

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK
PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**FATMAWATI
NIM. 150210088**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

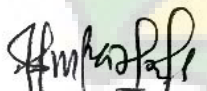
FATMAWATI
NIM. 150210088

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

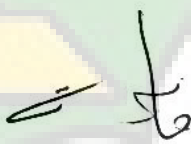
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Zikra Hayati, M.Pd

NIP. 198410012015032005


Faizatul Faridy, M.Pd

NIP. 199011252019032019

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK
USIA DINI**

SKRIPSI

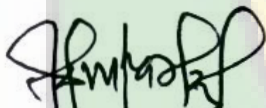
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 16 Juli 2021 M
6 Dzulhijjah 1442 H

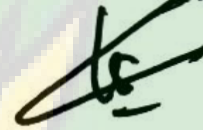
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



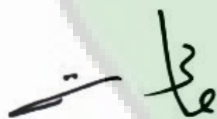
Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



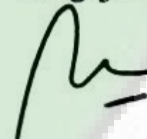
Lina Amelia, M.Pd
NIP.198509072020122010

Penguji I,



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP. 199011252019032019

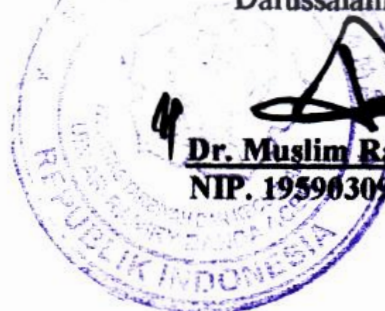
Penguji II,



Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag
NIP. 195903011989031001



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 755142, fask: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatmawati
NIM : 150210088
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Fatmawati

ABSTRAK

Nama : Fatmawati
NIM : 150210088
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas/Priodi : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini
Tanggal Sidang : 16 Juli 2021
Tebal Skripsi : 104 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati , M. Pd
Pembimbing II : Faizatul Faridy, M. Pd
Kata Kunci : Media Kartu Bergambar, Kemampuan Berpikir Simbolik, Anak Usia Dini

TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet. Ditemukan sebagian anak masih sulit membedakan lambang huruf, misalnya anak masih tertukar saat menyebutkan huruf antara huruf “B dan D” yang diperlihatkan oleh guru, anak masih bingung menunjukan huruf yang di perlihatkan guru, dan anak masih belum fasih membedakan bunyi yang sama seperti contohnya bunyi huruf “C dan J”, misalnya saat anak menuliskan kata “Baju” tetapi anak menulisnya kata “Bacu”. Hal tersebut terjadi saat dalam proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik Anak Usia Dini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Hasil analisis t_{hitung} mengatakan bahwa hipotesis signifikan dengan nilai sebagai berikut $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,17 > 2,08$ untuk taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik pada Anak Usia Dini di TK Islam Tepadu Mina, Gampong Baet pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, Shalawat beriringkan salam mari kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabatnya sekalian, yang karena beliau kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Berkat taufiq dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan judul, **Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini**". Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tulis ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih pada yang terhormat:

1. Ibu Zikra Hayati, M. Pd selaku Pembimbing Pertama dan kepada ibu Faizatul Faridy, M. Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu dan memberikan, bimbingan, nasehat, dan arahan kepada peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah., S. Ag. MA selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Kepada Pustakawan yang telah banyak membantu peneliti untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

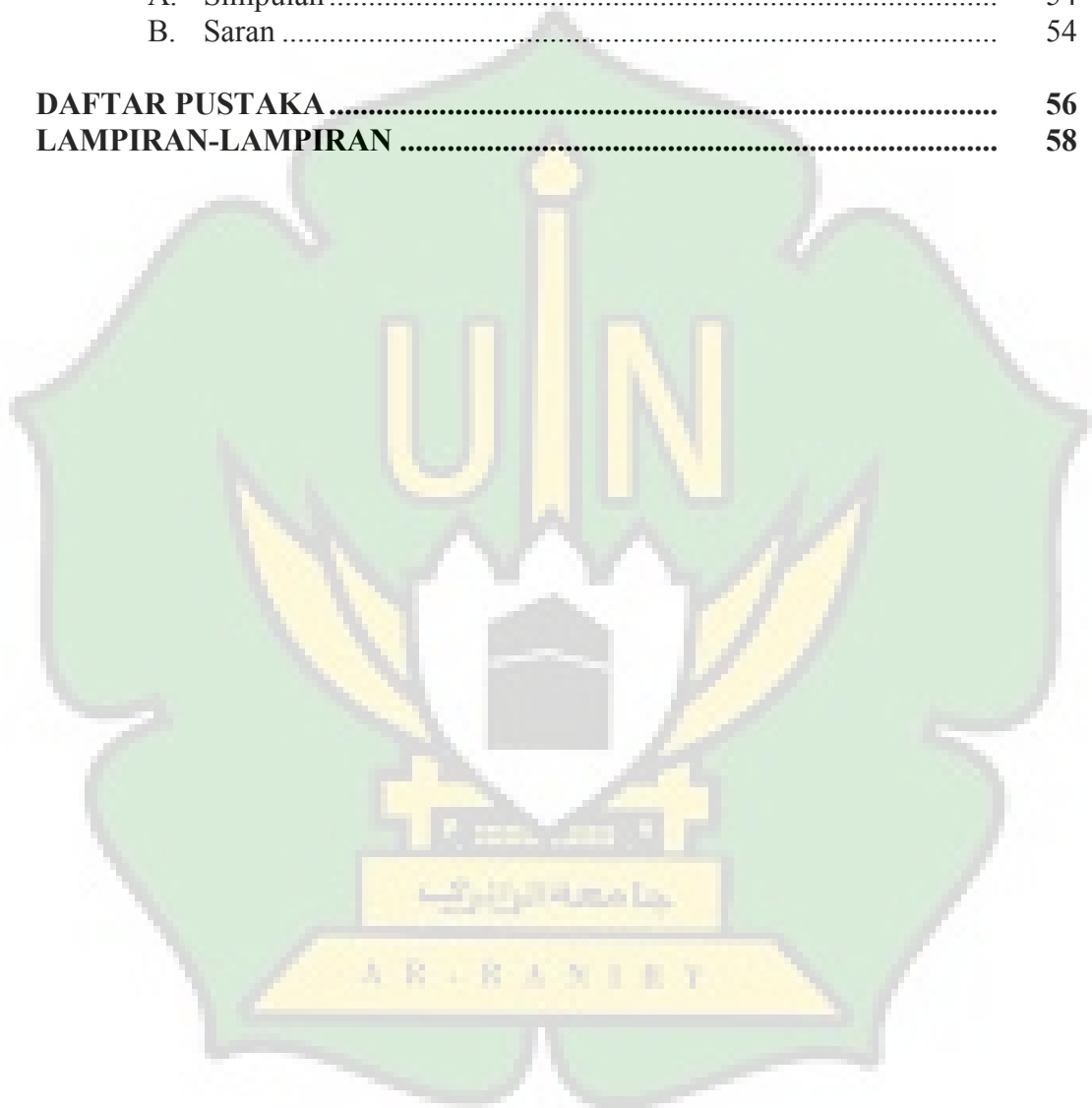
Banda Aceh, 8 Juli 2020
Penulis,

Fatmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Hipotesis	10
 BAB II : LANDASAN TEORITIS.....	 11
A. Media	11
1. Pengertian Media	11
2. Manfaat Media	12
3. Fungsi Media.....	13
4. Macam-Macam Media	15
5. Prinsip dan Pengembangan Media Belajar	16
6. Media Kartu Bergambar.....	17
B. Kognitif.....	19
1. Pengertian Kognitif.....	19
2. Teori Kognitif	21
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	23
4. Aspek Perkembangan Kognitif	24
5. Berpikir Simbolik	25
 BAB III: METODE PENELITIAN.....	 27
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	29
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data	34
G. Hipotesis Penelitian	38

BAB IV : HASIL DAN PENELITIAN.....	39
A. Deskripsi Tempat Penelitian.....	39
B. Hasil Penelitian.....	42
C. Pembahasan	49
BAB V : PENUTUP	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Pencapaian Perkembangan Simbolik Anak	25
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	28
Tabel 3.2	Sampel Anak	30
Tabel 3.3	Instrumen Penilaian Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun	31
Tabel 3.4	Kategori Keberhasilan Anak Didik	32
Tabel 3.5	Konversi data Kuantitatif ke Kualitatif	36
Tabel 4.1	Nama Tenaga Pendidik di TK Mina Baet	40
Tabel 4.2	Daftar Nama Anak Didik di TK Mina Baet	41
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana TK Mina Baet	42
Tabel 4.4	Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	42
Tabel 4.5	Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	43
Tabel 4.6	Distribusi Nilai Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	44
Tabel 4.7	Daftar Distribusi Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	45
Tabel 4.8	Daftar Distribusi Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	46
Tabel 4.9	Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t	47
Tabel 4.10	Distribusi Nilai Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4.11	Grafik Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 5 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 6 : Rancangan Pelaksanaan Mingguan (RPPM)
- Lampiran 7 : Lembar Nilai Hasil Observasi
- Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 9 : Tabel Normalitas
- Lampiran 10 : Tabel Homogenitas
- Lampiran 11 : Tabel Uji-T



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini pada umumnya diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya.¹ Melalui pendidikan, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya berupa: nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan kognitif, sangat penting bagi pendidik untuk mengembangkan enam aspek perkembangan tersebut salah satunya aspek perkembangan kognitif.²

Kognitif perlu dikembangkan sedini mungkin. Kognitif yang dimaksud disini merupakan kemampuan seseorang anak atau kecerdasan yang dimilikinya. Dimana di dalam sebuah proses pembelajaran anak dituntut untuk mengingat dan berpikir inilah yang disebut perkembangan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³

Kognitif dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dimana kognitif yang dimaksud pada ayat 1

¹ M. Solehudin, *Bermain Merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. (Jurnal Pendidikan 9. P.26-30, 1996), h. 1

² Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 2

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT karisman Putra Utama, 2011), h. 47

yaitu⁴: Pertama, belajar dari pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengaman dalam konteks yang baru. Kedua, berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan ketiga, berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁵

Mengembangkan kognitif bisa menggunakan media pada saat pembelajaran, ada berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu, media visual, media audio, media audio visual, media auditif dan lain-lain.⁶ Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media visual yang mengandalkan penglihatan (gambar), dengan adanya media diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan anak terutama di taman kanak-kanak, dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷ Media yang dimaksud disini untuk mempermudah proses pembelajaran untuk

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Repubilk Indoneia. 2014, h. 6

⁵ *Ibid*, h. 6

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 3

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 3

anak. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Melalui media kartu bergambar anak dapat melihat langsung baik gambar atau pun kalimat yang ada di kartu tersebut sehingga anak lebih mudah memahaminya.⁸

Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru dalam mengajar atau menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan perkembangan pada anak. Banyak sekali macam-macam media yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mencapai perkembangan pada anak. Peran media dalam komunikasi pembelajaran anak usia dini semakin penting, perkembangan anak usia dini berada pada masa konkret, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁹ Terbukti dengan pembelajaran yang menarik, anak akan secara aktif mengikuti setiap kegiatan yang diberikan oleh gurunya.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 12 Mei 2020 di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar. Ditemukan sebagian anak masih sulit membedakan lambang huruf, misalnya anak masih tertukar saat menyebutkan huruf antara huruf “B dan D” yang diperlihatkan oleh guru, anak masih bingung menunjukan huruf yang di perlihatkan guru, dan anak masih belum fasih membedakan bunyi yang sama seperti contohnya bunyi huruf “C dan J”, misalnya

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 4

⁹ *Ibid*, h. 3

saat anak menuliskan kata “Baju” tetapi anak menulisnya kata “Bacu”. Hal tersebut terjadi saat dalam proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan usaha dari guru selaku pendidik membuat pembelajaran yang semenarik mungkin dengan aktivitas bermain sambil belajar dan mampu meningkatkan kognitif anak. Dari hal tersebut maka penulis ingin meningkatkan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar untuk berpikir simbolik anak kelompok 4-5 tahun, dengan adanya media kartu bergambar anak lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan bahan acuan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan diantaranya: Leni Hardiyanti, dkk , dengan judul, “Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bervariasi, gambar, foto, video dll, dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak di TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Witri Khairani Lubis, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun dalam mengenal Konsep Bilangan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep bilangan adanya

¹⁰Leni Hardiyanti, dkk, *Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir*, 2018, h. 8

peningkatan yang diperoleh oleh anak. Hasil observasi dilakukan di TK Ummi Erni, Medan.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Garin Diah Palupi, dkk, dengan judul “Pengaruh Media *flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri”. Hasil penelitian ini penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan anak mengenal bilangan. Setiap anak dapat mengurutkan bilangan 1, 2, 3, sampai 20 yang diacak, dari penggunaan *flashcar*, pemahaman anak tentang konsep berhitung juga akan terbentuk. Menggunakan media *flashcard* adanya peningkatan yang diperoleh anak. Hasil observasi di TK ABA IV Kota Kediri.¹²

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variable kegiatan, dan media yang digunakan serta menggunakan metode pendekatan yang berbeda. dimana kegiatan penelitian sebelumnya adalah mengenal konsep bilangan, sedangkan kegiatan dalam penelitian ini mengenal lambang huruf, yaitu penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini**”.

¹¹ Witri Khairani, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun dalam mengenal Konsep Bilangan*, 2019, h. 5

¹² Garin Diah Palupi, dkk, “Pengaruh Media *flashcard* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri”. Universitas Negeri Surabaya, 2013, h. 5

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini “Adakah pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik Anak Usia Dini?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam peneliti ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik Anak Usia Dini”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar.

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan atau bahan masukan pelaksanaan pembelajaran melalui media kartu bergambar untuk membantu mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Manfaat Praktis

Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kartu bergambar dalam berpikir simbolik.

E. Defenisi Operasional

Defenisi operasional yang dimaksud yaitu untuk menghindari kesalahan dalam memahami dalam beberapa istilah yang terdapat dalam Skripsi ini. Adapun istilah yang perlu didefenisikan yaitu:

1. Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar, yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar.¹³ Kartu bergambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu bergambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah.

Adapun contoh media kartu bergambar yaitu :



¹³ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: 2017), hal . 213

Media kartu bergambar yang dimaksud adalah kartu yang berisi kata-kata atau yang memiliki arti sehingga dapat terangsang pikiran anak dengan menggunakan media kartu bergambar tersebut dan anak lebih cepat memahaminya.

2. Berpikir Simbolik

Berpikir simbolik anak yang berkembang melalui kegiatan bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan literasi. Dalam kegiatan bermainnya dimana anak menggunakan objek yang berbeda baik bentuk maupun fungsinya untuk mewakili objek lainnya merupakan kegiatan yang sama dengan ketika anak belajar memahami bahwa huruf A atau B mewakili konsep tertentu dalam sistem tata bahasa. kemampuan berfikir simbolik anak dalam kegiatan bermain akan menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan intelektual anak.¹⁴

Berpikir simbolik yang dimaksud disini adalah dimana anak dapat melihat media yang telah diberikan guru kepada anak, misalnya sebuah gambar mobil dengan adanya media gambar, anak dapat melihat gambar tersebut anak dapat berpikir bahwa itu sebuah kendaraan dengan adanya media gambar mobil tersebut dapat merangsang pikiran anak, dan anak langsung menyebutkannya bahwa gambar tersebut mobil. Adapun yang diharapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dengan melihat simbol dari sebuah gambar yang di perlihatkan kepada anak dan anak lebih mudah memahaminya.

3. Anak Usia Dini

¹⁴ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta: 2015), h. 101

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik. (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa komunikas, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹⁵ Adapun anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini usia 4-5 tahun, di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

F. Hipotesis Penelitian

H_a : Media kartu bergambar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok A di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

H_o : Media kartu bergambar tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok A di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

¹⁵ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 46

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Media

1. Pengertian Media

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

Media merupakan sarana pembelajaran yang takterbatas. Anak akan mempelajari sesuatu dengan cara mereka sendiri jika kita menyediakan media untuk mereka. Media mencakup segala sesuatu yang ada di sekitar anak termasuk tumbuhan, pasir, air dan sebagainya. Dengan demikian media ini harus mampu membawa anak kepada dunia mereka, dunia anak adalah dunia murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Lingkungan anak dapat dijadikan sebagai media anak untuk belajar penggunaan media meliputi penggunaan alat yang secara nyata digunakan dari lingkungan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), h. 3

² Sadiman, Arief, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 51

yang dapat merangsang anak untuk belajar³. Media merupakan bentuk jamak kata medium, yang secara harfiah berarti “tengah”, “pertama” atau “pengantar”.⁴

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya pembelajaran yang lebih kondusif, dan mencapai hasil yang optimal.⁵

Dari definisi diatas dapat disimpulkan media yaitu suatu alat bantu dalam proses pembelajaran, dimana media sangat berperan penting bagi guru dan anak, dengan adanya media maka pembelajaran akan mudah di pahami oleh anak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu untuk proses pembelajaran yang saat berlangsung.

2. Manfaat Media

Manfaat media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar dalam pembelajaran yang terjadi di kelas. Manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pesan pendidikan dapat lebih terstandar.
- b. Proses mendidik lebih menarik.
- c. Proses mendidik menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori pendidikan.
- d. Waktu pelaksanaan kegiatan mendidik dapat diefisienkan.

³ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2011), h. 7

⁴ Nizwarni Jalinus, Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.2

⁵ Guslinda, dkk, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya, 2018), h. 1

- e. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan.⁶

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Metode mengajar lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- d. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.⁷

3. Fungsi Media

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah saat proses pembelajaran berlangsung.

Fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. *Fungsi atensi*, media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. *Fungsi afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. *Fungsi kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), h. 14

⁷ Sutirman, *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: 2013), h. 17

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. *Fungsi kompensatoris*, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁸

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi.⁹

Fungsi pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.¹⁰

4. Macam-Macam Media

- a. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat melancarkan pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.¹¹

Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2009), h. 16-17

⁹ Drs. Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Bogor, 2011), h. 21

¹⁰ Sutirman, *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: 2013), h. 16

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 91

hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.¹² Visual disajikan pula dalam berbagai media massa seperti TV, percetakan dan produksi. Pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi, bahkan lebih jauh lagi mempengaruhi sikap seseorang, membentuk opini masyarakat, dan lain-lain.¹³

Bentuk visual bisa berupa:

- 1) Gambar representasi, seperti gambar, lukisan, atau foto, yang menunjukkan bagaimana tampilan sesuatu benda
- 2) Diagram, yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- 3) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- 4) Grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.¹⁴

b. Media Berbasis Audio

Pengertian media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran dan perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar.¹⁵

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2017), h. 89

¹³ Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung, 2011), h. 8

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2017), h. 89

¹⁵ Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung, 2011), h. 129

Pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam:

- 1) Pengajaran *music literary* (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi.
- 2) Pengajaran bahasa asing, apakah secara audio ataupun secara audiovisual.
- 3) Mengajar melalui audio atau radio pendidikan.
- 4) Paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi, yang menungkingkan siswa dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bilangan studi¹⁶

c. Media Berbasis Audio-Visual

Media audio dan audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hamper tidak diperlakukan lagi biaya tambah karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali.¹⁷ Media audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

5. Prinsip dan Pengembangan Media Pembelajaran

Berikut ini akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media Berbasis Manusia, media ini bermanfaat bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya media berbasis manusia ini dapat mengaruhi dan mempengaruhi proses belajar melalui eskpolari terbimbing dengan menganalisis dari waktu kewaktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

¹⁶ Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung, 2011), h. 129

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 148

- b. Media Berbasis Cetak, media pembelajaran berbasis cetak yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.¹⁸
- c. Media Berbasis Visual, media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk visual bias berupa:
 - 1) Gambar representasi
 - 2) Diagram
 - 3) Peta.¹⁹
- d. Media Berbasis Audio Visual, media visual mengabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
- e. Media Berbasis Komputer, media penggunaan computer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut: merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, mengevaluasi siswa, mengumpulkan data siswa, melakukan analisis, membuat catatan perkembangan.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, 2007), h. 81-82

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, 2007), h. 91-96

Dari definisi diatas dapat penulis simpulkan prinsip-prinsip dan pengembangan media dapat dilakukan dengan berbagai macam yaitu :

- a. Media berbasis manusia
- b. Media berbasis cetakan
- c. Media berbasis visual
- d. Media berbasis audio visual
- e. Media berbasis komputer.

6. Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah media yang berupa gambar yang disertai dengan kata-kata atau kalimat dibawahnya. Dengan adanya gambar tersebut, maka anak didik akan terangsang untuk mengetahui maksud gambar tersebut dan mencoba membaca kata-kata atau kalimat yang ada.²⁰

Media kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Keterbatasan media akan mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Untuk lebih jelasnya akan dibahas tentang media gambar. Media gambar yaitu, media gambar masuk ke dalam media grafis atau media dua dimensi, dimana media grafis adalah media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.²¹

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, *opaque proyektor*.

²⁰Darmadi, *Membaca Yuk*, (Jakarta, 2014), h. 266.

²¹ Leni Hardiyanti, dkk., *Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No. 1, Tahun 2018

Kartu Bergambar (*Flash Card*) Salah satu bentuk media pembelajaran anak usia dini (AUD) adalah kartu bergambar (*flash card*). Jika dilihat dari jenis, kartu bergambar dapat dikatakan tergolong ke dalam media visual/grafis. Flash card merupakan kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat (1 gambar per detik) untuk memicu otak kanan anak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sedini mungkin²²

Jadi dapat disimpulkan dari definisi diatas media kartu bergambar yaitu media pembelajaran yang berbentuk kartu dimana media kartu bergambar mempunyai gambar atau kata sehingga anak dapat memahami dalam proses pembelajaran dengan adanya media kartu bergambar.

B. Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar²³.

²² Al Hikmah, *Indonesia Journal Of Early Childhood Islam Education Online* ,ISSN: 2550-1100, VOL. 1 (1), 2017

²³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Karisma Putra Utama, 2011), hal. 47

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bias juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Misalnya, kemampuan untuk menolak dan menerima sesuatu.²⁴

Piaget (Muhammad Fadillah). Teori perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu meliputi empat tahapan:

- a. *Sensori motorik* (0-2 tahun), dalam perkembangan kognisi (kemampuan atau berfikir atau mental) selama stadium sensori motorik, intelegensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik
- b. *Preoperasional* (2-7 tahun), dimulai dengan pusaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi serta bayangan dalam mental dan bersifat egosentrik.
- c. *Konkret operasional* (7-11 tahun), cara berpikir anak kurang egosentrik, aspek dinamis dalam perubahan situasi sudah diperhatikan, analisis logis dalam situasi kongkret,

²⁴Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzza Media 2012), hal. 41-42

- d. *Formal eperasional* (11 tahun ke atas), mempunyai dua sifat yang penting yaitu: *deduktif hipotesis* dan *kombinatoris*. Semua perkembangan tahapan tersebut berlaku serntar di semua bidang perkembangan kognitif.²⁵

Kognitif adalah suatu proses berpikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan.²⁶ Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan mulai dari proses kogkrit samapai pada proses abstrak.²⁷ Dari defenisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kognitif adalah kemampuan seoarang anak yang berhubungan dengan tingkat kecerdasannya. Anak usia dini dapat dikembangkan perkembangan kogtifnya dengan menggunakan media- media pembelajaran yang menarik.

2. Teori Kognitif

Piaget berpendapat bahwa, anak pada rentang usia 2-7 tahun ini, masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional kongkrit. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda di sekitarnya. Orangtua sering menganggap perode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi susah diatur. Anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak dapat mengerti penalaran abstrak atau logika.²⁸

²⁵Dr. Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pilar Media 2005), h. 33-34

²⁶Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2017), h. 55

²⁷Rohani, *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Jurnal Paud*, Vol, 1, No 2, (2016), h. 2

²⁸Susanto, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2005), h. 49

Piaget (Susanto), anak menjalani perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan itu, kegiatan bermain anak mengalami perubahan dari tahap sensorik motorik, bermain khayal sampai bermain sosial yang disertai aturan permainan.²⁹

Piaget (Dianne, dkk), ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

a. Menggunakan simbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorik motorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat berbalik.

b. Mampu mengklasifikasi

Anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”.

c. Memahami angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.³⁰

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini

²⁹ Susanto, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2005), h. 75-76

³⁰ Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth, *Human Development, Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 324

Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak usia dini adalah.³¹

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pikiran-pikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³²

3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, 2011), h. 48

³² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Karisma Putra Utama, 2011), h. 48

a. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.³³

b. Faktor lingkungan

Taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. faktor pembentukan

segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pertumbuhan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor minat dan bakat

Seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.

³³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Karisma Putra Utama, 2011), h. 59-60

4. Aspek Perkembangan Kognitif

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Aspek-aspek perkembangan kognitif yaitu:³⁴

- a. Belajar dan memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru.
- b. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
- c. Berpikir simboik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, lambang huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

5. Berpikir Simbolik

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang indikator tingkat pencapaian perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.³⁵

Tabel 2.1 **Indikator Pencapaian Perkembangan Simbolik Anak**

Kognitif	Usia 4-5 Tahun
Berpikir simbolik	1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

³⁴Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014, h. 6

³⁵Sumber *PERMENDIKBUD* No 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

Dari tabel diatas maksud dari berpikir simbolik untuk usia 4-5 tahun dapat mengembangkan beberapa indikator yaitu: Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, Mengenal konsep bilangan, Mengenal lambang bilangan, dan Mengenal lambang huruf.³⁶

Fungsi simbolik yaitu, tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan berpikir simbolik mengembangkan secara cepat dunia mental anak.³⁷



³⁶Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014, h. 6

³⁷Sumber *PERMENDIKBUD* No 137 Tahun 2014 tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada rancangan penelitian ini, pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif karena penelitian ini analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggubakan metode statistika. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dari hasil tes.¹ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan proses pengumpulan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu tindakan, *Treatment* atau perlakuan.²

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*). *Design Quasi Eksperimen* adalah desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode eksperimen ini berupa *Design Quasi Eksperimen* dengan menggunakan dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik.³

¹ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2007) h. 59

² Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 6

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV. ALFABETA, 2009), h. 114.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua kelas sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelas eksperimen. Kemudian kelas kedua sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol belajar seperti biasa atau menggunakan pendekatan konvensional. Rancangan penelitian yang digunakan adalah:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Subjek	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas eksperimen	Y_1	X	Y_2
Kelas kontrol	Y_1	Y	Y_2

Keterangan:

Y_1 = Tes awal

Y_2 = Tes akhir

X = Perlakuan (meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menggunakan media kartu bergambar)

Y = Perlakuan menggunakan media biasa⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 05-16 April semester genap tahun ajaran 2020/2021.

⁴Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah kelompok yang tinggal dalam suatu tempat dan secara terencana dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.⁵ Populasi juga merupakan seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok TK seluruh anak-anak. A1 (Eksperimen) dan A2 (Kontrol), di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷ Sampel merupakan bagian dari populasi⁸. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun sebanyak 23 peserta didik TK B Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

Menurut Sugiyono *Random sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁹ Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelompok A1 sebagai kelas eksperimen dan A2 sebagai kelas kontrol. Kelompok A1 (Eksperimen) 11 orang anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 4 anak perempuan. Kelompok A2 (Kontrol), 12 orang anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 6 anak perempuan, di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

⁵ Sukardi, *Metode Penelitian pendidikan*, Jakarta:PT Bumi Aksara, 2011, h. 53

⁶ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 118

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 126

⁸ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan....*, h. 121

⁹ Sugiyono, *Statistik untuuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 62

Tabel 3.2 Sampel Anak

No	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen	11 Anak
2.	Kontrol	12 Anak
Jumlah		23 Anak

D. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.¹⁰ Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan¹¹.

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda check list pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik, serta menggunakan *rating scale* sebagai alat pengamatan. Sistem *rating scale* dapat mengetahui secara langsung tingkat kemampuan anak.

1. Lembaran Observasi Berpikir Simbolik Anak

Lembaran pengamatan aktivitas anak, pengamatan ini bertujuan untuk melihat aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model kelompok. Terdiri dari indikator-indikator yang dinilai dengan tanda *check-list*.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 148

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 149

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun

Sub variable	Indikator Pencapaian	Keterangan	BB	MB	BSH	BSB
Mengenal lambang huruf	1. Menyebutkan huruf vokal	1. Anak belum mampu menyebutkan huruf vokal				
		2. Anak mulai mampu menyebutkan huruf vokal				
		3. Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal tanpa bimbingan guru				
	2. Menyebutkan huruf konsonan	1. Anak belum mampu menyebutkan huruf konsonan				
		2. Anak mulai mampu menyebutkan huruf konsonan				
		3. Anak sudah mampu menyebutkan huruf konsonan dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu menyebutkan huruf konsonan tanpa bimbingan guru				
	3. Membedakan lambang huruf	1. Anak belum mampu membedakan lambang huruf				
		2. Anak mulai mampu membedakan				

		lambang huruf				
		3. Anak sudah mampu membedakan lambang huruf dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu membedakan lambang huruf tanpa bimbingan guru				

Sumber PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut: Belum Berkembang 1 (BB), Mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), Berkembang Sangat Baik 4 (BSB).¹²

Tabel 3.4 Kategori Keberhasilan Anak Didik

Interval	Kategori	Skor
1 – 40	Belum Berkembang (BB)	1
41 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
61 – 80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
81 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: Johni Dimiyanti, Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak)

¹²Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian...*, h. 106

2. Validitas Instrumen

Validitas merupakan kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur/apa yang seharusnya diukur.¹³ Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.¹⁴

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruksi yaitu uji validitas menggunakan pendapat dari ahli.¹⁵ Validasi instrumen ditunjukkan kepada ibu Dewi Fitriani, M. Ed sebagai Dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang diukur dengan dengan berlandaskan teori yang relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Keputusan yang diberikan bahwa instrumen dapat digunakan setelah adanya perbaikan dan saran dari ahli.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tenik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat dioleh menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi.¹⁶ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

¹³Rukaesih, dkk, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 132

¹⁴Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 348

¹⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 125

¹⁶Jhoni Dimyani, *Metodelogi Penelitian*, h. 118

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra.

¹⁷Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media kartu bergambar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tulisan. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. ¹⁸ Dokumentasi yang dilakukan peneliti ini berupa data-data yang dikumpulkan baik itu tentang anak, yaitu RPPH (Rancangan Pembelajaran Harian), lembaran observasi aktivitas anak, foto dan video.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta, 2003), h. 56

¹⁸Suharsimi Arikanto, *Prosedur Penelitian*, 2016, h. 201

dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.¹⁹

1. Uji-T

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut:²⁰

Rumus Uji-T

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S = Simpangan baku gabungan

t = Nilai yang dihitung

2. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai (t_{hitung}) di atas disbanding dengan nialai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan

¹⁹ Syamsuddin.Dkk. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25

²⁰ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325.

pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $dk = n-1$. Maka $16 - 1 = 15$ dengan signifikan $\alpha=0.05$ maka $t_{tabel} = 2.131$.²¹

Kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ diterima.²²

Tahap selanjutnya adalah mendeskripsikan data. Mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti orang lain atau peneliti. Mendeskripsikan data terbagi menjadi dua macam, jika data yang ada adalah data kualitatif, maka deskripsi ini dilakukan dengan cara menyusun dan mengelompokkan data yang ada, sehingga memberikan gambaran nyata terhadap responden. Apabila data tersebut dalam bentuk kuantitatif, maka cara mendeskripsikan data dapat dilakukan dengan menggunakan statistika deskriptif. Tujuan dilakukan analisis deskriptif dengan menggunakan teknik statistika adalah untuk meringkas data agar lebih mudah dilihat dan dipahami.²³

Tabel 3.5 konversi data kuantitatif ke kualitatif

Skor	Rata-rata skor	Klasifikasi
4	3,50-4,00	Sangat baik
3	3,01-3,49	Baik
2	2,01-3,00	Kurang baik
1	1,01-2,00	Tidak baik

²¹ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425

²² Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325

²³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 86.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persen yang dicari

F = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum²⁴

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varian yang sama atau tidak, untuk mengujinya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}^{25}$$

a) $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

b) $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria uji homogenitas:

Jika $F_{\text{hit}} < F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel yang diteliti homogen.

Jika $F_{\text{hit}} > F_{\text{tabel}}$ maka kedua sampel yang diteliti tidak homogen.

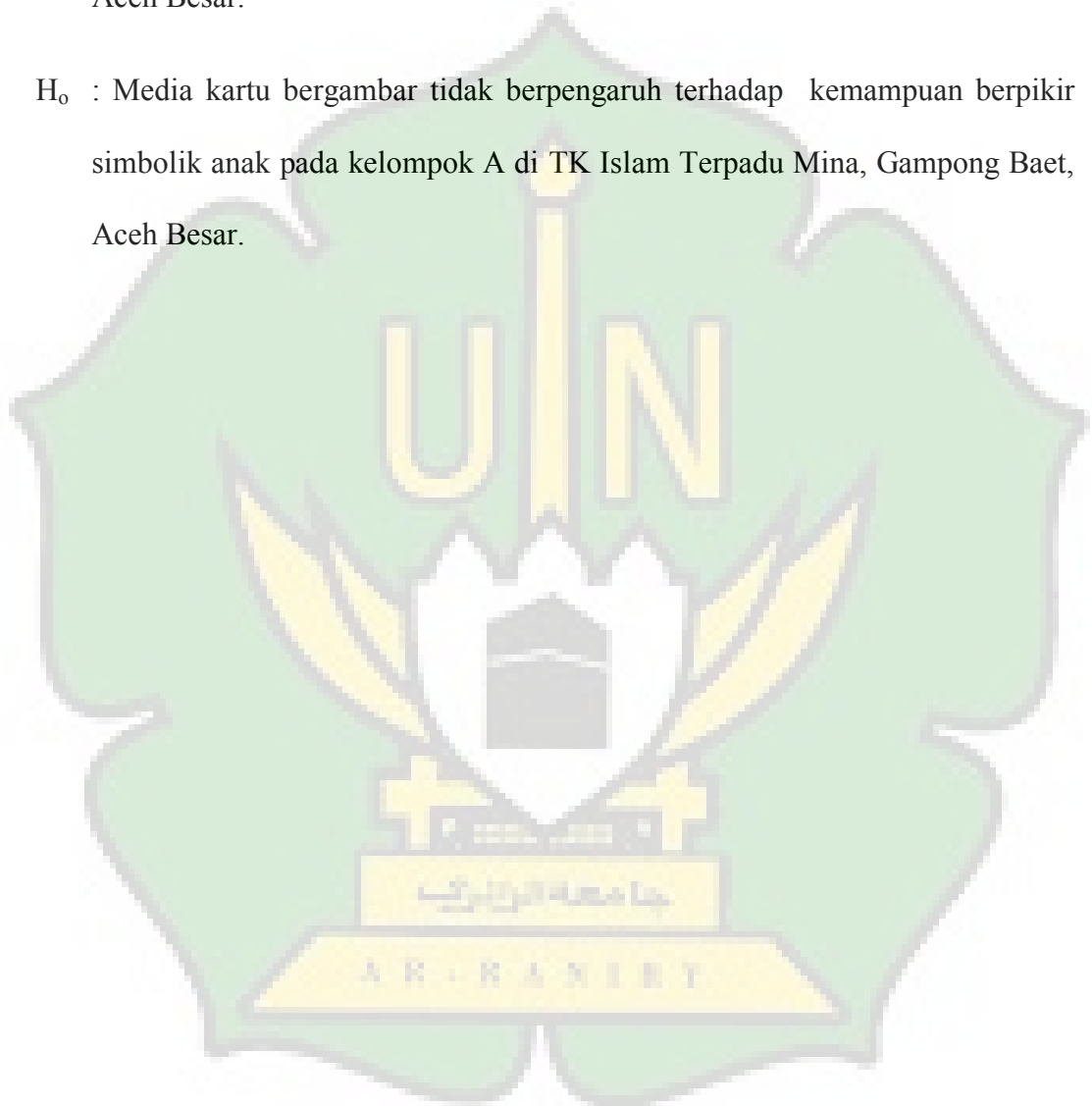
²⁴Tampubulon S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta Erlangga, 2014), h. 44

²⁵Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 250

G. Hipotesis Penelitian

H_a : Media kartu bergambar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok A di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.

H_o : Media kartu bergambar tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok A di TK Islam Terpadu Mina, Gampong Baet, Aceh Besar.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

Bagian ini akan diuraikan tempat penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 05-16 April 2021 di TK Islam Terpadu Mina yang terletak di Kecamatan Baitussalam Gampong Baet. Tempat penelitian merupakan TK swasta yang berdiri pada tanggal 1 April 2016 lalu dengan nomor SK pendirian 01.A/SK-LPM/I/2016 yang mana yayasan tersebut dikepalai oleh Dr. Harwita, dimana TK Islam Terpadu Mina ini didirikan berlatar belakang karna kesulitan belajar.

Status sekolah adalah status 2, dengan status kepemilikan Yayasan dengan SK Izin Operasional 104 Tahun 2017. Adapaun tangga; SK izin operasional adalah 08/08/2017 0:00:00. Tenaga pendidik di TK Islam Terpadu Mina berjumlah 12 pendidik, adapun struktur organisasi tenaga kependidikan di TK Islam Terpadu Mina Baet adalah sebagai berikut:



Gambar: 4.1 Struktur Organisasi Tenaga Kependidikan TK Islam Terpadu Mina

Sumber: Profil TK Islam Terpadu Mina Baet, 2021

Berdasarkan tabel di atas, tenaga kependidikan di TK Islam Terpadu Mina Gampong Baet berjumlah 11 orang dengan 1 orang kepala sekolah dan 1 orang kepala yayasan TK Islam Terpadu Mina Gampong Baet. Jumlah anak didik sebanyak 84, terdiri dari 46 perempuan dan 38 laki-laki, adapun daftar nama anak didik di TK Islam Terpadu Mina Baet ada di tabel 4.2

Tabel 4.2. Daftar Nama Anak Didik di TK Islam Terpadu Mina Baet

No	Nama	Jenis Kelamin	No	Nama	Jenis Kelamin
3	ARR	L	43	MAH	L
4	AAH	L	44	MAZ	L
5	AN	P	45	MA	L
6	ANA	P	46	MAFN	L
7	AD	P	47	MAAR	L
8	AZS	P	48	MB	L
9	AM	P	49	MFAF	L
10	AA	L	50	MG	L
11	AN	P	51	MGA	L
12	AR	P	52	MHA	L
13	AH	P	53	MKN	L
14	AAP	P	54	MR	L
15	ASM	P	55	MRQ	L
16	AZ	L	56	MZ	L
17	AAZ	P	57	MZA	L
18	ADR	P	58	NS	P
19	BFH	P	59	NA	P
20	BA	P	60	NB	P
21	CMA	P	61	QAS	P
22	DAY	L	62	QA	P
23	DAP	L	63	RKS	P
24	EQA	P	64	SN	L
25	FR	L	65	SM	P
26	FJA	L	66	SK	P
27	FZ	P	67	SNH	P
28	GUR	L	68	SE	P
29	GDM	P	69	TAZ	L
30	HKL	P	70	TAA	L
31	HH	P	71	TAF	L
32	HAS	P	72	UNA	P
33	HI	P	73	ZM	P
34	IRA	L	74	ZA	P
35	IM	P	75	ZN	P
36	KSR	P	76	ANO	L
37	KS	P	77	ANU	L
38	KK	P	78	MFAF	L
39	LZ	P	79	MRA	L
40	LSZ	L	80	SG	P
1	ARE	L	81	SK	P
2	AGP	L	82	SB	P
41	MAA	L	83	NOM	P
42	MAF	L	84	NIU	P

Sumber: Profil TK Islam Terpadu Mina Baet, 2021

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita lihat bahwa jumlah total peserta didik 84 orang anak didik dengan kriteria 46 orang berjenis kelamin perempuan dan 38 orang berjenis kelamin laki-laki. Prasarana TK Islam Terpadu Mina terdiri dari seperti tabel 4.3.

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana TK Islam Terpadu Mina Baet

No	Nama Prasarana	Jumlah
1	Aula	1
2	Gudang	1
3	Kamar mandi pendidik	1
4	Kamar mandi anak didik laki-laki	1
5	Kamar mandi anak didik perempuan	1
6	Perpustakaan	1
7	Ruang ibadah	1
8	Ruang UKS	1
9	Ruang belajar	11
10	Ruang TU	1

Sumber: Profil TK Islam Terpadu Mina Baet, 2021.

Berdasarkan tabel di atas, total keseluruhan ruangan atau prasarana di TK Islam Terpadu Mina Gampong Baet Kecamatan Baitussalam berjumlah 20 ruangan.

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

- Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Tabel 4.4. Data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	S1	3	9
2	S2	6	12
3	S3	10	12
4	S4	5	8
5	S5	7	11

6	S6	5	10
7	S7	6	12
8	S8	4	9
9	S9	3	6
10	S10	4	8
11	S11	4	6

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, di ambil dari 11 orang anak didik di kelas eksperimen dengan nilai tertinggi pada saat pre-test yaitu 10 dan nilai terendah pada saat pre-test adalah 3. Pada saat post-test, nilai tertinggi anak didik mencapai 12 dan nilai terendah adalah 6.

b. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Tabel 4.5. Data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	S1	3	4
2	S2	4	5
3	S3	3	4
4	S4	3	4
5	S5	3	5
6	S6	9	10
7	S7	4	6
8	S8	4	5
9	S9	7	9
10	S10	4	6
11	S11	7	8
12	S12	5	6

Sumber: Hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa anak didik di kelas kontrol berjumlah 12 orang siswa. Nilai tertinggi pada pre-test adalah 9 dan nilai terendah adalah 3, sedangkan pada saat diberikan post-test hasil tertinggi mencapai 10 dan nilai terendah mencapai 4.

2. Analisis Data

- a. Hasil analisis data *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol kemampuan berpikir simbolik

Berdasarkan data yang diperoleh hasil pengolahan data lembar observasi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka nilai *pre-test* kelas eksperimen $\sum f_{xi} = 56,5$ dan $\sum f_{xi}^2 = 328,75$ dengan jumlah anak didik = 11. Sedangkan nilai data *pre-test* kelas kontrol $\sum f_{xi} = 58$ dan $\sum f_{xi}^2 = 331$ dengan jumlah anak didik = 12. Berdasarkan nilai diatas maka dapat ditentukan nilai rata-rata simpangan baku. Sehingga dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.6:

Tabel 4.6 Distribusi Nilai Data *Pre-test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Kelas	Nilai	Mean ($\bar{x}$)	Varian (S^2)	Standar deviasi (Sd)
Kelas eksperimen	<i>Pre-tes</i> eksperimen	5,13	3,8	1,9
Kelas kontrol	<i>Pre-tes</i> kontrol	4,8	4,6	2,1

Sumber: Olahan data,2021

Berdasarkan Tabel 4.6 nilai *Pre-test* anak didik kelas Eksperimen diperoleh nilai rata-rata $\bar{x} = 5,13$, varians $S^2 = 3,8$ dan standar deviasi $S1 = 1,9$ dan *Pre-test* anak didik kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata $\bar{x} = 4,8$, varians $S^2 = 4,6$ dan standar deviasi $S2 = 2,1$. Dari hasil data tersebut dapat dideskripsikan bahwa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat sedikit perbedaan antara nilai rata-rata kedua kelas tersebut, untuk lebih jelas apakah kedua data tersebut sama atau tidak, perlu adanya dilakukan pengujian terlebih dahulu yaitu uji prasyarat analisis dalam hal ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas data.

- b. Uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol kemampuan berpikir simbolik

Untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas data, yang digunakan dalam penelitian ini adalah Chi-kuadrat. Data yang digunakan untuk uji normalitas diambil dari hasil observasi awal masing-masing kelas, dari data tersebut dilakukan perhitungan sehingga didapatkan hasil secara ringkas terlihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Daftar Distribusi Hasil Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai	Uji normalitas/ chi kuadrat (χ^2)
Kelas A1	eksperimen	$\chi^2_{hitung} = 7,5$ $\chi^2_{tabel} = 7,81$
Kelas A2	kontrol	$\chi^2_{hitung} = 7,5$ $\chi^2_{tabel} = 7,81$

Sumber: Olahan data, 2021.

Berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan yaitu $dk = k-1 = 4-1 = 3$ Nilai χ^2_{tabel} diambil berdasarkan nilai pada tabel nilai kritis χ^2 untuk uji normalitas pada taraf signifikan 5%. Kolom keputusan dibuat berdasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis normalitas yang telah di sebutkan pada bab III. Oleh karena itu $\chi^2_{tabel} > \chi^2_{hitung}$ pada nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa data dari anak didik kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi normal. Setelah kedua kelas penelitian tersebut dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dicari nilai homogenitas sebagai berikut.

c. Uji Homogenitas kemampuan berpikir simbolik

Setelah data kelas berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah homogen atau tidak. Berdasarkan hasil nilai *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh $(\bar{x}) = 5,13$ dan $S^2 = 3,8$ untuk kelas eksperimen dan sedangkan untuk kelas kontrol $(\bar{x}) = 4,8$ dan $S^2 = 4,6$ dari data tersebut dilakukan perhitungan sehingga didapatkan hasil secara ringkas terlihat pada Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas		Uji homogenitas	Hipotesis
Kelas A1	Eksperimen	$F_{hitung} = 1,21$ $F_{tabel} = 2,85$	Kedua varian homogen untuk data nilai <i>pre-test</i> .
Kelas A2	Kontrol		

Sumber: Olahan data, 2021.

Berdasarkan Tabel 4.8 data yang diperoleh di atas, jelas bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,21 < 2,85$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua varian homogen untuk data nilai *pre-test*. Selanjutnya dilakukan *post-test* setelah pembelajaran maka untuk data di gunakan uji statistik dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu melihat hasil analisis data *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- d. Hasil analisis data *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berpikir simbolik

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi anak didik pada lembar observasi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka nilai data *post-test* kelas eksperimen $\sum x_i = 102,5$ dan $\sum x_i^2 = 996,75$ dengan jumlah = 11. Sedangkan nilai data *post-test* kelas kontrol $\sum x_i = 73,1$ dan $\sum x_i^2 = 502,75$ dengan jumlah = 12. Jadi sesuai dengan nilai yang diperoleh tersebut, maka dapat ditentukan nilai rata-rata dan standar deviasi. Sehingga nilai dapat dilihat secara lebih rinci pada Tabel 4.9:

Tabel 4.9 Distribusi Nilai Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai	Mean ($\bar{x}$)	Varian (S^2)	Standar deviasi
Kelas eksperimen	<i>Post-test</i> eksperimen	9,3	4,1	2,01
Kelas kontrol	<i>Post-test</i> kontrol	6,09	5,2	2,2

Sumber: Olahan data, 2021.

Berdasarkan Tabel 4.9 Data hasil kemampuan berpikir simbolik anak didik disini dideskripsikan bahwa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata masing kelas adalah 9,3 untuk kelas eksperimen dan 6,09 untuk kelas kontrol, dari nilai rata-rata tersebut terlihat bahwa hasil kemampuan berpikir simbolik anak didik kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Berdasarkan data tersebut, maka nilai rata-rata anak didik yang diajarkan dengan media kartu bergambar lebih tinggi dari pada nilai rata-rata anak didik yang pembelajarannya tanpa menggunakan media. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

e. Uji Hipotesis

Hasil analisis nilai *post-test* kedua kelas tersebut kemudian dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t sesuai dengan yang tertera pada bab III dengan tujuan untuk membuktikan signifikansi perbedaan pada dua sampel tersebut. Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, Pengujian hipotesis dalam penelitian ini uji-t dua pihak, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat secara rinci pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 hasil pengujian hipotesis dengan uji-t

Sd_{kontrol}	Sd_{eksperimen}	t_{hitung}	t_{tabel}	Interpretasi	Keterangan
2,2	2,01	9,17	2,08	$9,17 > 2,08$	Ada pengaruh kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Sumber: Olahan data, 2021

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan data *post-test* anak didik dengan menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan nilai standar deviasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan data diatas, maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 9,17$. Kemudian dicari t_{tabel} dengan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$, $dk = (11 + 12 - 2) = 21$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t di peroleh nilai $t(0,05)(21) = 2,08$. Karena yaitu $9,17 > 2,08$ dengan demikian berdasarkan data pengujian hipotesis tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

C. Pembahasan

Penelitian ini digunakan jenis rancangan penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design* dimana pada penelitian ini menggunakan seluruh subjek dalam kelompok dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatmen*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Pada penelitian ini jumlah sampelnya tidak ditentukan atau desain tidak mempunyai batasan yang ketat terhadap randomisasi.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji t, didapat $t_{hitung} = 9,17$ dengan $dk = 21$ pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$, maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(21)} = 2,08$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,17 > 2,08$. Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

Nilai rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 9,3, hal ini terlihat pembelajaran menggunakan media kartu bergambar lebih efektif dari pada tanpa menggunakan media kartu bergambar. Hal ini juga sependapat dengan Leni Hardiyanti, dkk mengatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan media dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Al-Azhar 16 Bandar

Lampung. Penggunaan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.¹

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti akan membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu hasil kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini dengan menggunakan media kartu bergambar di TK Islam Terpadu Mina Baet. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sample pada kelas A1 sebagai kelas eksperimen yang proses belajar mengajarnya digunakan media kartu bergambar dan kelas A2 sebagai kelas kontrol yang proses belajar mengajarnya tidak menggunakan media kartu bergambar.

Data hasil kemampuan berpikir simbolik diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan tersebut terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dengan 3 indikator kemampuan berpikir simbolik. Hasil data yang telah didapat dari hasil pengolahan data terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, yaitu rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan adalah 5,14, sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sesudah diberikannya perlakuan adalah 9,3, adapun nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 4,8 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 6,09.

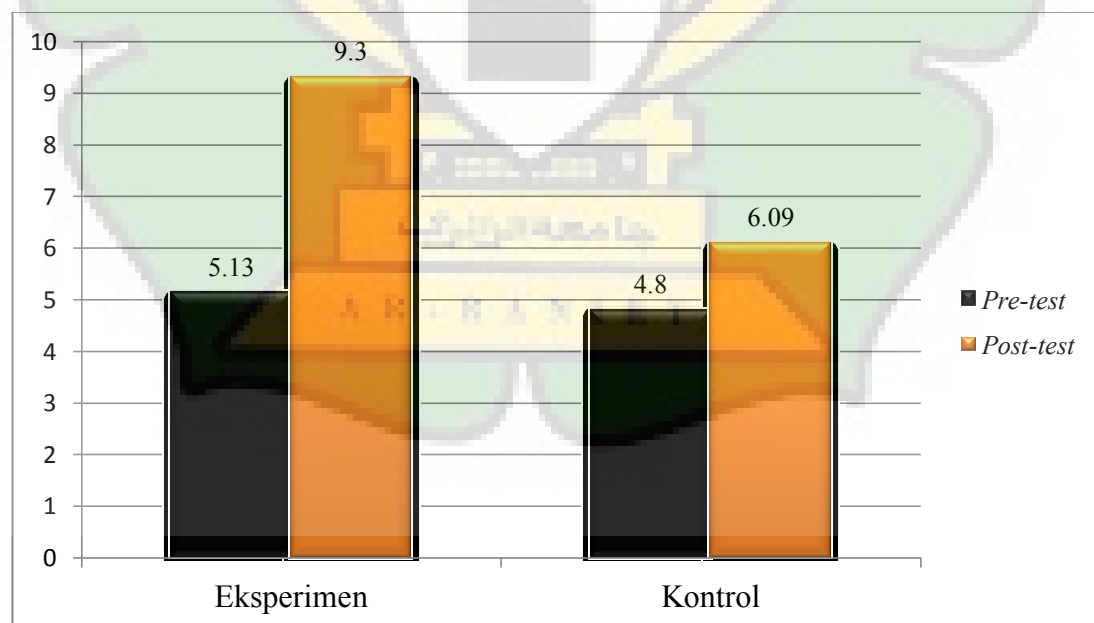
Berdasarkan uraian nilai tersebut, dapat dilihat bahwa adanya perbedaan nilai kemampuan berpikir simbolik anak usia dini antara kelas kontrol dan kelas

¹ Leni Hardiyanti, Sasmiati, Lilik Sabdaningtyas, Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini, Jurnal FKIP Universitas Lampung.

¹ Leni Hardiyanti, Sasmiati, Lilik Sabdaningtyas, Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini, Jurnal FKIP Universitas Lampung, Bilangan Melalui Bermain

eksperimen dengan menggunakan media kartu bergambar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengaruh nilai rata-rata yang dicapai anak didik pada hasil kemampuan berpikir simbolik di kelas eksperimen meningkat sebesar 4,17 yaitu dari perolehan nilai rata-rata dari 5,13 menjadi 9,3. Pada kelas kontrol peningkatan nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta didik ialah sebesar 1,29 yaitu dari perolehan nilai rata-rata dari 4,8 menjadi 6,09. Adapun selisih perbedaan pengaruh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebesar 3,21, dimana nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah sebesar 9,3 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 6,09. Hal ini dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini :

Gambar 4.1. Grafik nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen



Hasil penelitian dari data grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan media kartu bergambar dapat memperlihatkan angka-angka, simbol-simbol yang sesuai dengan kebutuhan kemampuan berpikir simbolik. Sependapat dengan Eli Misyati bahwa bermain kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan1-1- pada anak A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.² Sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan tabel kategori keberhasilan kemampuan berpikir anak yang ada di bab III, maka saat *pre-test* kelas eksperimen kemampuan anak “Mulai Berkembang (MB)” dengan rata-rata 5,13, dan setelah diberikan perlakuan kategori keberhasilan anak mencapai 9,3 dan kategori “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”. Pada kelas kontrol kategori keberhasilan anak saat *pre-test* “Belum Berkembang (BB)” dengan nilai rata-rata 4,8 dan *pos-test* tanpa diberikan perlakuan menjadi “Mulai Berkembang (MB)” dengan nilai rata-rata 6,09.

Berkaitan dengan teori kognitif, anak sudah mampu memahami angka, dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Proses kognitif ini meliputi berbagai aspek, seperti: persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan

² Eli Misyati, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompo A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta, (*Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013*).

masalah. Melihat perubahan anak dari Mulai Berkembang (MB) ke Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemampuan kognitif anak bisa dikatakan meningkat.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen 9,3 dan *pre-test* 5,13. Hasil analisis t_{hitung} mengatakan bahwa hipotesis signifikan dengan nilai sebagai berikut $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,17 > 2,08$ untuk taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Sehingga menunjukkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu bergambar terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini di TK Islam Terpadu Mina Desa Baet pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui media kartu bergambar hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka mempengaruhi kemampuan anak berpikir simbolik, hal ini agar anak mudah memahami lingkungan-lingkungannya melalui gambar-gambar.
2. Kepada guru khususnya taman kanak-kanak diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media kartu

bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

3. Penelitian ini hanya pada pengaruh kemampuan berpikir simbolik, maka untuk selanjutnya perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang pengembangan kemampuan lainnya sehingga diperoleh bukti-bukti yang lebih meyakinkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga PAUD yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hikmah. (2017), *Indonesia Journal Of Early Childhood Islam Education Online* ,ISSN: 2550-1100, VOL. 1
- Arikunto, Suharsimi. (2006), *Prosedur Pendidikan*, Jakarta:PT Aneka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asrori. (2017), *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.
- Darmadi. (2014), *Membaca Yuk*, Jakarta.
- Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth, Human Develipment, (2010), *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana.
- Hardiyanti, Leni, dkk. (2018), Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4. No. 1
- Helmawati. (2015), *Mengenal dan Memahami PAUD* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Madyawati Lilis, (2017), *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta.
- Mansur, (2005), Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta: Pilar Media.
- Margono, (2010), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Mulasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid, (2015), *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurnia, Rita, (2018), Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya.
- Palupi Diah Garin, dkk, (2013), “Pengaruh Media flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri”. Universitas Negeri Surabaya.
- Peraturan menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Repubilk Indoneia. (2014)
- Rohani, (2016), *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Jurnal Paud*, Vol. 1. No 2.
- Rukaesih, dkk. (2015), *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, Jhon. (2002), *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Solehudin. M, (1996), *Bermain Merupakan Sarana yang Unik dan Alami bagi Perkembangan dan Belajar Anak*. (Jurnal Pendidikan).
- Supardi, (2013), *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Karisma Putra Utama.
- Susanto. (2005), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta.
- Sudjana. (2002), *Metode Statistika*, Bandung: Tarsinto.
- Sugiyono. (2015), *Metode Penelitian Pendidikan, (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2011), *Metode Penelitian pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjono. (2014), *metode statistik*, jakarta: PT aneka cipta.
- Syamsuddin, Dkk, (2011), *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tampubulon S, (2014), *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta Erlangga.
- Khairani Witri. (2019), *Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun dalam mengenal Konsep Bilangan*. Medan.
- Yusniati. (2016), “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun Ke 52*

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 8029/Un.08/FTK/Kp.07.6/07/2021

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 : 21 Januari 2020

MEMUTUSKAN

- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M. Pd
2. Faizatul Faridy, M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Fatmawati
- NIM : 150210088
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini.
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2021 Tanggal 23 November 2020;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 1 Juli 2021
 An. Rektor
 Dekan,

Muslim Razali

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.

20/6/2021

Document



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

Jl. Sycikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321. Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6980/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
TK Terpadu MINA, Gampoeng Baet, Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **FATMAWATI / 150210088**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia Dini**

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

Banda Aceh, 30 Maret 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 04 Mei 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



YAYASAN ISLAM TERPADU MINA
TAMAN KANAK KANAK ISLAM TERPADU MINA
Jl. Laksamana Malahayati Km. 6.5 Desa Baet Kec. Baitussalam Aceh Besar

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 422/0112/2021

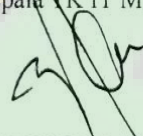
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Mina yang beralamat
Gampong Baet Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fatmawati
NIM : 150210088
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan
Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia Dini” mulai
tanggal 5 – 16 April 2021

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya

Aceh Besar, 2 Juni 2021
Kepala TK IT MINA


SARI NURLIANA P, S.Pd



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tariyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-976/Un.08/Kp.PIAUD/02 2020
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen

Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
UIN AR-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Bapak/Ibu untuk melakukan
Validasi Instrumen, Mahasiswa berikut:

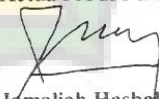
Nama : Fatmawati
NIM : 150210088
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Kartu Berambar
terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak
Usia Dini

Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd

Pembimbing II : Faizatul Faridy, M. Pd

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya. Atas Kerjasama Bapak/Ibu kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 03 Februari 2021
Ketua Prodi PIAUD


Jamaliah Hasballah

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
TERPADU MINA, GAMPONG BAET, ACEH BESAR**

(RPPH Kelas Eksperimen)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Rekreasi / Perkotaan / Masjid
Kelompok/Usia : A /4-5 Tahun
Semester/Minggu : Genap/ 1
Kegiatan main di : Sentra Persiapan
Pertemuan : 1

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba), mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1 Mempercayai makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Memiliki sifat yang baik terhadap diri sendiri (mendengar aturan) dan teman (tidak mengganggu)

		taman)
FISIK MOTORIK	2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	2.1.1 Mencuci tangan dan berdoa sebelum makan
		2.1.2 Membuang sampah pada tempatnya
KOGNITIF	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	3.6.1 Bertanya kepada guru ketika menceritakan sesuatu
	3.3 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya dan transportasi)	3. 6.2 Menyebutkan anggota keluarga
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Bertanggung jawab terhadap manisan dan aturan main 2.5.2 percaya diri untuk menyebutkan huruf yang memiliki kemiripan yang sama seperti d,b
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan	2.6.1 Taat terhadap aturan main tidak mengganggu teman 2.6.2 Merapikan mainan yang telah digunakan
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	2.7.1 Mampu menahan emosi ketika menunggu giliran main
	2.9 Memiliki perilaku	2.9.1 Mampu

	yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan	menolong teman jika diminta pertolongan
BAHASA	3.10 Memahami bahasa Reseptif (Menyimak, membaca, dan mengungkapkan)	3.10.1 Mendengarkan ketika guru menjelaskan
	4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (Menyimak, membaca, dan mengungkapkan)	4.10.1 Melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman lainnya.
	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 menyebutkan huruf abjad A-Z 3.12.2 Menyebutkan huruf abjad yang memiliki kemiripan
SENI	3.15 Mengenal berbagai karya	3.15 Menghasilkan karya gambar bebas 3.15.2 Mewarnai gambar yang telah diberikan

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat menghargai diri sendiri sebagai cipta Tuhan
2. Anak dapat mengetahui konsep lambang huruf abjad A-Z
3. Anak dapat membedakan huruf yang memiliki kemiripan
4. Anak dapat menyebutkan lambang huruf
5. Melatih kesabaran dan emosi anak
6. Anak dapat menghasilkan karya

Media yang digunakan : Media kartu bergambar

Alat : Pensil, krayon, gambar huruf

Model Pembelajaran : Sentra Persiapan

Pertemuan 2

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai Karakter
Persiapan	Pijakan lingkungan	Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
Pembukaan	Kegiatan awal 20 menit	Penyambutan kegiatan pagi	Disiplin
	Kegiatan berkumpul (Kegiatan pembiasaan)	Berkumpul dalam lingkaran: - Salam dan Salaweut Nabi - SOP Berdoa (Doa selamat dunia akhirat, Doa kedua orang tua, Doa belajar) - Membaca dan mengulang surat pendek - Berdoa sebelum belajar - Menggunakan kata: Tolong, Terimakasih, dan Maaf - Menggunakan kata: Alhamdulillah, Subhanallah, Astagfirullah, dan Allahu akbar - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat	Religius

		berlangsung	
Kegiatan Inti	Pijakan Sebelum Bermain 20 Menit	- Guru memberitahukan tema rekreasi - Menceritakan kepada anak-anak mengenai Masjid dengan mengenalkan konsep huruf menggunakan media kartu gambar - Guru menjelaskan cara main dan aturan-aturan saat bermain - Guru mengarahkan anak untuk memilih kegiatan main - Guru membimbing saat permainan berlangsung	Ingin tahu
	Pijakan saat bermain	- Ada tiga jenis kegiatan bermain: 1. Mewarnai gambar Masjid yang telah diberikan guru dengan baik. 2. Menuliskan kata yang ada pada media kartu bergambar 3. Menyusun huruf menjadi kata yang telah diberikan oleh guru	

		menggunakan kartu bergambar	
Kegiatan penutup	Pijakan Setelah Bermain 10 Menit	<i>Recalling:</i> - Merapikan mainan - Diskusi tentang perasaan diri saat bermain - Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung - Memperkuat pengetahuan anak	Tanggung jawab
	Kegiatan akhir 10 menit	- Diskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan untuk hari esok - Bernyanyi bersama - Berdoa, salam	

Peneliti

Fatmawati

RANCANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM TERPADU MINA

(RPPH Kelas Kontrol)

Tema/Sub Tema/Sub Tema	: Rekreasi / Perkotaan / Masjid
Kelompok/Usia	: 4-5 Tahun
Semester/ Mingguan	: Genap/ 1
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: 1

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Indikator:

- 1.1.11 Menenal beberapa hadist nabi
- 1.1.14 Menenal surah pendek dalam Al-Qur'an
- 1.1.17 Menenal dan menghafalkan do'a sehari-hari
- 3.13.3 Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang lebih banyak
- 4.3.5 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas
- 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

A. MATERI PEMBELAJARAN

1. Anak mempercayai adanya Tuhan serta ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar, membiasakan anak mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan Allah.
2. Mendengar berbagai doa, dan ucapan baik bagi anak
3. Menjelaskan kepada anak tentang tempat rekreasi
4. Menjelaskan kepada anak tentang masjid
5. Mengenai huruf yang diperlihatkan oleh guru
6. Mewarnai gambar
7. Kolase gambar masjid

B. TUJUAN

1. Agar anak terbiasa dengan doa-doa yang sering digunakan dan terbiasa mendengarkan nyanyian yang baik
2. Agar anak terbiasa melakukan sesuatu dengan mengucapkan Bismillah dan mengakhirinya dengan Alhamdulillah
3. Agar anak mengetahui tempat rekreasi
4. Mengajarkan anak mengenal huruf yang diperlihatkan oleh guru

C. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar
2. Cat/kerayon
3. Pensil
4. Kertas hvs
5. Origami

D. KEGIATAN PEMBIASAAN

- SOP kedatangan dan kepulangan
- SOP makan dan istirahat
- Baris berbaris
- Doa sebelum kegiatan
- Senam
- Membaca shalawat badar

E. KEGIATAN BELAJAR**1. PEMBUKAAN (30 MENIT)**

- Mengajak anak untuk duduk yang rapi
- Memberi salam
- Berdoa dan membaca surah pendek bersama
- Guru menjelaskan rekreasi
- Guru menjelaskan tentang masjid
- Membedakan warna
- Menuliskan kata yang disuruh guru
- Anak mewarnai gambar yang telah diberikan oleh guru

2. INTI (20 MENIT)

- Anak mengetahui tempat rekreasi
- Anak mengkolase
- Anak membedakan warna yang telah dilihatnya
- Merapikan alat-alat yang telah digunakan

3. ISTIRAHAT MAKAN (15 MENIT)

- Mendengarkan bacaan doa sebelum makan dan ketika sesudah makan

4. PENUTUP (15 MENIT)

- Guru bertanya tentang kegiatan hari ini
- Recalling
- Membaca doa kifaratul majelis



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

(RPPM Kelas Eksperimen)

Semester/ Minggu : Genap/ 1

Tema/ Sub Tema : Rekreasi/ Perkotaan

Kelompok Usia : 4-5 Tahun (A)

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Nilai Agama dan Moral: 1.1 1.2 Fisik Motorik: 2.1 3.3- 4.3 4.8	Mengenal bahwa tanaman adalah ciptaan Tuhan Memperdengarkan kalimat syukur Kepada Allah dengan kalimat Alhamdulillah	Senin - Mengajarkan rasa syukur atas cipta Allah - Menjelaskan tempat rekreasi - Menjelaskan tentang masjid - Mewarnai gambar - Menuliskan kata masjid - Menyusun huruf masjid Selasa - Berdoa bersama

Kognitif :		- Guru menjelaskan
3.6- 4.6	Menjelaskan tentang	tentang meseum
3.8- 4.8	rekreasi	tsunami
	Menjelskan tentang	- Mengenal huruf
	tempat-tempat rekreasi	- Menuliskan kata
	Menuliskan kata rekreasi	meseum tsunami
	(Masjid, Kapal	- Menyusun huruf
Bahasa:	apung,Rumoh aceh, dll)	meseum tsunami
3.10- 4.10		
3.11 – 4. 11	Menceritakan tentang	Rabu
	tempat-tempat rekreasi	- Menuliskan kata
Sosial Emosional:		rumoh aceh
2.7, 2.9, 2.12		- Mengenal huruf
	Mengajarkan anak saat	- Menyusun huruf
Seni:	mengantri	rumoh aceh
3.15- 4.15	Saling berbagi	
	Mewarnai	Kamis
	Membedakan warna	- Menuliskan kata
	Kolase	kapal apung
	Menghasilkan karya	- Mengenal huruf
		- Menyusun huruf
		kapal apung
		Jumat

		- Menulsikan kata hutan kota - Mengenal huruf - Menyusun huruf hutan kota
--	--	---



(RPPM Kelas Kontrol)

Kelompok Usia : 4-5 Tahun (A)

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Nilai Agama dan Moral: 1.1 1.2	Mengenal bahwa tanaman adalah ciptaan Tuhan Memperdengarkan kalimat syukur Kepada Allah dengan kalimat Alhamdulillah	Senin - Mengajarkan rasa syukur atas cipta Allah - Menjelaskan tempat rekreasi - Menjelaskan tentang masjid - Mewarnai gambar - Menebalkan huruf
Fisik Motorik: 2.1 3.3- 4.3 4.8		Selasa - Berdoa bersama - Guru menjelaskan tentang meseum

Kognitif :		tsunami
3.6- 4.6	Menjelaskan tentang	- Mewarnai
3.8- 4.8	rekreasi	- Kolase
	Menjelaskan tentang	
	tempat-tempat rekreasi	Rabu
	Menuliskan kata rekreasi	- Menuliskan kata
	(Masjid, Kapal	rumoh aceh
Bahasa:	apung, Rumoh aceh, dll)	- Menebalkan huruf
3.10- 4.10		- Mewarnai
3.11 – 4. 11	Menceritakan tentang	
	tempat-tempat rekreasi	Kamis
		- Menuliskan kata
Sosial Emosional:		kapal apung
2.7, 2.9, 2.12	Mengajarkan anak saat	- Mewarnai
	mengantri	- Kolase
Seni:		
3.15- 4.15	Saling berbagi	Jumat
	Mewarnai	- Menuliskan kata
	Membedakan warna	hutan kota
	Kolase	- Mewarnai
	Menghasilkan karya	

LEMBARAN OBSERVASI
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN

Nama Sekolah : TK Islam Terpadu Mina
 Semester /Bulan : Genap / 04
 Hari /Tanggal : Senin/ 05 April 2021
 Tema/ Sub tema : Rekreasi/ Perkotaan
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun
 Model Pembelajaran : Sentra
 Nama Anak : Aisyah

A. Berilah Tanda pada kolom yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu:

Keterangan:

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

Indikator	Keterangan	Skor
1. Menyebutkan huruf vokal	Anak belum mampu menyebutkan huruf vokal	
	Anak mulai mampu menyebutkan huruf vokal	
	Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal dengan bimbingan guru	
	Anak sudah mampu menyebutkan huruf vokal tanpa bimbingan guru	4

Indikator	Keterangan	Skor
2. Menyebutkan huruf konsonan	Anak belum mampu menyebutkan huruf konsonan	
	Anak mulai mampu menyebutkan huruf konsonan	
	Anak sudah mampu menyebutkan huruf konsonan dengan bimbingan guru	
	Anak sudah mampu menyebutkan huruf konsonan tanpa bimbingan guru	4
3. Membedakan lambang huruf	Anak belum mampu membedakan lambang huruf	
	Anak mulai mampu membedakan lambang huruf	
	Anak sudah mampu membedakan lambang huruf dengan bimbingan guru	
	Anak sudah mampu membedakan lambang huruf tanpa bimbingan guru	4

Banda Aceh, 05 April 2021

Peneliti

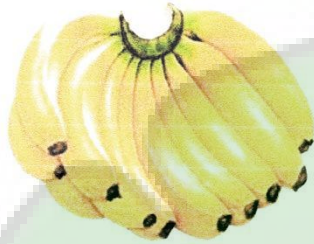
Fatmawati

NIM. 150210088

Pretest

Menuliskan nama gambar yang ada disamping

1.



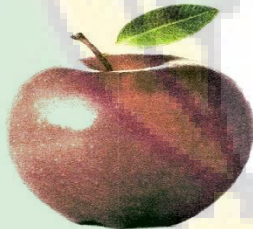
P-I-S-A-N-G

2.



W-O-R-T-E-L

3.



A-P-E-L

4.



J-E-R-U-K

Alsyah
Postes

Menarik garis ,mencari nama gambar dan mencocokkannya, menuliskan nama gambar dikolom

1.

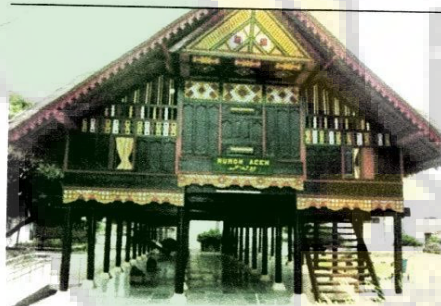


R - U - M - O - H

A - C - E - H

MASJID

2.



M - A - S - J - I - D

RUMAH ACEH

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

Nama Sekolah : TK Islam Terpadu Mina
 Tema :
 Kelompok/ Semester : A (4-5) Tahun/
 Kurikulum acuan :
 Peneliti : Fatmawati
 Nama Validator : Dewi Fitriani, M. Ed
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	FORMAT:	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya berbeda-beda 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya beda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik

II	BAHASA:	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBTANSI:	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelempgkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap menurut seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum :

a. Lembar pengamatan ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini :

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

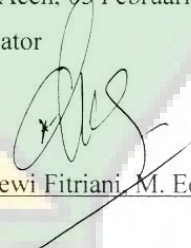
Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Sarana

Sistem penomoran harus diperbaiki sebelum
digunakan.

Banda Aceh, 05 Februari 2021

Validator


Dewi Fitriani, M. Ed

DOKUMENTASI KEGIATAN



