

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan bagi anak usia dini adalah berupa pemberian upaya yang dilakukan untuk membimbing, mengasuh, menstimulasi sehingga anak menghasilkan kemampuan dan keterampilan. Menurut Siswanto pendidikan anak memang harus dimulai sejak dini agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal dengan tujuan agar anak-anak menjadi lebih mandiri, disiplin, dan mudah diarahkan untuk mendapatkan ilmu secara optimal. Pendidikan anak usia dini ditunjukkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Hal ini sesuai dengan QS. An-Nahl Ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا عِلْمَ لَكُمْ

تَشْكُرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari kandungan ibumu dalam ketidaktahuan dan memberi kamu pendengar, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. QS. An-Nahl Ayat 78²

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan,

¹ Siswanto. 2008. *Pengembangan Potensi Anak*.

² Iryan Yuhadi, "Korelasi Antara Surat An-Nahl 78 Dengan Gaya Belajar Manusia Irfan Yuhadi 1 Abstrak", 5. 1, 57-79.

pengasuhan dan Pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami.³

Pendidikan anak usia dini memiliki posisi yang sangat menentukan. Pada usia ini bermacam perkembangan serta pertumbuhan mulai serta dengan berlangsung. Seperti perkembangan fisiologik, bahasa, motorik, kognitif. Perkembangan ini sebagai dasar untuk pertumbuhan anak berikutnya. Oleh sebab itu, masa perkembangan pada anak usia dini menjadi penentu untuk perkembangan berikutnya.⁴

Pada diri anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan, yaitu bahasa, kognitif, nilai agama moral, fisik motorik, sosial emosional. Aspek perkembangan anak usia dini salah satunya aspek perkembangan kognitif. Kognitif merupakan sesuatu proses berpikir yang terkait dengan kemampuan untuk menghubungkan. Memperkirakan dan memikirkan sesuatu kejadian-kejadian yang terjadi sejak lahir maupun menggambarkan factor keturunan yang hendak menentukan batasan perkembangan tingkat intelegensi pada batas maksimal. Ada beberapa ruang lingkup perkembangan kognitif yang harus

³ Sofyan, Hendra. 2018. Peningkatan Perkembangan Kognitif ANAK Usia Dini dengan Pendekatan Tematik. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*.1 (1)

⁴ Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Kencana (Ed.); Cetakan 3). Kencana Prenada Group.

dicapai sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di antara lain ialah kemampuan berfikir simbolik.⁵

Salah satu dari kemampuan kognitif pada anak usia dini yaitu kemampuan berfikir simbolis. Kemampuan berfikir simbolis adalah kemampuan untuk menggunakan simbol untuk mewakili objek atau konsep. Kemampuan ini penting bagi anak untuk dapat belajar dan memahami dunia di sekitarnya. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak adalah melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan sebuah permainan. Permainan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, sehingga anak lebih termotivasi untuk kegiatan belajar.⁶

Bermain sambil belajar merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk berkembang berfikir anak. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya bermain terhadap pembelajaran anak adalah menciptakan imajinasi anak dan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif. Itu tandanya bermain sambil belajar sangat berperan penting dalam perkembangan belajar anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, salah satunya kemampuan berfikir simbolis.⁷

⁵ Adah, S. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Muslimat Nu 001 Ponorogo*.

⁶ Bodedarsyah, A & Yulisnti (2019). *Meningkatkan kemampuan berfikir simbolis*. Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif adaptif), 2(6) hal 354.

⁷ Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Dan Kognitif Anak Usia Dini*. (Garut: UNIGA, 2016), 26

Kemampuan berfikir simbolis adalah kemampuan untuk berfikir dan mengingat mengenai simbol atau imajinasi tentang suatu objek yang tidak menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja yaitu kemampuan berfikir simbolis, sebab pada kemampuan berfikir simbolis anak-anak mulai memakai simbol-simbol saat mereka memakai suatu objek ataupun aksi untuk mempresentasikan.

⁸Berfikir simbolis menurut R. C. Pionika, Sasmiami, dan A. Sofia, yaitu dimana anak mulai mempergunakan sebuah benda atau Tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang sedang tidak ada dihadapannya. ⁹Fungsi simbolis adalah tahap awal dalam proses berfikir pra oprasional anak usia dini, yang dimana anak mulai mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi objek yang tidak berada dihadapannya.¹⁰

Kemampuan berfikir simbolis adalah salah satu dari berbagai aspek penting yang dimiliki oleh anak. Menurut Piaget kemampuan berfikir simbolis adalah kemampuan untuk berfikir objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan berfikir simbolis terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut masa pra-operasional. Kemampuan berfikir simbolis adalah kemampuan mengingat dan

⁸ Aisyah, H. N. (2021). *Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42-49.

⁹ R. C. Pionika, Sasmiami, dan A. Sofia, "Penggunaan media Pembelajaran dan kemampuan Berfikir Simbolis Anak Usia Dini," *J Pendidik Anak*, Vol. 5, No, 2019.

¹⁰ D. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana, 2015.

berfikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar.¹¹

Tahap simbolis termasuk kedalam tahap belajar untuk mengetahui konsep agar anak memahami suatu objek tetapi tidak tergantung pada objek nyata. Hal ini sangat penting dipelajari sebagai bekal dalam kehidupan anak dalam pendidikan dan kehidupan berikutnya. Tetapi pada kenyataannya, kemampuan berfikir simbolis anak usia dini masih belum tercapai secara maksimal. Hal ini bisa terlihat dari banyaknya anak-anak yang belum dapat menuturkan lambang bilangan 1-20 secara berurutan, serta anak-anak juga masih belum mampu memakai lambang bilangan dalam kegiatan berhitung, serta masih banyak pula anak-anak yang masih belum memahami berbagai huruf-huruf vocal dan huruf-huruf konsonan. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan berfikir simbolis pada anak usia dini adalah Pelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan kurang menarik minat anak untuk aktif, anak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan saat pembelajaran berlangsung.¹²

Seiring dengan pernyataan di atas, berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Permendikbud 137 tahun 2014 yakni mencakup menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal berbagai macam

¹¹ Marinda, L. (2020) *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini*. An Nisa': *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152

¹² 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.

lambang huruf vocal dan konsonan, menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Daya konsentrasi anak usia dini itu sekitar 10-15 menit saja. Maka dari itu, guru diwajibkan dalam pembelajaran khususnya untuk anak usia dini itu memakai media pembelajaran pada saat belajar bukan untuk menambah daya konsentrasi anak saja tetapi media pembelajaran juga membuat suasana belajar tidak monoton atau bosan yang akan membuat anak merasa tidak nyaman dalam belajar dan merasa ngantuk saat dikelas.¹³

Berdasarkan keterangan diatas membutuhkan solusi yaitu salah satunya dengan guru untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran memegang posisi penting yaitu dapat mempertinggi proses belajar anak-anak dalam pembelajaran dikelas maupun di luar kelas yang diharapkan dapat mempertinggi mencapai hasil belajarnya. Beberapa peneliti yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran yang menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk memepertinggi kualitas pembelajaran.¹⁴

¹³ Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran*. Uin Raden Fatah Palembang.
Fadhilah, N. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Bola Enak Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini*. Universitas Muhammadiyah Magelang.

¹⁴ Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Pembelajaran menggunakan media pun memiliki manfaat untuk anak usia dini diantaranya dapat menciptakan pembelajaran yang sangat menyenangkan, menambah konsentrasi anak dalam belajar dan mempermudah pembelajaran untuk selalu diingat oleh anak, serta dalam mengajari anak akan lebih cepat mengingat dalam waktu yang relatif singkat. Jadi media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap anak usia dini yang memiliki titik fokus yang singkat dalam pembelajaran di kelas. Hal ini diharapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat membuat daya konsentrasi anak lebih terfokus lagi dalam kegiatan belajar mengajar serta membuat anak lebih bersemangat dalam pembelajaran berlangsung di kelas.¹⁵

Pada anak usia 5-6 tahun, kemampuan berfikir simbolis mulai berkembang pesat. Anak mulai memahami bahwa angka memiliki arti dan dapat digunakan untuk menunjukkan jumlah benda. Anak juga mulai memahami bahwa gambar dapat mewakili benda-benda tertentu, melibatkan pemahaman dan penggunaan simbol dalam menyajikan informasi. Kemampuan berfikir simbolis untuk anak usia 5-6 tahun sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik yaitu dengan permainan *Haircut Math*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan aktivitas yang menarik bagi anak-anak dan membantu mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.¹⁶

¹⁵ Asmariyani. (2016). *Konsep Media Pembelajaran Paud*. Jurnal Al-Afkar, 1(1), 1–1.

¹⁶ Sulistiyani, E. (2021). *Peningkatan Kemampuan simbolis anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan Haircut Mart*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), hal 121-130

Metode permainan *Haircut Math* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun. Metode ini menggunakan permainan melipat atau memotong rambut sebagai media pembelajaran. Dalam permainan ini, anak berperan sebagai tukang potong rambut. Anak akan diminta untuk memotong rambut boneka dengan jumlah rambut yang diminta oleh pelanggan. Jumlah rambut yang diminta dapat berupa angka 5,6,7,8, dan seterusnya.¹⁷

Berdasarkan latar belakang dan referensi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan *haircut math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA AL IKHLAS Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi permainan *Haircut Math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat permainan *Haircut Math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro?

¹⁷ Rusmawati, W. (2019). *Pengaruh metode permainan Haircut Mart terhadap kemampuan simbolis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Malang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), hal 185-197

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan motorik halus anak menggunakan permainan *Haircut Math* pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro.
2. Anak akan lebih mudah dalam mempelajari kemampuan berfikir simbolis melalui permainan *Haircut Math* pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten kalitidu Bojonegoro. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa berguna baik secara teoritis dan praktis diantaranya:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat dijadikan referensi serta sumbangan penulisan bagi para akademik.
 - b. Sebagai informasi ilmiah kepada para peneliti berikutnya.
 - c. Dapat dijadikan sebagai tambahan kajian ilmu terutama dalam penerapan Permainan *Haircur Math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang setara dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kemampuan simbolis pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan "*Haircut Math*"

2. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

- 1) Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan baik dan juga menyenangkan.
- 2) Menambah pengetahuan bagi para siswa dalam menerapkan media Permainan *Haircut Math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk perubahan kedepannya menjadi yang lebih baik lagi dan dapat memberikan informasi tentang media dalam pembelajaran.

3. Bagi Penulis

- 1) Sebagai pengalaman, sarana untuk memahami media dalam menyampaikan materi.
- 2) Menambah relasi keilmuan dan pemikiran yang bermanfaat sebagai seorang pendidik.
- 3) Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sendiri.

E. Definisi Operasional

Konsep atau pengertian merupakan unsur utama dari suatu penelitian. Konsep sebenarnya merupakan definisi secara singkat dari kelompok fakta atau fenomena yang menjadi pokok penelitian.

Untuk menghindari perbedaan pengertian tentang kejelasan makna yang ditimbulkan makna dari judul skripsi ini. Perlu kiranya pemaparan definisi konsep pada beberapa terminologi:

1. Permainan *Haircut Math*

Permainan menurut Sujiono adalah medium yang sangat cepat untuk perkembangan sosial dan moral anak, permainan tidak sepenuhnya menyenangkan, anak-anak harus diajak untuk selalu terlibat sepenuhnya dalam permainan. Jika dalam suatu permainan anak harus keluar atau tereliminasi maka anak harus keluar dari permainan tersebut dan mungkin itu terjadi suatu pengalaman yang tidak menyenangkan bagi anak tersebut. Permainan yang diajarkan harus sederhana serta membutuhkan gerak dasar lokomotor dan menyediakan sarana yang menyenangkan, dalam permainan yang baik ada capaian seperti: ranah psikomotor, ranah kognitif, dan ranah afektif.

Permainan *Haircut Math* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun. Metode ini menggunakan permainan melipat atau memotong rambut sebagai media pembelajaran. Dalam permainan ini, anak berperan sebagai tukang potong rambut. Anak akan diminta untuk memotong rambut boneka dengan jumlah rambut yang diminta oleh

pelanggan. Jumlah rambut yang diminta dapat berupa angka 5,6,7,8, dan seterusnya.¹⁸

2. Kemampuan Berfikir Simbolis

Kemampuan berfikir simbolis adalah kemampuan untuk berfikir dan mengingat mengenai simbol atau imajinasi tentang suatu objek yang tidak menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja yaitu kemampuan berfikir simbolis, sebab pada kemampuan berfikir simbolis anak-anak mulai memakai simbol-simbol saat mereka memakai suatu objek ataupun aksi untuk mempresentasikan.¹⁹ Berfikir simbolis menurut R. C. Pionika, Sasmiati, dan A. Sofia, yaitu dimana anak mulai memepergunakan sebuah benda atau Tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang sedang tidak ada dihadapannya.²⁰ Fungsi simbolis adalah tahap awal dalam proses berfikir pra oprasional anak usia dini, yang dimana anak mulai mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi objek yang tidak berada dihadapannya.²¹

UNUGIRI

¹⁸ Rusmawati, W. (2019). *Pengaruh metode permainan Haircut Mart terhadap kemampuan simbolis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Malang*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), hal 185-197

¹⁹ Aisyah, H. N. (2021). *Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 42-49.

²⁰ R. C. Pionika, Sasmiati, dan A. Sofia, "Penggunaan media Pembelajaran dan kemampuan Berfikir Simbolis Anak Usia Dini," *J Pendidik Anak*, Vol. 5, No, 2019.

²¹ D. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana, 2015.

3. Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Adalah proses transmisi dari konstitusi psiko-fisik yang hereditas, dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menguntungkan dalam mewujudkan proses aktif menjadi secara kontinyu. ²²Dalam perkembangan anak usia 5-6 terdapat enam aspek perkembangan yaitu: agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional dan seni.

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian ini akan menyajikan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal demikian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, sehingga akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan. Berikut peneliti-peneliti sebelumnya:

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Peneliti dan tahun penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
1	Umaroh, Gina Kania, dan Rini Novianti Yusuf (2023)	Upaya meningkatkan kemampuan berfikir simbolis dengan menggunakan media papan hubung pada	Menggunakan kemampuan berfikir simbolis	Penelitian sebelumnya menggunakan Media Papan hubung, sedangkan peneliti ini menggunakan	Hasil penelitian media papan hubung dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolis anak pada

²² Kartini Kartono, (2007). *Perkembangan Psikologi Anak*. Jakarta: Erlangga.

		usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Ilmi Kecamatan Karawang Timur		Media Permainan <i>Haircut Math</i>	pembelajaran menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak kelas B (Usia 5-6 tahun) di TK Islam Nurul Ilmi Kecamatan Karawang Timur pada tahun 2022-2023.
2	Sofia Katarina, Elisabeth Tiantiana Ngura, Gde Putu Arya Oka (2021)	Pengembangan Media Kartu Lambang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolis Anak Usia 5-6 Tahun di TKK B Negeri Harapan Bangsa Kaeloda	Meningkatkan kemampuan berfikir simbolis	Peneliti sebelumnya menggunakan media Kartu Lambang Huruf, sedangkan peneliti menggunakan media Permainan <i>Haircut Math</i>	Hasil penelitian dengan adanya media kartu lambang huruf, anak sangat menyukai media dan anak juga sangat senang dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu lambang huruf
3	Felani Henrianti Priyono (2021)	Pengembangan Media <i>QR Code Book</i> terhadap kemampuan berfikir simbolis	Penggunaan kemampuan berfikir simbolis	Peneliti sebelumnya menggunakan media <i>QR Code Book</i> , sedangkan peneliti menggunakan Permainan <i>Haircut Math</i> .	Hasil peneliti dengan adanya media <i>QR Code Books</i> untuk mengetahui dan menguji efektivitas pengembangan media <i>QR Code Books</i> terhadap kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, inti dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang uraian yang mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori, bab ini berisikan teori-teori yang bersangkutan dengan pembahasan yang sesuai dengan penelitian, yaitu meliputi implementasi, permainan *Haircut Math*, meningkatkan kemampuan berfikir simbolis, perkembangan anak usia 5-6 tahun, dan bermain sambil belajar.

BAB III Metode Penelitian, bab ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, bab ini yang memuat hasil penelitian, hasil dan pembahasan peneliti berisi gambaran umum tentang Implementasi permainan *Haircut Math* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro.

BAB V Penutup, atau bab terakhir berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi permainan *Haircut Math* untuk meningkatkan

kemampuan berfikir simbolis pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Mlaten Kalitidu Bojonegoro.

Bagian akhir, Kemudian dilanjutkan dengan daftar Pustaka, serta lampiran-lampiran yang berisi hasil dokumentasi terkait penelitian dan daftar Riwayat hidup penelitian.



UNUGIRI