepada anak-anak yang aktif berpartisipasi. Sebagai penutup, guru memberitahukan kegiatan untuk esok hari, menyampaikan pesan, doa, dan menutup dengan salam.

Tabel 5. Kriteria Skor Penilaian Kemampuan Berfikir Simbolik

No	Aspek yang Diamati	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Rata-rata Siklus II
1	Aktivitas Guru (%)	75%	80%	90%	81,6%
2	Aktivitas Anak (%)	75%	80%	85%	80%
3	Rata-rata Nilai Kemampuan Simbolik Anak				84%
4	Ketuntasan Klasikal (%)				80%
5	Jumlah Anak yang Tuntas ($\geq 75\%$)				8 anak
6	Nilai Tertinggi				94%
7	Nilai Terendah				75%

Pada Siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru selama tiga hari pengamatan. Aktivitas guru pada hari pertama tercatat sebesar 75%, kemudian meningkat menjadi 80% pada hari kedua, dan mencapai puncaknya di hari ketiga sebesar 90%. Rata-rata aktivitas guru selama tiga hari tersebut adalah sekitar 81,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin aktif dan maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Aktivitas anak juga mengalami peningkatan yang cukup baik pada Siklus II. Pada hari pertama, aktivitas anak tercatat sebesar 75%, kemudian naik menjadi 80% pada hari kedua, dan mencapai 85% pada hari ketiga. Rata-rata aktivitas anak selama tiga hari adalah 80%, yang mengindikasikan peningkatan keterlibatan dan partisipasi anak dalam proses pembelajaran dibandingkan Siklus I. Rata-rata nilai kemampuan simbolik anak meningkat menjadi 84%, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak-anak mengalami kemajuan yang cukup berarti. Ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 80%, yang berarti 80% dari siswa telah mencapai nilai minimal ketuntasan yang ditetapkan. Jumlah anak yang mencapai nilai tuntas ($\geq 75\%$) meningkat menjadi 8 anak, menunjukkan perbaikan dalam pencapaian belajar anak. Nilai tertinggi yang diperoleh anak mencapai 94%, sementara nilai terendah juga mengalami kenaikan menjadi 75%. Data ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan simbolik anak secara keseluruhan membaik, dengan peningkatan performa pada hampir seluruh siswa.

Refleksi terhadap hasil siklus menunjukkan bahwa penerapan permainan maze berbasis simbol geometri efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Selain itu, keterlibatan aktif guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran memberikan kontribusi besar terhadap tercapainya target ketuntasan. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni $\geq 80\%$, maka penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada Siklus II karena dianggap telah berhasil meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak secara optimal.

Postsiklus

Pelaksanaan Post Siklus dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan pembelajaran yang telah dilakukan, serta mengetahui sejauh mana anak telah mencapai kemampuan berpikir simbolik setelah mengikuti kegiatan bermain maze berbasis bentuk geometri. Post Siklus ini dilaksanakan melalui teknik observasi dengan metode tanya jawab dan Lembar Kegiatan Anak (LKA). Kemampuan Setelah Tindakan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata yang dicapai adalah 85%, dengan 8 dari 10 anak (80%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak mampu menunjukkan pemahaman terhadap simbol geometri, membedakan bentuk dasar (lingkaran, segitiga, dan persegi), serta mengaitkannya dengan benda nyata di lingkungan sekitar. Nilai tertinggi yang dicapai anak adalah 94%, sedangkan nilai terendah adalah 75%. Dengan demikian, hasil Kemampuan Setelah Tindakan membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan permainan maze telah berhasil secara efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Ketuntasan klasikal yang tercapai sebesar 80% juga menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun melalui permainan maze yang melibatkan bentuk geometri menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam penelitian ini. Berdasarkan teori Jean Piaget (1964), anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai mengembangkan kemampuan menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek, tindakan, atau konsep. Permainan maze yang disisipkan unsur bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi memberikan rangsangan visual sekaligus konseptual yang kuat bagi perkembangan berpikir simbolik anak. Aktivitas guru selama proses pembelajaran juga mengalami perkembangan.

Pada awalnya, guru cenderung hanya menyebutkan bentuk-bentuk yang ada dalam maze tanpa banyak melibatkan anak dalam proses berpikir simbolik. Namun pada Siklus II, guru mulai aktif menggunakan simbol sebagai bagian dari instruksi pembelajaran, seperti meminta anak memilih jalur berdasarkan bentuk, serta memberikan penguatan verbal yang mengarah pada pemahaman simbol. Guru pun mulai mampu mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret anak melalui pendekatan bermain yang bermakna. Aktivitas guru yang semakin reflektif ini turut memperkuat terciptanya suasana belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak. Pada sisi lain, aktivitas murid menunjukkan perkembangan yang cukup mencolok antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, banyak anak masih membutuhkan bantuan guru untuk mengenali bentuk dan menentukan arah. Namun, pada Siklus II, anak mulai menunjukkan pemahaman yang lebih mandiri. Anak mulai mengingat bentuk-bentuk tertentu, menggunakannya sebagai panduan navigasi dalam maze, serta mampu menjelaskan pilihan secara sederhana. Kemampuan ini menjadi indikasi bahwa anak mulai menginternalisasi simbol-simbol yang diperkenalkan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, permainan maze berbasis bentuk geometri terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 3–4 tahun secara bertahap dan terstruktur.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di Pos Paud Terpadu wilayah Surabaya Barat, dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media permainan maze terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 3 hingga 4 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil observasi dan penilaian anak dari siklus ke siklus. Anak-anak mampu mengenali dan menyebutkan bentuk geometri (kotak, lingkaran, segitiga), mencocokkan simbol dengan objek nyata seperti donat untuk lingkaran, roti tawar untuk kotak, dan pizza untuk segitiga, serta menelusuri jalur maze dengan pemahaman yang semakin baik. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak dalam tahap praoperasional. Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan media maze mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Guru mampu merancang kegiatan bermain yang menarik dan sistematis, menyampaikan instruksi dengan jelas, serta memberikan pendampingan yang tepat selama proses anak bermain maze. Guru juga menunjukkan kemampuan dalam mengelola kelas dengan suasana yang kondusif serta memberikan dukungan yang mendorong eksplorasi dan partisipasi aktif anak. Aktivitas anak selama pembelajaran dengan permainan maze menunjukkan perkembangan yang positif. Anak-anak lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam kegiatan mengenal simbol bentuk melalui permainan. Anak mampu mencocokkan simbol dengan objek nyata, menyusun bentuk dalam maze, serta menyebutkan nama dan ciri-ciri bentuk dengan lebih percaya diri. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman simbolik tetapi juga meningkatkan konsentrasi, keterampilan motorik halus, dan kemampuan komunikasi anak.

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran, khususnya permainan maze, sebagai sarana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir simbolik anak. Maze tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, melainkan juga dapat dijadikan media edukatif yang mendorong anak untuk mengenali, memahami, dan mengaitkan simbol dengan objek atau konsep nyata. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan desain maze dengan tingkat perkembangan anak, baik dari segi bentuk geometri yang digunakan maupun konteks tematik yang relevan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Selain itu, disarankan agar kajian tentang penggunaan permainan maze tidak hanya difokuskan pada pengembangan berpikir simbolik saja. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas ruang lingkup pada kemampuan kognitif lainnya seperti logika berpikir, imajinasi visual, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Akan lebih baik pula jika metode ini diuji pada kelompok usia yang lebih luas ataupun anak-anak dengan kebutuhan pendidikan khusus, agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitasnya dan dapat diterapkan dalam berbagai kondisi dan latar belakang peserta didik. Kesimpulan menyajikan ringkasan dari uraian yang disajikan pada bagian hasil dan pembahasan. Berdasarkan uraian tersebut, kesimpulan disajikan dalam bentuk essei, bukan dalam bentuk numerical. Saran disusun berdasarkan kesimpulan yang telah ditarik. Saran-saran bisa mengacu kepada tindakan praktis, atau pengembangan teoritis, dan penelitian lanjutan. Bagian saran dapat berdiri sendiri. Bagian kesimpulan dan saran dapat pula disebut bagian penutup.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner (3rd ed.)*. Deakin University Press.
- Kuswanto, E., & Suyadi. (2020). *Pengaruh Media Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 95–102.
- Novakhta, V. S., Sundari, F. S., & Kurniasih, M. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(2), 1070–1078.
- Piaget, J. (1964). *Development and Learning*. In R. E. Ripple & V. N. Rockcastle (Eds.), *Piaget Rediscovered*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Priyono, B. E., Rahmawati, D., & Pudyaningtyas, A. (2021). *Stimulasi Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Simbolik pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 89–95.
- Rachmawati, Y., & Rakhmawati, L. (2021). *Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 45–53.
- Santrock, J. W. (2010). *Child Development: Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Suharsimi, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.