

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET* BILANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**DESMITA SAFIRA**

**NIM. 180210095**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2023 M/1445 H**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET* BILANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

**DESMITA SAFIRA  
NIM. 180210095**

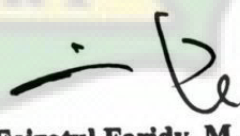
**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Dra. Jamaliah Hasballah, M. A**  
NIP. 196010061992032001

  
**Faizatul Faridy, M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POCKET* BILANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK IT HAFIZUL ILMI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

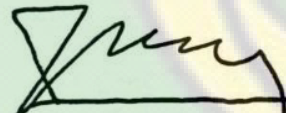
Pada Hari/Tanggal :


Kamis, 09 November 2023 M  
25 Rabiul Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

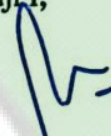
Sekretaris,

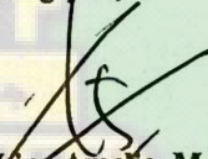
  
Dra. Jamaliah Hasballah, M. A  
NIP. 196010061992032001

  
Faizatul Faridy, M. Pd  
NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Penguji II,

  
Munawwarah, M.Pd.  
NIP. 199312092019032021

  
Lina Amelia, M.Pd.  
NIP. 198509072020122010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Banda Aceh



  
Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.  
NIP. 0711021997031003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 290 /Un.08/Kp.PIAUD/ 10 /2023

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Desmita Safira  
NIM : 180210095  
Pembimbing 1 : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing 2 : Faizatul Faridy, M.Pd  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Pocket Bilangan terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak usia 4-5 tahun di Tk IT Hafizul Ilmi

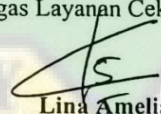
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 22%  
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengucapkan  
Ketua Prodi PIAUD

  
Heliati Fajriah

Banda Aceh, 18 Oktober 2023  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertandatangan di bawah ini:

Nama : Desmita Safira  
NIM : 180210095  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Pocket* Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Hafizul Ilmi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak manipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 9 November 2023

Yang Menyatakan,



Desmita Safira

## **KATA PENGANTAR**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Segala puji dan syukur Penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridha yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Media Pembelajaran *Pocket Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Hafizul Ilmi***”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA dan Faizatul Faridy, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, yang ditengah-tengah kesibukannya dapat memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan Skripsi.
2. Dr. Heliati Fajriati M.A, selaku Ketua Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah memberikan arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
3. Bapak dan ibu dosen PIAUD Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.

4. Prof. Safrul Muluk, Ph. D selaku Dekan FTK Universitas Islam Negeri Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
5. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi.
6. Guru-Guru di TK IT Hafizul Ilmi, dan Pustaka yang mana telah banyak memberikan masukan serta mendapatkan referensi sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan rapi.

Banda Aceh, 9 November 2023  
Penulis,

Desmita Safira  
NIM. 180210095

## ABSTRAK

Nama : Desmita Safira  
NIM : 180210095  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Pocket Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Hafizul Ilmi  
Tebal Skripsi : 47 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M.Pd  
Kata Kunci : Media Pocket Bilangan, Berpikir Simbolik

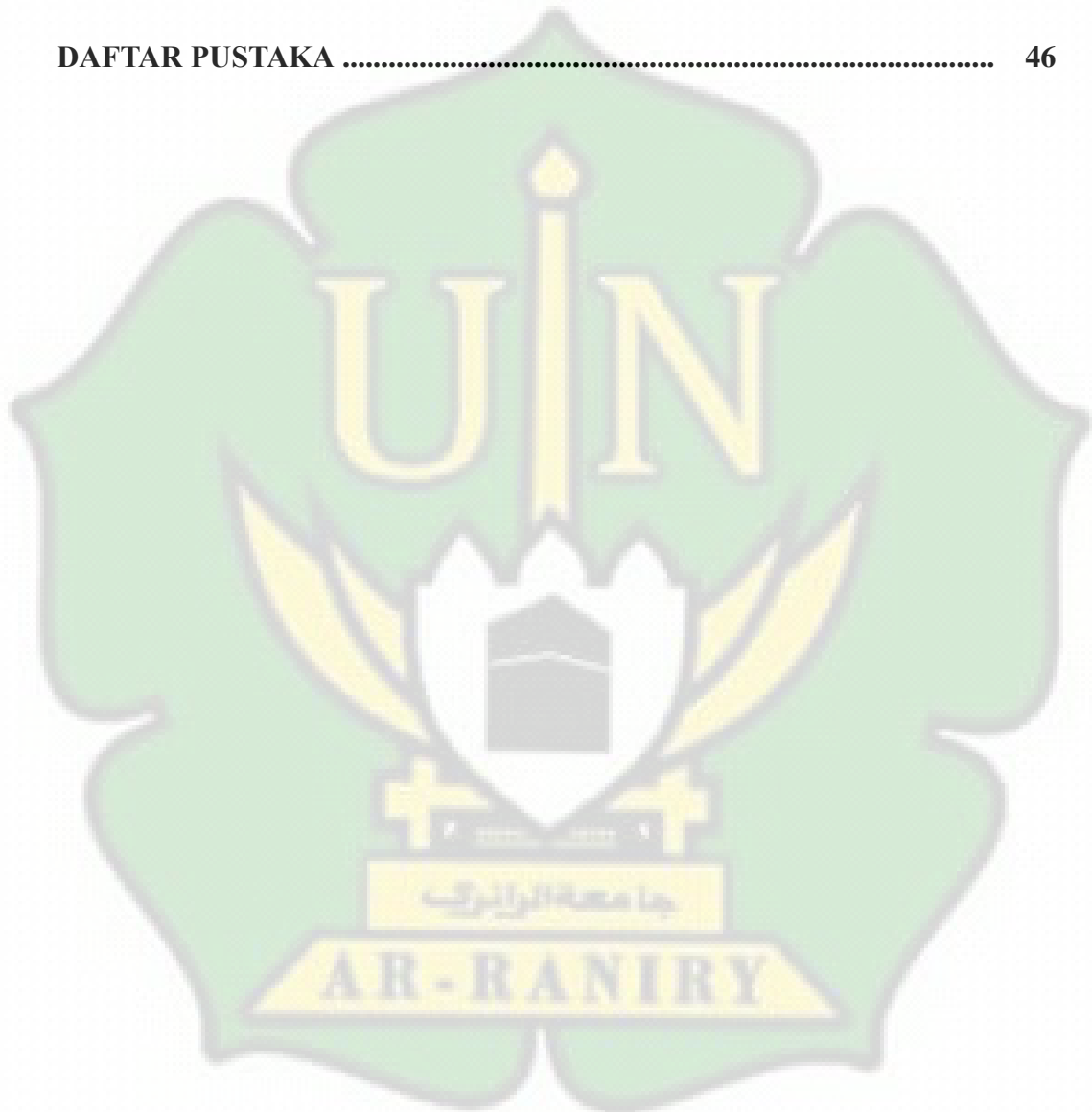
Kemampuan berpikir simbolik adalah suatu kemampuan yang menjelaskan tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak, misalnya dalam menghitung angka-angka. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di TK IT Hafizul Ilmi yaitu dari 15 anak hanya 5 anak yang mampu dalam berhitung sedangkan 10 anak masih kesulitan saat diminta untuk menunjukkan lambang bilangan 1-10, serta juga anak masih kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 9, serta angka 1 dan 7. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran *pocket* bilangan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar. Metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan penelitian eksperimen menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel purposive sampling. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan *pocket* bilangan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A TK Hafizul Ilmi, bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $4,77 > 1,761$  sehingga hipotesis dalam penelitian ini di terima.



## DAFTAR ISI

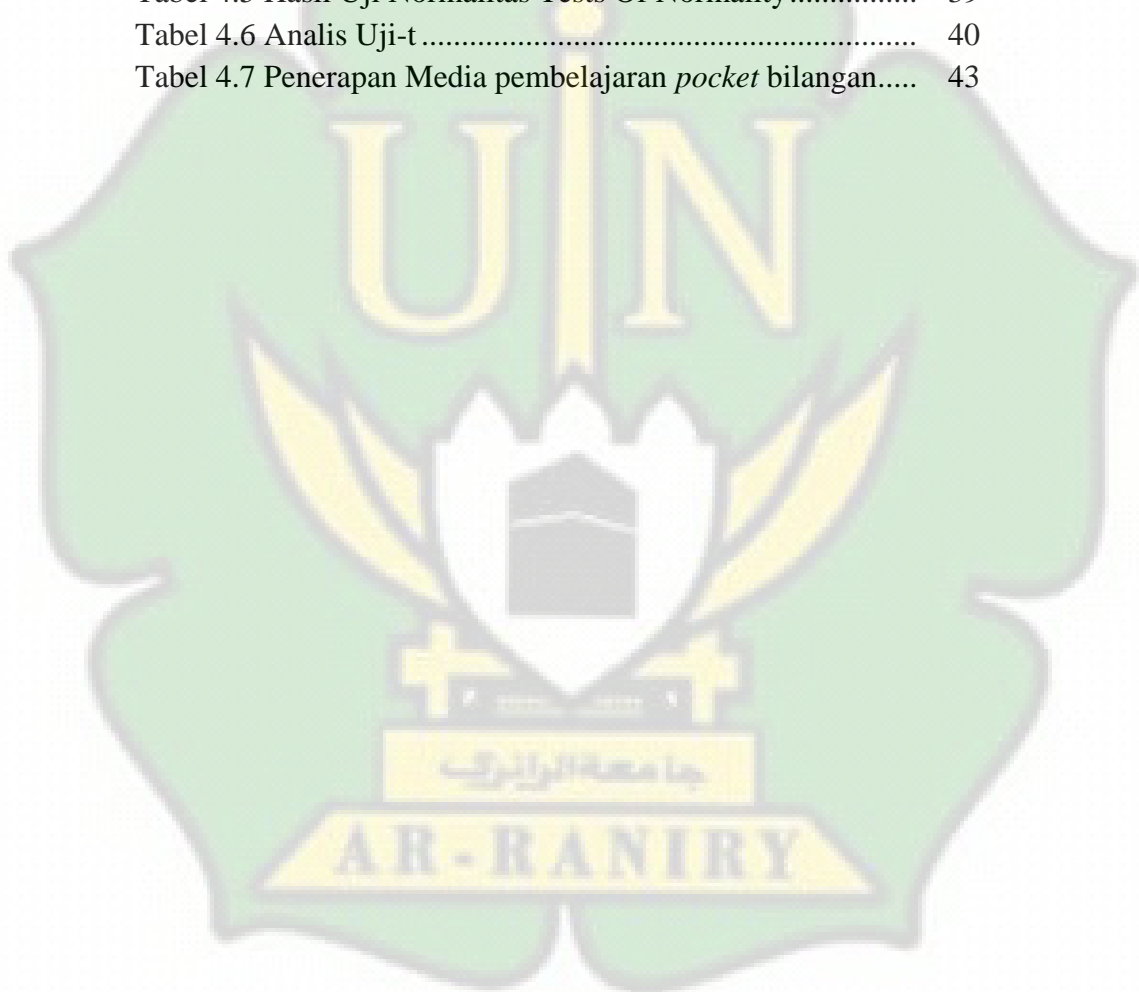
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Masalah .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Perkembangan Kognitif Anak.....	10
1. Fase-fase perkembangan kognitif.....	18
2. Faktor yang mempengaruhi kognitif.....	18
B. Media Pembelajaran Pocket Bilangan .....	20
C. Berpikir Simbolik.....	21
1. Pengertian Berpikir Simbolik.....	21
2. Ciri-Ciri Berpikir Simbolik.....	23
3. Tahap Berpikir Simbolik.....	24
4 Cara Menerapkan Berpikir Simbolik .....	25
5 Indikator Berpikir Simbolik .....	26
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Rancangan Penelitian .....	27
B. Populasi dan Sampel .....	28
C. Tehnik Alat Pengumpulan Data .....	29
D. Tehnik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	33
B. Deskripsi Gambaran Dari Kegiatan Penelitian di TK Hafizul Ilmi .....	35

C. Deskripsi Hasil Penelitian .....	35
D. Pembahasan .....	42
<b>BAB V. KESIMPULAN .....</b>	<b>44</b>
A. Kesimpulan .....	44
B. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design .....	27
Tabel 3.2 Instrumen penelitian .....	29
Tabel 4.1 Keadaan Guru di TK IT Hafizul Ilmi .....	34
Tabel 4.2 Jumlah Anak di TK IT Hafizul Ilmi .....	34
Tabel 4.3 Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	35
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data <i>Treatment</i> .....	37
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Tests Of Normality.....	39
Tabel 4.6 Analisis Uji-t .....	40
Tabel 4.7 Penerapan Media pembelajaran <i>pocket</i> bilangan.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : Surat Dekan FTK Ar-Raniry

Lampiran : Surat Izin Penelitian

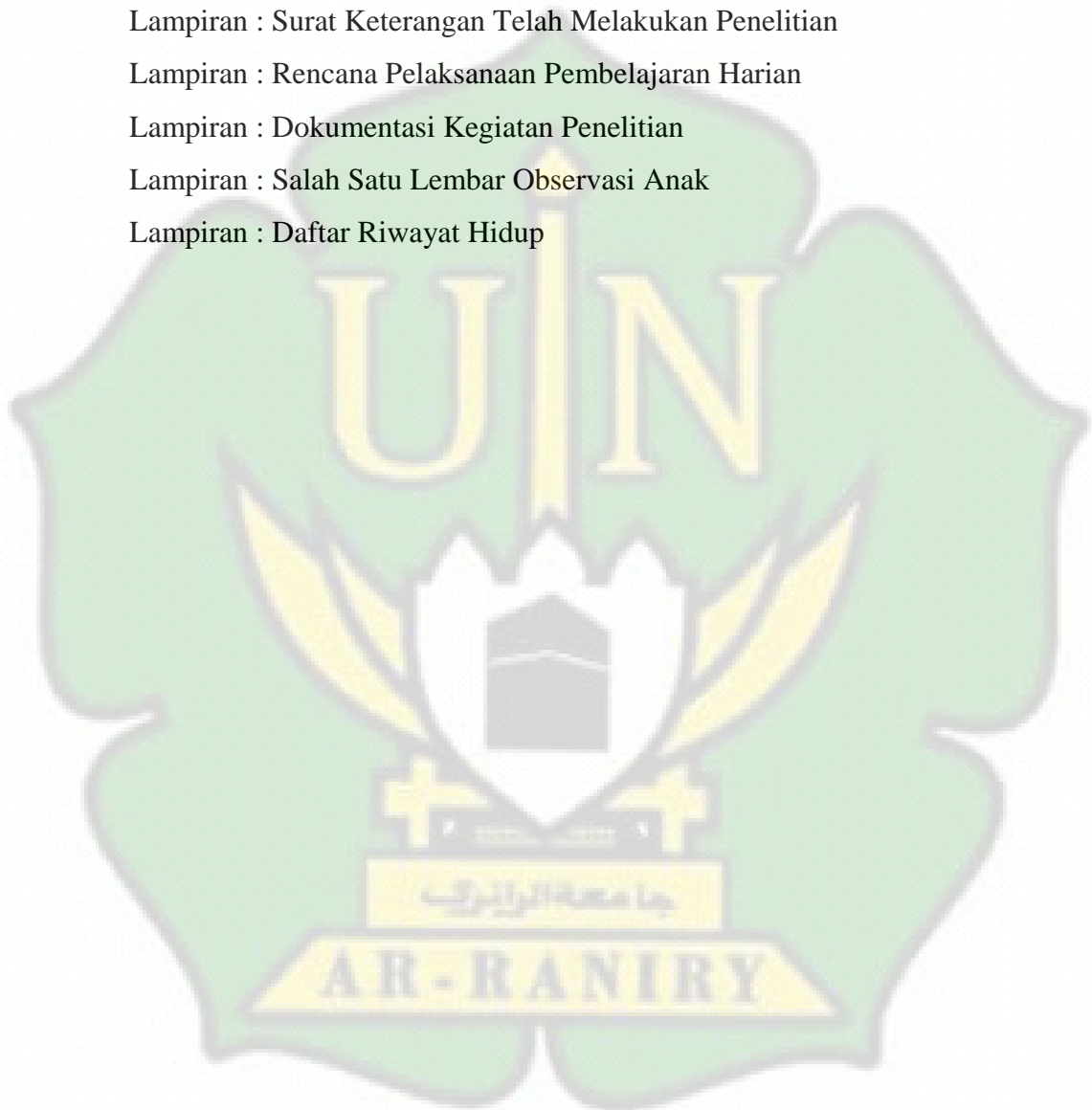
Lampiran : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran : Salah Satu Lembar Observasi Anak

Lampiran : Daftar Riwayat Hidup



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antarsel saraf otak terus berkembang.<sup>1</sup>

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto. 2017., *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara) hlm.2

<sup>2</sup> Yuliani Nuraini Sujiono. 2017. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Indeks),6

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada perletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>3</sup>

Tahapan pra operasional yang berlangsung usia 2 sampai 7 tahun anak mulai berpikir ke arah simbolik. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan lingkup perkembangan kognitif yaitu anak mulai belajar memecahkan permasalahan, berpikir logis dan berpikir simbolik. Berpikir simbolik yaitu anak usia dini berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dihadapannya. Pendapat lain menyatakan bahwa berpikir simbolik yaitu anak mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Lilis Madyawati. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Kencana,) hlm.3

<sup>4</sup> Hardiyanti, L., Sasmita. & Sabdaningtyas, L. (2018). *Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, hlm.247-.

Penting bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berpikir simboliknya. Penelitian Bodedarsyah dan Yulianti menemukan kemampuan berpikir simbolik tentang mengenal lambang bilangan dan lambang huruf adalah peranan penting bagi keberhasilan belajar anak usia 4-5 tahun, karena berhubungan dengan persiapan masuk Sekolah Dasar (SD) yang belajar mengenai baca, tulis, dan hitung<sup>5</sup>.

Kemampuan berpikir simbolik anak dapat distimulasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik anak, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *pocket* bilangan. Kemampuan berpikir simbolik perlu dikembangkan melalui pemberian stimulus berupa media pembelajaran. Melalui media yang ada dan menarik, anak diharapkan dapat mengekspresikan apa yang ada dan menarik, anak diharapkan dapat mengekspresikan apa yang dipikirkan tanpa merasa tertekan maupun takut sehingga dapat mengekspresikan apa yang dipikirkan akan mengalir begitu saja. Ketika ada pertanyaan yang muncul maupun ada yang mengganjal untuk dipertanyakan maka tanpa berpikir panjang anak akan langsung mengungkapkan apa yang dipikirkan. Atas dasar hal tersebut maka sudah seharusnya jika guru berupaya memanfaatkan media pembelajaran yang tepat guna menstimulus kemampuan berpikir simbolik anak. Media yang berkembang saat ini begitu beragam sehingga guru bisa memilih media edukatif yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak.

---

<sup>5</sup> Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2(6), hlm. 354.

Pada permendikbud No. 134 tahun 2014 tentang kemampuan berpikir simbolik anak usi 4-5 tahun yaitu: Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf<sup>6</sup>.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung pada tanggal 2 Februari 2023 didapatkan hasil bahwa dari 15 anak hanya 5 anak yang mampu dalam berhitung sedangkan 10 anak masih kesulitan saat diminta untuk menunjukkan lambang bilangan 1-10, serta juga anak masih kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 9, serta angka 1 dan 7. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Pocket bilangan*.

Media pembelajaran *pocket bilangan* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran cetak. Bentuknya hampir sama dengan bilangan. Hanya saja pocket bilangan. ini didesain berukuran lebih kecil dan praktis sehingga bisa dibawa kemana-mana. Pocket bilangan ini berisi angka-angka dengan menggunakan stick.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Satriyana. 2019. dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik Dalam Mengenal Bilangan Melalui Permainan Setatak Angka Pada Anak Kelompok B Di Kb Permata Hati Ogan Ilir”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak yang terdiri atas 6 anak perempuan dan 9

---

<sup>6</sup> Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang kemampuan berpikir simbolik



anak laki - laki. Objek yang diteliti adalah kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan melalui permainan setatak angka. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan setatak angka dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan. peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal kemampuan berpikir simbolik dalam mengenal bilangan anak kelompok B berada pada kategori berkembang sangat baik sebelum tindakan 6,7% meningkat menjadi 20% pada tindakan siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%<sup>7</sup>.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rista Dwi Permata. 2019. Dengan judul “Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Terdapat beberapa kemampuan yang harus dikembangkan pada diri anak, salah satunya yaitu kemampuan berpikir simbolik yang masuk dalam ranah kognitif. Seperti permasalahan yang ada di TK Cahaya Mandiri, kemampuan berpikir simbolik anak dalam hal lambang bilangan masih rendah. Karena anak masih berada pada tahap mengenal simbol, dengan memanfaatkan media flannel board anak dapat dilatih kemampuan berpikir simbolik yang dilakukan dengan kegiatan bermain. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan penggunaan media flannel board. Penelitian ini merupakan Classroom Action Research yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu anak kelompok B TK Cahaya Mandiri yang berjumlah

---

<sup>7</sup> Rista Dwi Permata. 2019. Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Universitas Gajah Mada.

20 anak (7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan). Metode pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi. Teknik analisis datanya ialah teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berpikir simbolik anak meningkat, yaitu pada siklus 1 sebesar 52,5%, sedangkan siklus 2 sebesar 87,5% sehingga mengalami peningkatan yaitu 35%. Maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun<sup>8</sup>.

Penelitian selanjutnya yaitu Khairil. 2020 dengan judul “peningkatan berhitung anak usia dini melalui permainan kantong stik berhitung kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kec. Kota Baru Kota Jambi”. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dari prasiklus, Siklus I dan II secara berturut-turut sebagai berikut terdapat 4 orang anak (25,67%) yang berhasil melakukan permainan kantong stik berhitung pada pra siklus. Selanjutnya terdapat 8 orang anak (53,33%) yang berhasil melakukan permainan kantong stik berhitung pada siklus I. Dan 12 orang anak (80%) yang berhasil melakukan permainan kantong stik berhitung pada siklus II. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kantong stik berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di TKIT Mutiara Hati Simpang III sipin Kec. Kota Baru Kota Jambi<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Rista Dwi Permata. 2019. Dengan judul “Implementasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flannel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Prosiding Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan.

<sup>9</sup> Khairil. 2020 dengan judul “peningkatan berhitung anak usia dini melalui permainan kantong stik berhitung kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kec. Kota Baru Kota Jambi” Universitas Jambi .

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Peneliti sebelumnya yaitu pada penggunaan bilangan dan penggunaan media yang bervariasi, sama-sama meneliti tentang kemampuan berpikir simbolik akan tetapi beda dalam penggunaan metode variabel penelitiannya.

Dengan latar belakang yang telah Penulis jelaskan Penulis ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Pocket* Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah media pembelajaran *pocket* bilangan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran *pocket* bilangan dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

#### **D. Hipotesis Tindakan / Masalah**

Hipotesis merupakan jawaban sementara di dalam sebuah penelitian. Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Penggunaan media pembelajaran *pocket* bilangan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

Ho : Penggunaan media pembelajaran *pocket* bilangan tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Anak, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan simbolik anak meningkat.
4. Bagi Peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil, dan lebih semangat mengikuti proses belajar - mengajar.

### **F. Definisi Operasional**

1. *Pocket* bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah anak dalam memahami materi dalam matematika.

2. Berpikir simbolik termasuk dalam perkembangan kognitif, Menurut Piaget dalam teorinya menyebutkan berfikir simbolik merupakan tahapan pra-operasional (usia 2-7 tahun), anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan simbol, kata-kata, bayangan, dan gambaran-gambar.



Gambar. 1 Pocket Bilangan

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Perkembangan Kognitif Anak**

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Belajar dengan membagi-bagi atau memisahkan materi pelajaran menjadi bagian kecil akan menjadikan materi tersebut kehilangan makna. Mempelajari materi secara menyeluruh kemudian memahami dan menyusun kembali pengetahuan tersebut kedalam struktur yang lebih sederhana akan lebih bermakna bagi anak. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.<sup>10</sup>

Daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif. Semakin dewasa usia seseorang menjadikan semakin kompleks struktur syaraf otak seseorang. Daya pikir seseorang juga dipengaruhi oleh kedewasaan mental seseorang. Kedewasaan mental seseorang dipengaruhi oleh pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan lingkungan akan menjadikan susunan syaraf otak seseorang semakin kompleks. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan

---

<sup>10</sup> Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah,. 2019. Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo, Jurnal-AI-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini E ISSN : 2622-5182, PISSN : 2622-5484, hlm. 5

lingkungan, akan menambah kedewasaan mental seseorang, sehingga melalui interaksi dengan lingkungan tersebut akan menambah pengetahuan mereka<sup>11</sup>.

Menurut Slamet Suyanto, akan menambah pengetahuan anak. Anak akan memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka. Anak secara aktif akan berusaha untuk memahami lingkungan sekitar melalui interaksi langsung anak dengan lingkungannya. Anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya, sehingga anak akan terus berusaha untuk memahami lingkungan sekitar. Melalui interaksi dengan lingkungan inilah akan terbentuk skema-skema dalam otak anak. Skema merupakan gambaran tentang sesuatu yang diperoleh anak melalui pengalaman sensorinya<sup>12</sup>.

Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.<sup>13</sup>

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri

---

<sup>11</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT Rineka Cipta. hlm.26

<sup>12</sup> Slamet Suyanto. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising. hlm.54

<sup>13</sup> Romlah. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. *Jurnal Al- Athfal*.Vol 1. No 1. 2018.hlm.3

anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Menurut Depdikbud, kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret kepada berpikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.<sup>14</sup>

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa.”<sup>15</sup>

Perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Siti Aisyah:2018) terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi<sup>16</sup>. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu

---

14 Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditya Ambara, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014, hlm 2

15 Yudha dan Rudyanto, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, (Bandung: Depdiknas) 2014, hlm. 199

16 Siti Aisyah, dkk, Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka), 2018, hlm. 6



asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi terjadi dimana anak berusaha untuk menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru.

Menurut Piaget, anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri.<sup>17</sup> Anak tidak pasif menerima informasi, melainkan berperan aktif di alam menyusun pengetahuannya mengenai realitas. Jika anak ingin mengetahui sesuatu, mereka harus membangun (*construct*) pengetahuan tersebut sendiri. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang aktif dimana peran guru sebagai penyedia bahan-bahan yang sesuai seperti ruangan serta petunjuk-petunjuk yang mendorong anak untuk menemukan sendiri.

Vygotsky (dalam Yudha : 2014) juga mengemukakan konsep ZPD (*Zona of Proximal Development*) yaitu perbedaan antara apa yang dapat dicapai pembelajar secara mandiri dan apa yang dicapainya dengan panduan dan dorongan dari orang yang lebih ahli. Pembelajaran yang diberi dorongan dari orang yang lebih ahli cenderung menghasilkan pemahaman yang lebih. Pemberian dorongan atau bantuan harus dilakukan dengan hati-hati, disesuaikan dengan situasi pembelajar agar meningkatkan pemahaman tentang suatu masalah<sup>18</sup>.

Adaptasi skema dalam otak menurut Asri Budiningsih dengan dua cara yaitu<sup>19</sup>:

### 1. Asimilasi

---

<sup>17</sup> Siti Aisyah, dkk. 2015. Op cit, hlm. 22

<sup>18</sup> Yudha dan Rudyanto, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, (Bandung: Depdiknas) 2014, h. 199

<sup>19</sup> Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm.26

Asimilasi merupakan proses penggabungan informasi baru dengan skema yang telah dimiliki sebelumnya. Apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan anak telah mempunyai informasi tentang hal tersebut dalam memorinya. Pada proses asimilasi ini anak akan memodifikasi pengalaman tersebut sehingga pengalaman tersebut akan disesuaikan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Skema-skema yang telah ada akan digabung dengan informasi baru yang diperoleh dari lingkungan. Penggabungan skema inilah yang menjadikan pengetahuan anak selalu bertambah.

## 2. Akomodasi

Akomodasi terjadi apabila anak memperoleh pengalaman baru, sedangkan pengetahuan yang dimilikinya tidak sesuai dengan pengalaman baru yang anak peroleh. Pengetahuan yang telah dimiliki anak akan disesuaikan dengan pengalaman baru yang diperoleh anak. Akomodasi merupakan perubahan skema yang terjadi dan merupakan proses adaptasi sebagai upaya otak untuk menyesuaikan skema yang sudah ada dengan fakta yang ada di lingkungan. Proses asimilasi dan akomodasi akan menambah pengetahuan anak dan merupakan salah satu dari proses belajar seseorang<sup>20</sup>.

Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap perkembangan berpikir bersifat hirarkis yaitu pola atau tahapan ini harus dilalui oleh semua anak. Setiap

---

<sup>20</sup> Yudha dan Rudyanto, Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK, (Bandung: Depdiknas) 2014, hlm. 201

anak akan mengalami tahap perkembangan yang sama walaupun kecepatan pencapaian perkembangan setiap anak berbeda Proses belajar seseorang<sup>21</sup>

Seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada diluar tahap kognitifnya. Tahap perkembangan kognitif menurut Asri Budiningsih dibedakan menjadi empat tahapan yaitu:

#### 1. Sensorimotor

Tahap sensorimotor terjadi pada anak umur 0-2 tahun. Pada tahap ini, kecerdasan anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik. Anak belajar melalui pengalaman indranya seperti melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, mencium, dan meraba. Aktivitas motorik yang dilakukan anak merupakan cara anak memperoleh pengetahuan. Pada tahap ini aktivitas motorik anak berkembang sangat pesat dan merupakan upaya anak mencari pengetahuan terhadap apa yang belum mereka ketahui.<sup>22</sup>

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. pada fase perkembangan kognitif ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

---

<sup>21</sup> Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.28

<sup>22</sup> Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.28

## 2. Pra Operasional

Tahap pra Operasional terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, serta egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah.

Tahap praoperasional menurut Desmita difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Pemikiran anak pada tahap praoperasional masih kacau dan belum terorganisir dengan baik. Pemikiran anak masih belum sesuai dengan aturan dan prinsip logika. Tahap praoperasional dibagi menjadi dua tahap yaitu perkembangan prakonseptual dan tahap intuitif. Tahap prakonseptual biasa disebut dengan tahap simboli yang terjadi pada anak usia 2-4 tahun. Tahap prakonseptual ditandai dengan munculnya system-sistem lambang atau simbol seperti bahasa. Pada tahap ini perkembangan bahasa anak berkembang pesat, perkembangan dalam permainan imajinatif, dan peningkatan dalam peniruan. Pada tahap ini anak mampu membayangkan suatu objek yang tidak nyata atau tidak terlihat dengan sesuatu yang lain seperti benda-benda tiruan, miniatur dari objek tersebut. Miniatur objek tersebut memudahkan anak untuk mengenali benda-benda yang sulit didapatkan. Pada tahap praoperasional anak telah mampu menggunakan bahasa dan mampu mengembangkan konsepnya walaupun masih sangat sederhana.

Adapun karakteristik anak pada tahap pra konseptual ini adalah:

1. *Self counter* anak sangat menonjol yaitu anak masih bersifat egosentris. Anak masih memerlukan bimbingan dan arahan untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan teman.
2. Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok. Anak pada tahap ini memiliki keterbatasan untuk mengklasifikasikan objek, anak mampu mengklasifikasikan hanya berdasarkan dengan satu karakteristik objek tersebut. Anak akan mengalami kesulitan apabila mengklasifikasikan objek berdasarkan dua ciri atau lebih. Selain itu, anak mampu mengklasifikasikan suatu objek, apabila objek tersebut memiliki perbedaan karakteristik yang mencolok.
3. Tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda. Anak belum mampu memusatkan perhatian pada objek yang berbeda karena aspek pusat perhatian anak terbatas. Sebagai contoh, anak akan berhenti sebentar, jika pada saat menggambar anak ditanya tentang gambar yang dibuatnya. Anak belum mampu untuk menggambar sambil bercerita mengenai apa yang anak gambar tersebut.
4. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar. Anak mampu mengurutkan barang-barang menurut kriteria, akan tetapi kriteria tersebut merupakan kriteria yang memiliki perbedaan yang mencolok.

5. Dapat menyusun benda-benda secara berderet tetapi tidak mampu menjelaskan perbedaan antar deretan.

### **1. Fase-Fase Perkembangan Kognitif**

Aspek perkembangan kognitif anak dalam Permendikbud meliputi:

1. Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dalam konteks yang baru.
2. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
3. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya berbentuk gambar<sup>23</sup>

Perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa fase menurut lingkup perkembangan anak. Namun pada penelitian ini fokus pada anak usia 5-6 tahun berikut merupakan fase-fase perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

### **2. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Apabila perkembangan kognitif terganggu maka secara langsung juga mempengaruhi kemampuan kognitifnya. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain<sup>12</sup> :

1. Faktor Hereditas/Keturunan Ahli filsafat bernama schopenhauer menyatakan bahwa manusia membawa potensi sejak lahir yang tidak dapat

<sup>23</sup> Kemendikbud, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kemendikbud,2014), hlm. 5-6

dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir. Ahli psikolog Loehlin, Lindzer dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75%-80% merupakan faktor keturunan.

2. Jhon Locke berpendapat bahwa manusia yang lahir seperti kertas putih. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.
3. Faktor Kematangan Fisik maupun psikis dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
4. Faktor Pembentukan Pembentukan merupakan keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi tingkat intelegen. Pembentukan ada dua yaitu disengaja (formal) dan tidak disengaja (pengaruh lingkungan). Manusia berbuat intelegen untuk bertahan hidup dan penyesuaian diri.
5. Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan, dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat merupakan kemampuan bawaan yang perlu diasah agar mendapatkan hasil yang optimal. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya.
6. Faktor Kebebasan Kebebasan merupakan keluasan manusia untuk berpikir. Artinya manusia dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah, dan bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Kesimpulannya faktor kematanganlah yang menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Karena berkaitan dengan

fisik serta psikis seseorang. Selain itu faktor lingkungan merupakan pengalaman dalam hal ini.

## **B. Media Pembelajaran *Pocket Bilangan***

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap<sup>24</sup>. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Daryanto media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan<sup>25</sup>.

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran juga dikatakan sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

---

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. hlm.35

<sup>25</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 169.



Media pocket bilangan ialah media yang terbuat dari kardus atau papan yang dipotong petak, lalu ditempelkan kain flanel atau kertas untuk melapisi kardus. Media kantong bilangan dilengkapi dengan stick berwarna dan kantong yang tiap-tiap kantongnya telah dituliskan satuan, puluhan, dan ratusan. Media ini digunakan untuk mengenalkan nilai tempat dari suatu bilangan. Media ini dapat menciptakan suasana yang membuat anak menjadi penasaran karena dilengkapi dengan stick warna –warni dan dapat meningkatkan suasana yang nyaman serta menggemirakan bagi anak. Dengan demikian maka penggunaan media kantong bilangan akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bersifat aktif dalam mengamati setiap kegiatan yang dilakukan dan menumbuhkan keterampilan untuk melakukan secara kreatif dan mandiri. Media pocket bilangan dirancang untuk mempermudah Anak dalam pembelajaran matematika serta kantong bilangan dapat pula menyimbolkan nilai tempat pada suatu bilangan<sup>26</sup>.

Dari hasil definisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pocket bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah anak dalam memahami materi hitung dalam matematika. media ini berbentuk segi empat dengan kotak yang menempel atau disebut dengan pocket bilangan.

## **C. Berpikir Simbolik**

### **1. Pengertian Berpikir Simbolik**

Berpikir simbolik termasuk dalam perkembangan kognitif, Menurut Piaget dalam teorinya menyebutkan berfikir simbolik merupakan

---

<sup>26</sup>Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. hlm.32

tahapan pra-operasional (usia 2-7 tahun) anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan simbol, kata-kata, bayangan, dan gambaran-gambar. Menurut Santrock pada tahapan ini anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menggambarkan sebuah objek yang tidak ada<sup>27</sup>.

Pada perkembangan berpikir simbolik yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Anak belajar mengenai simbol atau lambang dari objek-objek yang ada dipikiran dan yang ada di lingkungan sekitarnya. Konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui kata-kata ataupun kalimat. Pengungkapan secara verbal yang terjadi dapat membuktikan bahwa anak mulai mengenal akan konsep-konsep yang ada.

Kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>28</sup>

Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi

---

<sup>27</sup> Santrock,. 2018. *Psikologi Pendidikan.(Alih Bahasa:Dina Angelica)*. Jakarta: Salemba Humanika, hlm. 27

<sup>28</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hlm., 31

berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.<sup>29</sup> Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Menurut Diana menyatakan bahwa Sub tahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap 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<sup>30</sup>.

Dari beberapa pengertian tersebut kesimpulannya bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan untuk mengingat dan berfikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar. Terjadi pada rentang usia 2-7 tahun, masa ini yang disebut dengan tahapan pra operasional.

## **2. Ciri-Ciri Berfikir Simbolik**

Terdapat beberapa ciri-ciri pokok pada tahap ini adalah, pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembang bahasa intuitif.

Menurut Piaget tahap pra oprasional ini memiliki ciri-ciri pokok yaitu<sup>31</sup> :

---

<sup>29</sup> Yusuf LN, Psikologi Perkembangan Anak & Remaja, (Bandung: Remaja Roesdakarya , 2016), hlm., 10

<sup>30</sup> Diana.M. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, hlm.32

<sup>31</sup> Jean Piaget .2016. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, hlm.130

- a. Mampu mengelompokkan objek secara tunggal dan mencolok.
- b. Mampu mengumpulkan benda-benda berdasarkan kriteria.
- c. Mampu menyusun beberapa benda secara berderet.
- d. Self counter yang sangat menonjol.
- e. Sudah mulai mengenali hubungan secara logis atas hal-hal yang lebih rumit.
- f. Meski kurang menyadari, tapi anak sudah dapat mengkategorikan objek.
- g. Dapat mewujudkan ide yang ada di pikirannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri berpikir simbolik adalah berada pada tahap pra operasional yaitu anak harus sudah mampu mengembangkan penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembang bahasa intuitif.

### **3. Tahap Berpikir Simbolik**

Berpikir yang kadangkala dipandang sebagai penalaran, meliputi proses mental yang digunakan untuk membentuk konsep, memecahkan masalah, dan ikut serta melakukan aktivitas-aktivitas kreatif juga memiliki tahapan tertentu.

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata. Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep tersebut yaitu :

- a. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung dengan objek nyata.
- b. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya<sup>32</sup>.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap berpikir simbolik adalah tahap mengenai konsep dalam memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu dan mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata. Konsep sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya

#### **4. Cara Menerapkan Berpikir Simbolik**

Berpikir merupakan proses kognitif yang berlangsung dari stimulus hingga respon untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, menghasilkan sesuatu yang baru, melakukan adaptasi dengan lingkungan, membentuk dan memilih lingkungan.

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou ada beberapa cara menerapkan berpikir simbolik pada anak usia 2-5 tahun, yaitu:

- a. Menggunakan simbol
- b. Bermain Khayal
- c. Mengelompokan
- d. Mengurutkan Sesuatu<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Runtukahu K. .2017. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak*. Berkesulitan Belajar. Yogyakarta : Ar-ruz Media, hlm.31

<sup>33</sup> Runtukahu .K 2017. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak*. Berkesulitan Belajar. Yogyakarta : Ar-ruz Medi, hlm.38

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa cara menerapkan berpikir simbolik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan symbol, bermain khayal, mengelompokkan bilangan/symbol, dan mengurutkan bilangan/huruf yang digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, menghasilkan sesuatu yang baru, melakukan adaptasi dengan lingkungan, membentuk dan memilih lingkungan.

### **5. Indikator Berpikir Simbolik**

Pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang indikator berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun yaitu :

1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
2. Mengenal konsep bilangan
3. Mengenal lambang bilangan
4. Mengenal lambang huruf<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Permendikbud No.137 Tahun 2014, hlm. 21

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *one group desain pretest-posttest*. Penelitian eksperimen semu adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.<sup>35</sup>

Paradigma dalam penelitian model eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design**

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
----------------------	----------	----------------------

Sumber : Arikunto (2010)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Preetest* (pengamatan sebelum pembelajaran *pocket* bilangan dimulai)

X : Pembelajaran *pocket* bilangan

O<sub>2</sub> : *Posttest* (pengamatan setelah pembelajaran *pocket* bilangan)<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA, hlm.17

<sup>36</sup> Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm.26

Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *pocket* bilangan, sedangkan observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi nilai kemampuan berpikir simbolik setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran *pocket* bilangan.

## **B. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>37</sup>

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono<sup>38</sup>. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi.

Alasan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel adalah dikarenakan mewakili seluruh populasi karena jika kurang dari 100 populasi, maka dijadikan sampel penelitian semuanya, oleh karena itu peneliti mengambil 15 sampel terdiri dari 6 Laki-laki dan 9 perempuan kelompok A TK IT Hafizul Ilmi.

---

<sup>37</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA, hlm.48

<sup>38</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA, hlm.49



### C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah lembar observasi dan dokumentasi.

#### a. Observasi

observasi pada penelitian ini adaah lembar observasi konsentrasi anak pada implementasi aktivitas media pembelajaran pocket bilangan. Lembar observasi disusun untuk mendapatkan nilai observasi kemampuan berpikir simbolik anak melalui media pembelajaran pocket bilangan digunakan sesuai dengan Pedoman Penilaian di Taman kanak-Kanak.

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian**

No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak belum mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan	
		Anak mulai mampu membilang satu sampa sepuluh pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	
		Anak sudah mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
		Anak sangat mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan tanpa memerlukan bimbingan guru	
2.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan	
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	
		Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
		Anak sangat mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan tanpa bimbingan guru	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSB)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSH)

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data lapangan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap, catatan-catatan penting dan sah bukan berdasarkan perkiraan yang perlu dikumpulkan pada saat melakukan penelitian<sup>39</sup>

#### D. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi dua bagian yaitu :

##### a. Uji Normalitas

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t, maka terlebih dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data post-test tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis akan diuji pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yaitu :

$H_0 : x^2 \text{ hitung} < x^2 \text{ tabel}$  ( data tes awal/pre test tidak berdistribusi normal )

$H_1 : x^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$  ( data tes awal / pre test berdistribusi normal )

Dengan kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $x^2 \text{ hitung} \geq x^2 \text{ tabel}$ , dalam hal lain  $H_1$  diterima.

<sup>39</sup> Basrowi, Siswandi, *memahami penelitian kuantitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm.158

## b. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang dikemukakan Arikunto (2010: 349). Sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = Md / \sqrt{\sum x^2 d / N(N-1)}$$

Keterangan Rumus :

Md	= Mean perbedaan tes awal dengan tes akhir
X	= Deviasi setiap nilai
X <sup>2</sup> d	= Jumlah kuadrat deviasi
N	= Banyaknya sampel
Db	= ditentukan dengan N-140

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan db (distribusi bilangan)  $n - 1$ . Hipotesis yang akan diuji adalah :

Ho : Penggunaan media pembelajaran *pocket* bilangan tidak berpengaruh dalam kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

Ha : Penggunaan media pembelajaran *pocket* bilangan berpengaruh dalam berpikir simbolik anak usia dini di TK IT Hafizul Ilmi Blangkrung Aceh Besar.

<sup>40</sup> Sudjana, Nana .2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, hlm.19

Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Terima  $H_0$  tolak  $H_a$  jika  $t_{tabel} < t_{hitung}$ , atau

Terima  $H_a$  tolak  $H_0$  jika  $t_{tabel} > t_{hitung}$ .



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

TK IT Hafizul Ilmi terletak di Gampong Blang Krueng Baitussalam Aceh Besar. lingkungan TK IT Hafizul Ilmi merupakan lingkungan sekolah yang berada dipedesaan. Daerah yang sangat strategis dari berbagai jangkauan masyarakat hal ini disebabkan karena jalur sekolah yang merupakan jalur utama untuk seluruh alat transfortasi angkutan umum. Sehingga masyarakat sekitar sekolah merasa bahwa jangakauan sekolah mudah untuk dijangkau.

Pada umumnya hampir seluruh lapisan masyarakat khususnya masyarakat sekitar manginginkan anak-anak mereka disekolahkan di TK IT Hafizul Ilmi, hal ini terlihat dari setiap tahun ajaran baru jumlah dari peminat meningkat melampaui dari kapasitas sekolah.

Siswa yang berseolah di TK IT Hafizul Ilmi, pada umumnya berasal dari berbagai lapisan ekonomi dan sosial masyarakat yang beraneka ragam mulai dari swasta sampai pegawai. Peran aktif orang tua di TK IT Hafizul Ilmi sangat baik, hal ini terlihat pada saat diadakannya berbagai macam kegiatan yang menampilkan motorik kasar dan motorik halus siswa dukungan yang diberikan oleh orang tua siswa sangat berpengaruh guna memacu kreatifitas siswa dalam belajar.

TK IT Hafizul Ilmi sudah dapat dipandang sebagai salah satu lembaga pendidikan memiliki sarana dan prasarana yang sudah memadai . Hal ini sesuai dengan realita yang didapatkan di lapangan bahwa sarana dan prasarana sudah

lengkap dengan berbagai fasilitas pendidikan dan pengajaran. Fasilitas tersebut dalam bentuk bangunan atau gedung.

Jumlah tenaga pengajar (guru) pada TK IT Hafizul Ilmi sebanyak 2 guru berstatus PNS dan 3 guru honorer. Namun pada umumnya guru yang mengajar profesional. Bahkan secara keseluruhan dapat di pandang guru senior dalam proses mengajar.

**Tabel 4.1 Keadaan Guru Di TK IT Hafizul Ilmi**

No	Nama guru	Status
1.	Sri Astuti, SPd	Kepala Sekolah
2.	Yusra, Ama	Guru honorer
3.	Tami Damayanti	Guru honorer
4.	Asmaul Husna, SPd	Guru honorer
5.	Sabriani,SPd	Guru honorer

*Sumber : Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi Tahun Ajaran 2023*

Jumlah anak-anak yang belajar pada TK IT Hafizul Ilmi adalah:

**Tabel 4.2 Jumlah Anak-anak Pada TK IT Hafizul Ilmi**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	A	6	9	15
2.	B	11	9	20
<b>Jumlah</b>				35

*Sumber : Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi Tahun Ajaran 2023*

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan anak-anak yang belajar di TK IT Hafizul Ilmi sebanyak 35 anak.

## B. Deskripsi Gambaran Dari Kegiatan Penelitian Di TK IT Hafizul Ilmi

Kegiatan di TK IT Hafizul Ilmi pada hari senin tanggal 12 Juni 2023, di mulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 WIB, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Anak baris-berbaris pukul 08:30 WIB, kemudian anak melakukan fisikmotorik dengan baris-berbaris dan melakukan senam dengan menggunakan musik, selanjutnya anak berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan kegiatan pembukaan. Kegiatan dimulai dengan pretest tanggal 12 Juni treatment tanggal 13 Juni dan posttets tanggal 16 Juni 2023.

## C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A yang berjumlah 15. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di TK IT Hafizul Ilmi.

### 1. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut:

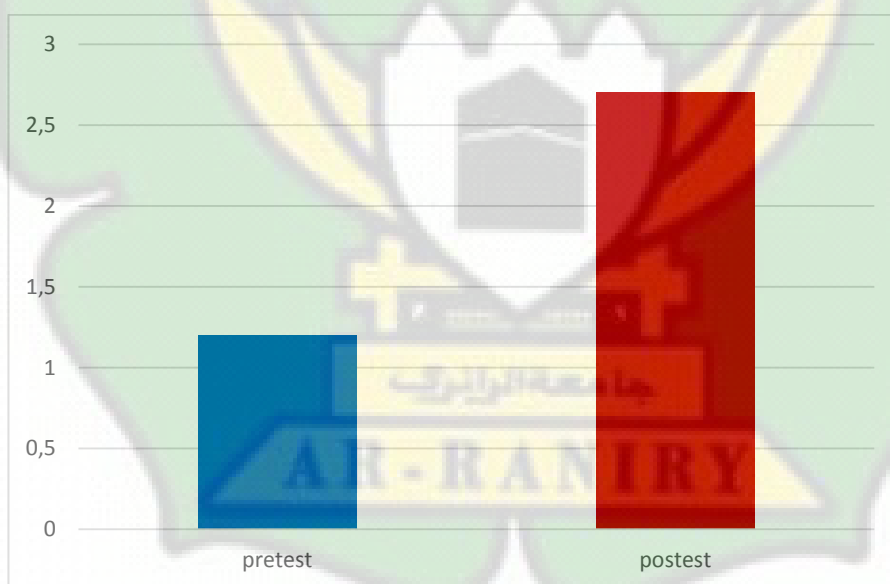
**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data *Pretest* Dan *Posttest* kemampuan berpikir simbolik anak**

No	Inisial Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Total	mean	Total	Mean
1	AF	3	1,5	7	3,5
2	AM	3	1,5	5	2,5
3	AH	3	1,5	6	3
4	MA	2	1	6	3
5	NI	5	2,5	7	3,5
6	RA	4	2	6	3
7	UN	3	1,5	6	3
8	QL	3	1,5	5	2,5

9	MJ	3	1,5	3	1,5
10	MA	2	1	4	2
11	AM	3	1,5	6	3
12	RA	3	1,5	6	3
13	MR	2	1	3	1,5
14	KH	3	1,5	4	2
15	BC	2	1	5	2,5
	<b>Jumlah</b>		<b>22</b>		<b>39.5</b>
	<b>Rata rata</b>		<b>1.2</b>		<b>2.7</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai pretest dan posttest terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata pada *pretest* yang diperoleh adalah 1.2 , sedangkan pada *posttest* nilai rata rata yang diperoleh adalah 2.7. hasil peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak pada petest dan poosttest dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Gambar 4.1 Grafik Hasil *Pretest* Dan *Posttest***



Berrdasarkan pada gambar garfik diatas, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* 1.2 , sedangkan pada posttest 2.7. jadi, nilai posttest terdapat peningkatan dari nilai pretest.



## 2. Deskripsi Data Treatment

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai Treatment pada kelas

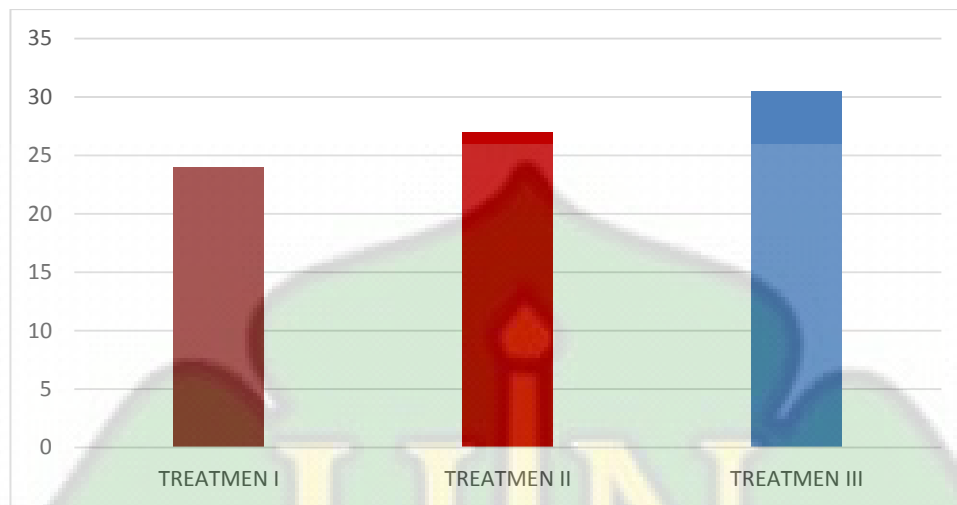
A sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Data *Treatment* kemampuan berpikir simbolik anak**

No	Inisial anak	<i>Treatment I</i>		<i>Treatment II</i>		<i>Treatment III</i>	
		Total	Mean	Total	Mean	Total	Mean
1	AF	4	2	4	2	5	2.5
2	AM	3	1.5	4	2	4	2
3	AH	4	2	4	2	5	2.5
4	MA	2	1	3	1.5	5	2.5
5	NI	5	2.5	5	2.5	6	3
6	RA	4	2	4	2	5	2.5
7	UN	3	1.5	3	1.5	4	2
8	QL	3	1.5	4	2	4	2
9	MJ	3	1.5	3	1.5	3	1.5
10	MA	3	1.5	3	1.5	5	1.5
11	AM	3	1.5	4	2	5	1.5
12	RA	3	1.5	3	1.5	4	2
13	MR	2	1	3	1.5	3	1.5
14	KH	3	1.5	4	2	4	2
15	BC	3	1.5	3	1.5	3	1.5
	<b>JUMLAH</b>		<b>24</b>		<b>27</b>		<b>30.5</b>
	<b>RATA RATA</b>		<b>1.6</b>		<b>1.8</b>		<b>2</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai treatment 1 treatment 2 dan treatment 3 terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata pada treatment 1 yang diperoleh adalah 1.6 ,pada treatment 2 nilai rata rata yang diperoleh adalah 1,8 dan pada treatment 3 nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2. Hasil peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak pada treatment 1, treatment 2 dan treatment 3 dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Gambar 4.2 Grafik Nilai Treatment**



Berdasarkan pada gambar grafik diatas, dapat diketahui bahwa Nilai rata-rata pada treatment 1 yang diperoleh adalah 1.6 ,pada treatment 2 nilai rata rata yang diperoleh adalah 1,8 dan pada treatment 3 nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2 terdapat peningkatan dari nilai treatment 3

### 3. Uji normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah, jika p-Value ( nilai pada kolom sig. pada table test of normality) $> \alpha$ , maka tolak  $H_0$ . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_0$ : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Tests Of Normality  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.68820750
Most Extreme Differences	Absolute	.195
	Positive	.195
	Negative	-.111
Test Statistic		.195
Asymp. Sig. (2-tailed)		.129 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

*(Sumber : Hasil Uji Normalitas SPSS Versi 25)*

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (p-value) untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,129 yang artinya adalah  $\text{sig} > \alpha$  atau  $0,129 > 0,05$ , maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa, data tersebut berdistribusi normal.

#### 4. Uji-T

Data yang diperoleh dari hasil observasi peningkatan kemampuan berfikir simbolik anak dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Hasil dari meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.6 Analisis Uji-t Dalam Penggunaan media pembelajaran *Pocket* bilangan dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak**

No	Nama	Pretest		Posttest		Gain(D)	Md	Xd(D-md)	X2d
		Total	mean	Total	mean	y-x			
1	AF	3	1,5	7	3,5	2	1.16	0.84	0.1156
2	AM	3	1,5	5	2,5	1	1.16	-1.16	0.4356
3	AH	3	1,5	6	3	1.5	1.16	0.34	0.0256
4	MA	2	1	6	3	2	1.16	0.84	0.1156
5	NI	5	2,5	7	3,5	1	1.16	-1.16	0.4356
6	RA	4	2	6	3	1	1.16	-1.16	0.4356
7	UN	3	1,5	6	3	1.5	1.16	0.34	0.0256
8	QL	3	1,5	5	2,5	1	1.16	-1.16	0.4356
9	MJ	3	1,5	3	1,5	0	1.16	-1.16	1.3456
10	MA	2	1	4	2	1	1.16	-1.16	0.4356
11	AM	3	1,5	6	3	1.5	1.16	0.34	0.0256
12	RA	3	1,5	6	3	1.5	1.16	0.34	0.0256
13	MR	2	1	3	1,5	0.5	1.16	-1.16	1.3456
14	KH	3	1,5	4	2	0.5	1.16	-1.16	1.3456
15	BC	2	1	5	2,5	1.5	1.16	0.34	0.0256
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>			<b>39.5</b>	<b>17.5</b>			<b>12.38</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>1.2</b>			<b>2.7</b>	<b>1.16</b>			

1. Menghitung nilai rata rata

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{17.5}{15} \\
 &= 1.16
 \end{aligned}$$

## 2. Menghitung nilai $t_{hitung}$

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1.16}{\sqrt{\frac{12.38}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{1.16}{\sqrt{0.5895}}$$

$$t = \frac{1.16}{0.2427}$$

$$t = 4.77$$

## 5. Uji hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diajukan adalah adakah pengaruh media pembelajaran *pocket* bilangan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  (Uji-t) dengan  $t_{tabel}$  menggunakan perolehan skor tes awal (pretest) dan skor tes akhir (posttest). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dan  $H_o$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Cara penentuan nilai ( $t_{tabel}$ ) berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$ , yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= n-1 \\ &= 15-1 \\ &= 14 (1,761) \end{aligned}$$

#### D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A yang berjumlah 15. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan berpikir simbolik anak di TK IT Hafizul Ilmi.

Kegiatan *pretest* dilakukan pada hari senin tanggal 12 juni 2023, Peneliti mengarahkan anak untuk bermain media pembelajaran pocket bilangan, peneliti meminta anak untuk mencocokkan angka dari 1-10 yang anak bisa kemudian guru menilai setiap kemampuan anak pada lembar observasi *pretest*.

Kegiatan *posttest* merupakan tes akhir yang digunakan untuk melihat hasil akhir yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 16 Juni 2023, pada kegiatan *posttest* peneliti menggunakan kegiatan yang sama pada saat *pretest*, peneliti meminta anak untuk bermain media pembelajaran pocket bilangan, dan menilai kemampuan setiap anak.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh  $t_{hitung} = 4,77$  dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = n-1$ , yaitu  $dk = 15-1 = 14$ , maka nilai  $t_{tabel}$  yang di peroleh adalah 1,761 , sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,77 > 1,761$ . Dengan demikian, terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya pada kriteria meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor peroleh tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* (tabel 4.5) meningkatkan kemampuan berfikir anak menggunakan media pembelajaran pocket bilangan terlihat nilai rata-rata *pretest* adalah 1.3 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 2.7.

Adakah pengaruh media talking stick untuk meningkatkan keberanian anak dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Penerapan Media pembelajaran *pocket* bilangan dalam Meningkatkan Kemampuan berpikir simbolik Anak**

Usia anak	Pre-test	Pos-ttest	Db	A	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	keterangan	Terima Ha	Tolak Ho
4-5 thn	1.2	2.7	14	0.05	4.77	1.761	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di analisis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% (0,05), diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* selisih rata-rata yaitu 1,4. Nilai yang diperoleh adalah 4,77 dan  $t_{tabel}$  1,761. Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *pocket* bilangan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul ilmi.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh media media pembelajaran pocket bilangan dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak di TK IT Hafizul ilmi. Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran pocket bilangan dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak kelompok A TK IT Hafizul ilmi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 4,77 dan  $t_{tabel}$  1,761. Jadi,  $t_{hitung} >$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### B. Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A TK IT Hafizul Ilmi, melalui pocket bilangan. Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode yang beragam sehingga kemampuan berpikir simbolik anak dapat meningkat.
2. Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.
3. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini sangat sederhana dan terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena



4. itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar temuan dalam penelitian ini dapat dikaji ulang oleh pihak yang berkepentingan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H. R. 2021. identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudlatul Ulum Kresnomuhlyo, *Jurnal-Al-Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* E ISSN : 2622-5182, P-ISSN : 2622-5484, h 5
- Efrina. 2018. Perkembangan kognitif anak usia dini dalam berfikir simbolik di TK Darul Mukminin Kota Jambi.
- Hardiyanti, L., Sasmita. & Sabdaningtyas, L. 2018. Penggunaan media dan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 274–287.\
- Indrijari, H. Dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar.
- Interpratama Mandiri Khoruni, Maulianah. 2018. Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.
- Jean Piaget .2016. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kemendikbud, 2014), hlm. 5-6
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI
- Romlah. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. *Jurnal Al- Athfal*. Vol 1. No 1. 2018.h.3

- Rusman, Deni Kurniawan dan Cegi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 169.
- Runtukahu dan Kandou. 2014. Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta : Ar-ruz Media.
- Slamet Suyanto. 2015. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta : Hikayat Publising.
- Sugihartono, dkk, 2017. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers.
- Santrock, J. W. 2012. Psikologi Pendidikan.(Alih Bahasa:Dina Angelica). Jakarta: Salemba Humanika
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Sudjana, Nana . 2019. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Siti Aisyah, dkk, 2015. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliani Nuraini Sujiono. 2017.Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta:PT Indeks) hal. 6
- Yudha dan Rudyanto. 2014. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Bandung: Depdiknas
- Wahab, Rohmat, 2016. Perkembangan dan Belajar Peserta Didik. Bahan ajar tidak dipublikasikan.
- Zulkifli. 2015. Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosda Karya



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-10428/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023**

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 12 Desember 2022

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Dra. Jamaliah Hasballah, MA Sebagai Pembimbing Pertama
2. Faizatul Faridy, M.Pd Sebagai Pembimbing Kedua

**Untuk membimbing Skripsi**

Nama : Desmita Safira  
 NIM : 180210095  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Judul Skripsi : Pengaruh media pembelajaran pocket bilangan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di Tk IT Hafizul Ilmi

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023

- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024

- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
 Pada tanggal : 15 September 2023



- Tembusan**
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
  2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
  3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
  4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : [0651- 7557321](tel:0651-7557321), Email : [uin@ar-raniry.ac.id](mailto:uin@ar-raniry.ac.id)

Nomor : B-6357/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Wilayah Kabupaten Aceh Besar
2. Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Desmita Safira / 180210095**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jln. Blang Bintang Lama Desa Rabeu Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Pocket Bilangan terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4 - 5 Tahun di TK IT Hafizul Ilmi*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 05 Juni 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI**  
**"TK-IT HAFIZUL 'ILMI"**

GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH

Sekretariat: Jln T. Chikr Silang Lr. A. Rahman KDusun Lamkuta Email: [pauditblangkrueang@gmail.com](mailto:pauditblangkrueang@gmail.com) KP:23373 HP.085260075551

**SURAT KETERANGAN**

No : 422/67/TK.IT-HI/VI/2023  
Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Astuti,S.Pd  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:

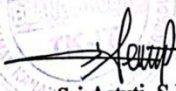
Telah Melakukan Penelitian di TK IT Hafizul'ilmi Blang Krueng dari Tanggal 10 s/d 17 juni 2023

Nama : Desmita Safira  
NIM : 180210095  
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PG.PAUD  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Pocket Bilangan Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5di TK IT Hafizul Ilmi ,

Demikianlah surat keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 17 Juni 2023

Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

  
Sri Astuti, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**

SEMESTER : II  
 KELOMPOK/USIA : A / 4-5 Tahun  
 TEMA/SUBTEMA : Api / sumber,manfaat, bahaya, eksperimen Api

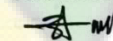
Hari/Tanggal	Kompetensi dasar	Cakupan Materi	Rencana pembelajaran
Senin / 21 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensyukuri adanya air, udara, dan api adalah anugerah dari Allah SWT.</li> <li>• Mengamati</li> <li>• Menyusun dan menempel</li> <li>• Kreasi lilin dari origami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang Api</li> <li>• Menyebutkan gambar sumber-sumber Api</li> <li>• Mengamati lilin/lampu</li> <li>• Menyusun dan menempel huruf menjadi kata Api</li> <li>• Membuat lilin hias dari kertas origami</li> </ul>
Selasa / 22 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12,3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen</li> <li>• Mengecap gambar</li> <li>• Kolase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan manfaat Api</li> <li>• Mengecap gambar api menggunakan kapas</li> <li>• Kolase gambar Api</li> </ul>
Rabu / 23 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12,3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahaya Api</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata "API UNGGUN"</li> </ul>
Kamis / 24 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12,3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen</li> <li>• Mewarnai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen membuat lilin darurat dari cotton bud</li> <li>• Mewarnai gambar Api</li> </ul>
Jum'at / 25 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12,3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sholat berjamaah</li> <li>• Ngaji iqra'</li> <li>• Menulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sholat subuh</li> <li>• Menonton film Nussa dan Rara</li> <li>• Menyetor hafalan</li> <li>• Mengaji iqra'</li> </ul>

Mengetahui



Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI

Aceh Besar 10 Mei 2023



Guru Kelas

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMI  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Senin / 12 Juni 2023  
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
Tema/Subtema : Api / Sumber Api(Lilin/Lampu)

**Tujuan:**

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)


Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang Api</li> <li>• Menyebutkan gambar sumber-sumber Api</li> <li>• Mengamati lilin/lampu</li> <li>• Menyusun dan menempel huruf menjadi kata Api</li> <li>• Membuat lilin hias dari kertas origami</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Gambar Api</li> <li>➤ Lilin/lampu</li> <li>➤ Hvs</li> <li>➤ Origami</li> <li>➤ lem</li> </ul>	Observasi dan pengamatan



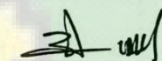
08.00-08.15		<b>2. kegiatan awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi
08.15-08.30		<b>3. Toilet Training</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> </ul>	
08.30-09.00		<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun,</li> <li>➤ hadist jangan marah, hadist menuntun ilmu, hadist tentang sholat, hadist kasih sayang.</li> <li>➤ Doa masuk/keluar wc, doa bercermin.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li>   <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45		<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian,</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab

		<b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		Observasi
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU

  
Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas

  
Tami Dayanti



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMU**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMU  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Selasa /13 Juni 2023  
Kelompok/Usia : A /4-5Tahun  
Tema/Subtema : Api/ Manfaat Api

**Tujuan:**

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan manfaat Api</li> <li>• Mengecap gambar api menggunakan kapas</li> <li>• Kolase gambar Api</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cat poster/pe warna</li> <li>➤ Kapas</li> <li>➤ Hvs</li> <li>➤ LKS</li> <li>➤ Origami</li> </ul>	Observasi dan pengamatan
08.00-08.15		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. kegiatan awal                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> </ul>	Observasi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sholat, sedekah)</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	
<b>08.15-08.30</b>	<b>3. Toilet Training</b>	➤ Toilet	
<b>08.30-09.00</b>	<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntun ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
<b>09.00-09.45</b>	<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
<b>09.45-10.00</b>	<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama</li> </ul>		Observasi

09.45-10.00		<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		Observasi
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU



Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas



Tami Dayanti

AR-RANIRY

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMU**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMU  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Rabu / 14 Juni 2023  
Kelompok/Usia : A / 4-5Tahun  
Tema/Subtema : Api/Bahaya Api

Tujuan:

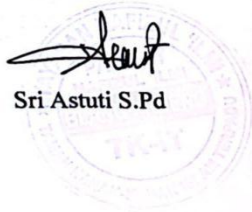
1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<p><b>1. kegiatan pembelajaran</b></p> <p>a. persiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahaya Api</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata "API UNGGUN"</li> </ul> <p>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Laptop</li> <li>➤ Buku menempel</li> <li>➤ Kertas HVS</li> <li>➤ Crayon</li> <li>➤ Buku</li> <li>➤ Pensil</li> <li>➤ Penghapus</li> </ul>	Observasi dan pengamatan
08.00-08.15		2. kegiatan awal		Observasi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sholat, sedekah)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	
<b>08.15-08.30</b>	<b>3. Toilet Training</b>	➤ Toilet	
<b>08.30-09.00</b>	<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntut ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
<b>09.00-09.45</b>	<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilain, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
<b>09.45-10.00</b>	<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> </ul>		Observasi

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI



Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas

Tami Dayanti





**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMI**

Nama Lembaga : TK IT HAFIZUL ILMI  
Semester/Minggu : II/  
Hari/Tanggal : Kamis / 15 Juni 2023  
Kelompok/Usia : A / 4-5 Tahun  
Tema/Subtema : Api / Eksperimen Api

Tujuan:


1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Mengenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Mengenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).</li> <li>• Eksperimen membuat lilin darurat dari cotton bud.</li> <li>• Mewarnai gambar Api</li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gelas</li> <li>➤ Cotton bud</li> <li>➤ Kelereng</li> <li>➤ Korek api</li> <li>➤ LKS gambar Api,</li> <li>➤ crayon</li> </ul>	<p>Observasi dan pengamatan</p>
08.00-08.15		2. kegiatan awal		Observasi

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	
08.15-08.30		<b>3. Toilet Training</b>	➤ Toilet	
08.30-09.00		<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun,</li> <li>➤ Hadist jangan marah, hadist menuntun ilmu, hadis tentang sholat, hadis kasih sayang.</li> <li>➤ Doa masuk/keluar wc, doa bercermin.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45		<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilain, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab
09.45-10.00		<b>6. pijakan setelah bermain</b>		

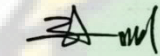
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>		
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak</li> <li>➤ Bersalawat .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI



Sri Astuti S.Pd

Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas



Tami Dayanti

AR-RANIRY

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK IT HAFIZUL ILMU**

**Nama Lembaga** : TK IT HAFIZUL ILMU  
**Semester/Minggu** : II/  
**Hari/Tanggal** : Jum'at / 16 Juni 2023  
**Kelompok/Usia** : A / 4-5 Tahun  
**Tema/Subtema** : Api / Api ciptaan Allah SWT

Tujuan:

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya (KD 1.1)
2. Anak terbiasa menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar (KD1.2)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KD 2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)
5. Anak terbiasa mengucapkan doa, hadist dan surah pendek (KD 3.1/4.1)
6. Anak terbiasa mengucapkan kalimat thayyibah: Tahlil, Tahmid, Tasbih, dan Takbir (KD 3.1/4.1)
7. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan kasar (KD 3.3 /4.3)
8. Anak mengenal kosa kata (KD 3.12 / 4.12)
9. Menenal berbagai karya aktivitas seni (KD 3.15/4.15)

Waktu	Muatan/Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Penilaian
07.30-08.00	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian Api</li> <li>2. Menyebutkan sumber-sumber Api</li> <li>3. Menjelaskan manfaat Api</li> <li>4. Menenal bahaya Api</li> <li>5. Eksperimen Api</li> <li>6. Bernyanyi</li> <li>7. Sholat dan mengaji iqra'</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kegiatan pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. penyiapan alat dan bahan (kegiatan lingkungan bermain).                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan perlengkapan sholat.</li> <li>• Azan dan iqamah, doa sesudah azan.</li> <li>• Sholat subuh 2 rakaat</li> <li>• Berzikir dan berdoa</li> <li>• Mengaji iqra'</li> <li>• Menonton film nussa dan rara</li> </ul> </li> <li>b. Proses penyambutan kedatangan anak (senyum, salam, sapa)</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tikar/ sajadah</li> <li>➤ Mukena/ peci</li> <li>➤ Iqra'</li> <li>➤ Laptop</li> </ul>	Observasi dan pengamatan

08.00-08.15		<b>2. kegiatan awal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Klasikal pagi</li> <li>➤ Bermain gerak dan lagu</li> <li>➤ Hadist (menuntut ilmu, sedekah, sholat)</li> <li>➤ Mengulang surah Al-Fatihah, Al-Baqarah (ayat Kursi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru</li> <li>➤ Anak</li> <li>➤ Toa</li> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi
08.15-08.30		<b>3. Toilet Training</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toilet</li> </ul>	
08.30-09.00		<b>4. Pijakan sebelum bermain</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Doa sebelum belajar</li> <li>➤ Mengulang surah al-fatihah, an-nasr, al-ikhlas, al-kafirun, hadist jangan marah dan hadist menuntut ilmu.</li> <li>➤ Mengecek kehadiran anak</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> <li>➤ Menyampaikan tema yang akan dipelajari : melihat, bertanya, mengamati, mengumpulkan informasi, menyampaikan hasil pengamatan</li> <li>➤ Mengenalkan tempat dan aturan bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Buku panduan</li> <li>➤ Absensi</li> <li>➤ Gambar Api</li> </ul>	Observasi
09.00-09.45		<b>5. Kegiatan inti (pijakan saat bermain)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik memberi bimbingan kepada anak yang belum menemukan ide.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan tugas langsung dan menyampaikan hasil kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.</li> <li>➤ Pendidik melakukan penilaian, pencapaian, kompetensi dasar yang telah direncanakan.</li> </ul>		Observasi, pengamatan dan Tanya jawab

kompetensi dasar yang telah direncanakan.				
09.45-10.00		<b>6. pijakan setelah bermain</b> <b>Recalling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Merapikan mainan.</li> <li>➤ Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak</li> </ul>	Observasi	
10.00-10.40		<b>7. Istirahat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuci tangan sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Membaca doa sebelum dan sesudah makan</li> <li>➤ Main bebas diluar kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Air, sabun</li> <li>➤ Bekal makanan</li> <li>➤ APE OUT DOOR</li> </ul>	Observasi
10.40-11.00		<b>8. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengulang hafalan surah al-kafirun, an-nasr, hadis dan doa.</li> <li>➤ Menginformasikan kegiatan besok hari</li> <li>➤ Membaca doa penutup majlis.</li> <li>➤ Menyanyikan lagu anak, bersalawat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Buku panduan</li> </ul>	Observasi

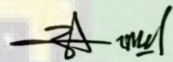
Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMI



Sri Astuti S.Pd



Aceh Besar, 10 Mei 2023  
Guru Kelas



Tami Dayanti

AR-RANIRY

LEMBAR OBSERVASI PRETEST

LEMBAR OBSERVASI PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POCKET BILANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN  
DI TK IT HAFIZUL ILMU

Nama sekolah : TK IT Hafizul Ilmi

Semester/Bulan : II/6

Hari/Tanggal : Senin/ 12 juni 2023

Nama Anak : Af

Kelompok /Usia : A/4-5 Tahun

A. Petunjuk

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

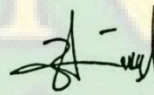
B. Lembar Observasi

No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak belum mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan	✓
		Anak mulai mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	
		Anak sudah mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
		Anak sangat mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan tanpa memerlukan bimbingan guru	
2.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan	
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	✓

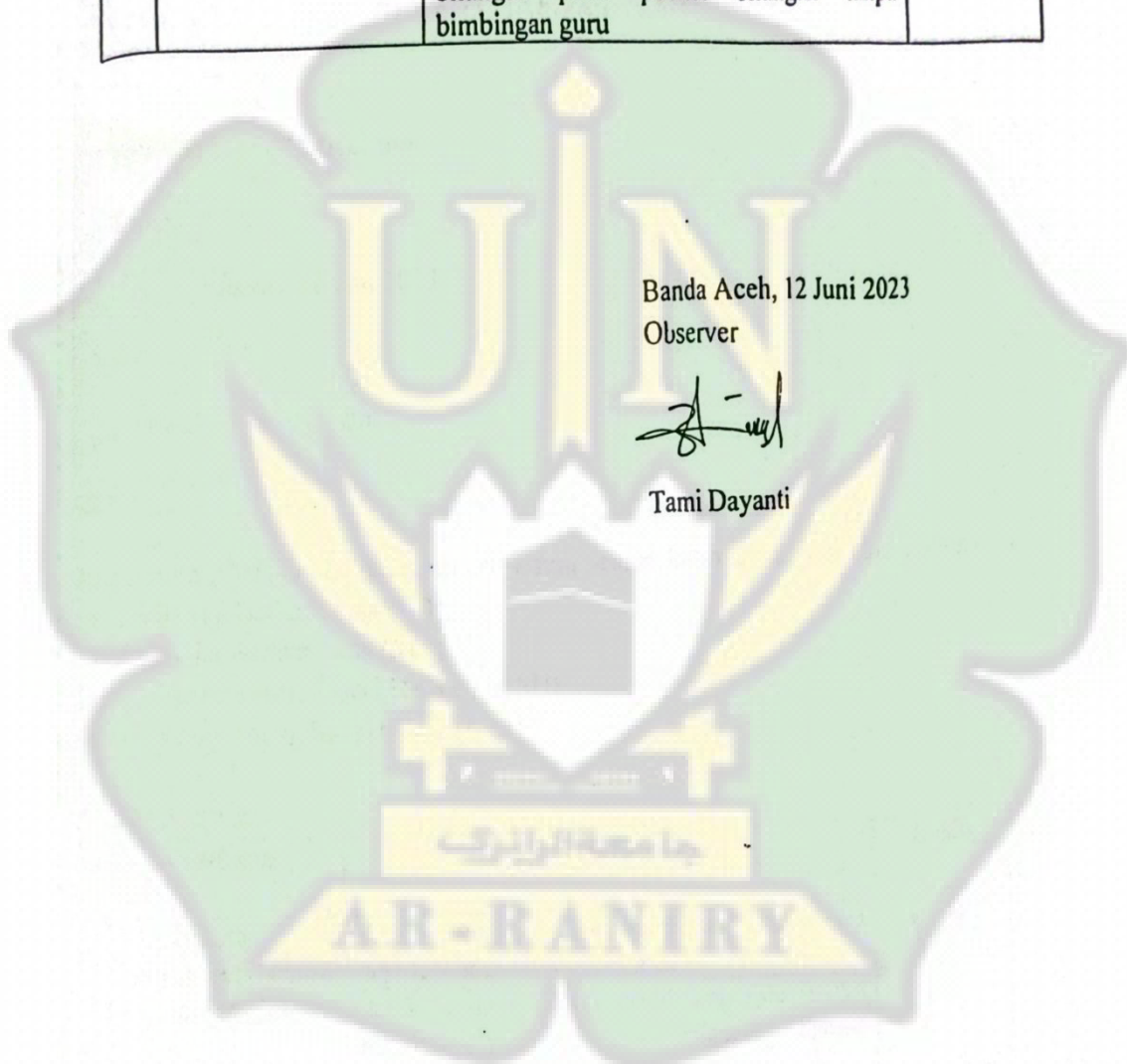
	Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
	Anak sangat mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan tanpa bimbingan guru	

Banda Aceh, 12 Juni 2023

Observer



Tami Dayanti





## LEMBAR OBSERVASI POSTTEST

### LEMBAR OBSERVASI PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POCKET BILANGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IT HAFIZUL ILMU

Nama sekolah : TK IT Hafizul Ilmi

Semester/Bulan : II/6

Hari/Tanggal : Jumat/ 16 juni 2023

Nama Anak : Af

Kelompok /Usia : A/4-5 Tahun

#### A. Petunjuk

Berilah tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

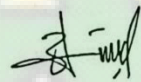
Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Lembar Observasi

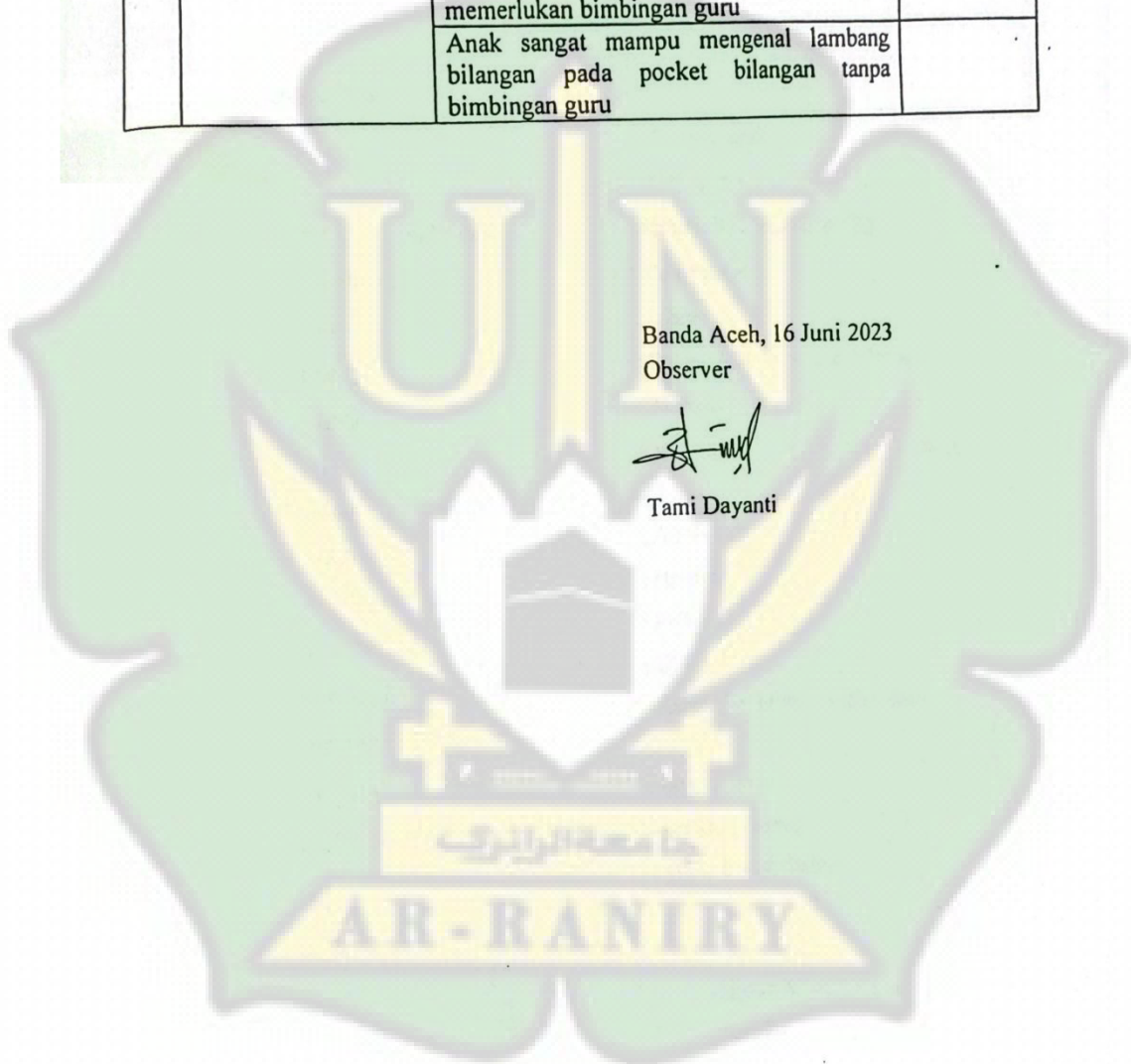
No	Indikator	Keterangan	Ceklis
1.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak belum mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan	✓
		Anak mulai mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	
		Anak sudah mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
		Anak sangat mampu membilang satu sampai sepuluh pada pocket bilangan tanpa memerlukan bimbingan guru	
2.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan	
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dengan bimbingan guru	✓

	Anak sudah mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan dan sedikit memerlukan bimbingan guru	
	Anak sangat mampu mengenal lambang bilangan pada pocket bilangan tanpa bimbingan guru	

Banda Aceh, 16 Juni 2023  
Observer



Tami Dayanti



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)**

SEMESTER : II  
 KELOMPOK/USIA : A / 4-5 Tahun  
 TEMA/SUBTEMA : Api / sumber, manfaat, bahaya, eksperimen Api

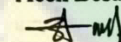
Hari/Tanggal	Kompetensi dasar	Cakupan Materi	Rencana pembelajaran
Senin / 21 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mensyukuri adanya air, udara, dan api adalah anugerah dari Allah SWT.</li> <li>• Mengamati</li> <li>• Menyusun dan menempel</li> <li>• Kreasi lilin dari origami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bercakap-cakap tentang Api</li> <li>• Menyebutkan gambar sumber-sumber Api</li> <li>• Mengamati lilin/lampu</li> <li>• Menyusun dan menempel huruf menjadi kata Api</li> <li>• Membuat lilin hias dari kertas origami</li> </ul>
Selasa / 22 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen</li> <li>• Mengecap gambar</li> <li>• Kolase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan manfaat Api</li> <li>• Mengecap gambar api menggunakan kapas</li> <li>• Kolase gambar Api</li> </ul>
Rabu / 23 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahaya Api</li> <li>• Membuat Api menggunakan teknik usap abur</li> <li>• Menulis kata "API UNGGUN"</li> </ul>
Kamis / 24 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen</li> <li>• Mewarnai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksperimen membuat lilin darurat dari cotton bud</li> <li>• Mewarnai gambar Api</li> </ul>
Jum'at / 25 Maret 2022	1.1, 1.2, 2.2, 2.8, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.12/4.12, 3.15/4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sholat berjamaah</li> <li>• Ngaji iqra'</li> <li>• Menulis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sholat subuh</li> <li>• Menonton film Nussa dan Rara</li> <li>• Menyeter hafalan</li> <li>• Mengaji iqra'</li> </ul>

Mengetahui



Kepala Sekolah TK IT HAFIZUL ILMU

Aceh Besar 10 Mei 2023



Guru Kelas

## DOKUMENTASI PENELITIAN

Pertemuan pretest



Pertemuan Treatment 1



Pertemuan Treatment 2



Pertemuan Treatment 3



Pertemuan Posttest



جامعة الرانيري

AR-RANIRY