

**PENGEMBANGAN APE *STICK* VARIASI UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK MELATI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ARWI NOVA

NIM. 170210125

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M / 1443 H**

**PENGEMBANGAN APE *STICK* VARIASI UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK MELATI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

ARWI NOVA
NIM. 170210125

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

جامعة الرانيري
Disetujui oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Pembimbing II,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGEMBANGAN APE STICK VARIASI UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA
4-5 TAHUN DI TK MELATI**

SKRIPSI

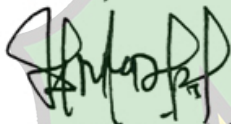
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Selasa, 21 Februari 2023 M
1 Sya'ban 1444 H

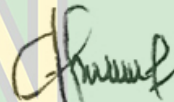
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



Rani Puspa Juwita, M. Pd.
NIP. 199006182019032016

Penguji I,



Munawwarah, S. Pd. I., M. Pd.
NIP. 199312092019032021

Penguji II,



Hijriati, M. Pd. I.
NIP. 199107132019032013

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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



Prof. Saifuddin Zuhri, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 19301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arwi Nova

NIM : 170210125

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul : Pengembangan APE *Stick* variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 28 Juni 2022

Yang menyatakan,



Arwi Nova
NIM. 170210125

ABSTRAK

Nama : Arwi Nova
NIM : 170210125
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati
Tanggal Sidang : 21 Febuari 2023
Tebal Skripsi : 89 halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Penggunaan APE *Stick* Variasi, Kemampuan Simbolik Anak

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ada di TK Melati adalah kurangnya media terutama media dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak, media yang ada hanya berupa postur sehingga anak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah adalah bagaimana pengembangan dan kelayakan APE *stick* variasi dalam mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. Tujuan penelitian untuk mengembangkan dan melihat kelayakan APE *stick* variasi dalam mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang dipakai ialah *Research and Development* dengan memakai model *ADDIE* yang terdiri lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Berdasarkan penilaian validasi materi APE *stick* variasi dari ahli materi, jumlah skor 42 dan nilai rata-rata 3,2 dengan kategori sangat layak. Validasi media mendapat jumlah skor 23 dan nilai rata-rata 3,8 yang masuk kedalam kategori sangat layak. Kemudian untuk hasil lembar observasi kemampuan berfikir simbolik anak mendapatkan skor dari validator 199, jumlah butir pertanyaan 6, jumlah anak uji coba 10 orang, rata-rata skor skala *likert* 40, skor ideal yang didapat 240, hasiln persentase 83% yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa APE *stick* variasi dapat mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Puji syukur selalu penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan Rahman dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Pengembangan APE Stick Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati”**. Shalawat berangkaian salam disanjung sajikan kepangkuan Nabi Muhammad Salallahu'alaihi wassalam beserta para sahabat yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag,MA,M.Ed,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A. selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang membantu dalam berbagai hal untuk mendukung dan memberikan saran kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.

3. Ibu Zikra Hayati, M. Pd selaku Pembimbing Pertama dan Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Dra. Aisyah Idris, M.Ag. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, nasihat, masukan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Kepala sekolah beserta guru kelas A serta dewan guru di TK Melati Aceh Selatan yang telah bersedia membantu selama penelitian berlangsung, sehingga dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk peminjaman buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 20 Juni 2022

Penulis,

ARWI NOVA

NIM.170210125

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN SIDANG	
SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Relevan.....	8
F. Defenisi Operasional	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Konsep Pengembangan Model	14
B. Jenis-jenis Pengembangan Model	15
1.Model ASSURE	15
2.Model ADDIE	16
3.Model Dick and Carey	18
C. Konsep Model Yang Dikembangkan	19
D. Kerangka Teoritik	21
1. Alat Permainan Edukatif <i>Stick</i> Variasi Angka.....	21
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Stick</i> Variasi	22
b. Prinsip Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Stick</i> Variasi.....	25
c.Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Stick</i> Variasi.....	26
2. Kemampuan Berfikir Simbolik	28
a. Pengertian Berfikir Simbolik	28
b. Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun	31
c. Mengenal Konsep Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun	31
d. Indikator Berfikir Simbolik.....	33
3. Hubungan Bermain <i>Stick</i> Variasi dengan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak.....	33

BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian Pengembangan	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	35
C. Lokasi Uji Coba	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Penelitian	45
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Pengembangan APE Stick Variasi	54
a. <i>Analysis</i> (Analisis)	54
b. <i>Design</i> (Rancangan)	58
c. <i>Development</i> (Pengembangan)	63
d. <i>Implementation</i> (Implementasi)	76
e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	78
2. Kelayakan APE Stick Variasi	78
a. Validasi Ahli Materi	79
b. Validasi Ahli Media.....	79
c. Lembar Observasi Anak.....	79
B. Pembahasan.....	80
1. Pengembangan APE Stick Variasi	80
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Ahli Media.....	41
Tabel 3.3 Rancangan Lembar Observasi Penilaian Anak Usia 4-5 Tahun	42
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian untuk Ahli Materi	46
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Untuk Ahli Media	47
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Untuk Anak Usia 4-5 Tahun	49
Tabel 3.7 Skala Pengukuran Kelayakan Media	50
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktikan Berdasarkan Observasi Anak.....	51
Tabel 3.9 Persentase Kelayakan.....	52
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Pembuatan APE <i>Stick</i> Variasi.....	58
Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan APE <i>Stick</i> Variasi.....	59
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Konsul I.....	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Konsul II.....	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.6 Kriteria dan Saran dari Ahli Media Terhadap Media APE <i>Stick</i> Variasi.....	68
Tabel 4.7 Pembuatan Revisi APE <i>Stick</i> Variasi	70
Tabel 4.8 APE <i>Stick</i> Variasi Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media	72
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Dari Ahli Materi Terhadap APE <i>Stick</i> Variasi	74
Tabel 4.10 APE <i>Stick</i> Variasi Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi.....	75
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kecerdasan Simbolik Anak Menggunakan APE <i>Stick</i> Variasi	77



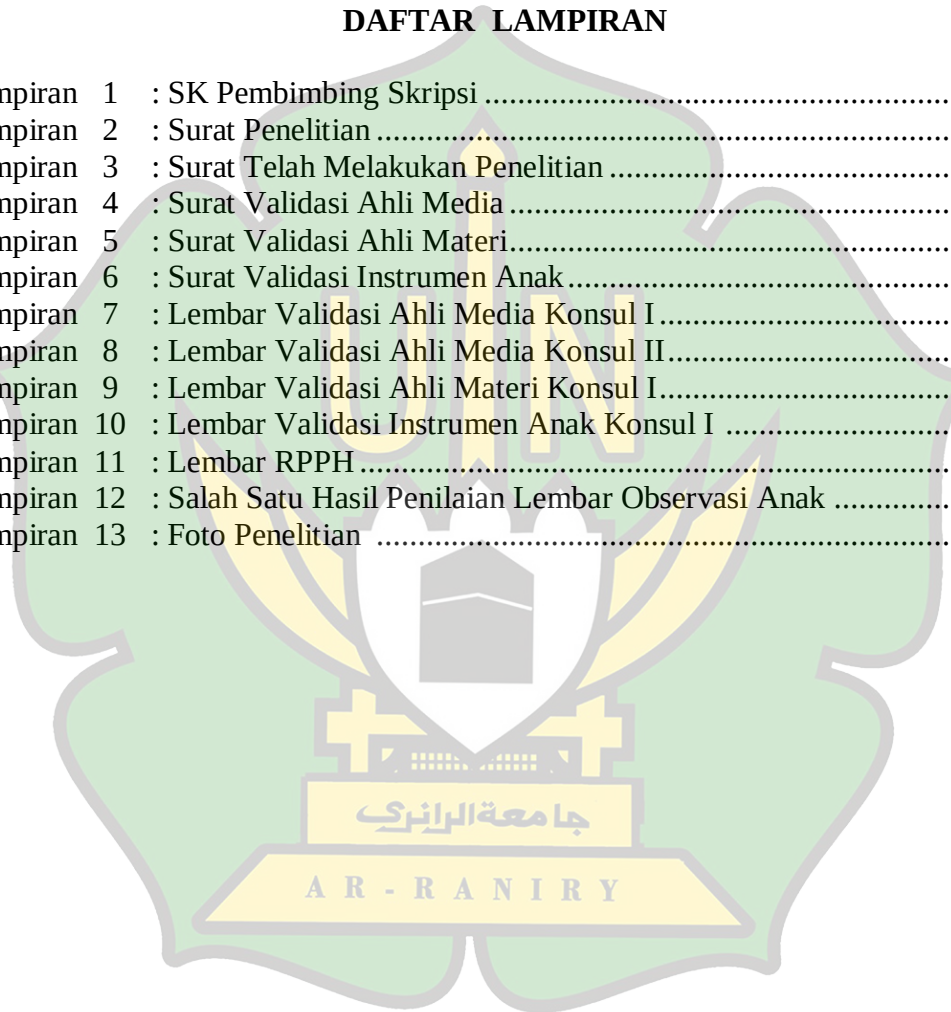
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model <i>ADDIE</i>	37
Gambar 4.1 Foto <i>APE Stick</i> Variasi	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi	89
Lampiran 2	: Surat Penelitian	90
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian	91
Lampiran 4	: Surat Validasi Ahli Media	92
Lampiran 5	: Surat Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 6	: Surat Validasi Instrumen Anak.....	94
Lampiran 7	: Lembar Validasi Ahli Media Konsul I.....	95
Lampiran 8	: Lembar Validasi Ahli Media Konsul II.....	97
Lampiran 9	: Lembar Validasi Ahli Materi Konsul I.....	99
Lampiran 10	: Lembar Validasi Instrumen Anak Konsul I	101
Lampiran 11	: Lembar RPPH	104
Lampiran 12	: Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak	110
Lampiran 13	: Foto Penelitian	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang mengalami masa keemasan, yaitu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam semua aspek berkembang sangat pesat pada usia anak 0-8 tahun, serta tubuh dan pikiran sudah matang. Sedangkan menurut Maria Montessori masa *golden age* adalah anak mulai dapat peka dalam menerima berbagai rangsangan atau stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya.¹ Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan jalur formal dan termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai lembaga prasekolah. Hal utama yang dipersiapkan anak yaitu berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan anak dalam berbagai bidang untuk menggali potensi agar anak dapat melanjutkan pendidikan seterusnya yang sudah belajar dengan sesungguhnya seperti Sekolah Dasar (SD). Untuk mencapai itu semua dibutuhkan berbagai usaha termasuk kemampuan berfikir simbolik pada anak seperti mengenal lambang angka, lambang huruf, mengenal konsep bilangan, dan membilang banyak benda. Maka dari itu sekarang PAUD sudah mendapatkan sorotan istimewa dari

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT INDEKS, 2009), h.2

pemerintah karena perkembangan anak banyak berkembang pada usia dini, hal ini terbukti dengan berdirinya lembaga PAUD dipedesaan maupun diperkotaan.²

Lazimnya tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk menegembangkan berbagai aspek potensi yang dimiliki anak sejak usia dini sehingga memiliki kesiapan untuk kedepannya dalam menyesuaikan diri pada lingkungan baru.³ Berfikir simbolik adalah menggunakan nalar untuk memahami suatu hal tetapi melewati simbol-simbol atau tanda.⁴ Diusia anak yang 4-5 tahun di dalam Permendikbud 173 anak mengalami berfikir simbolik yaitu mulai dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.⁵ Dengan begitu untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak diberbagai bidang pendidik memerlukan penunjang proses belajar bagi anak yaitu menyediakan media belajar dan alat permainan edukatif (APE), karena kegiatan belajar anak melalui bermain.

APE merupakan sebagian media yang mendukung proses pembelajaran, APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat

² Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Hikayat, 2005), h.7

³ Muazzar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar SI PAUD)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.112

⁴ Mudji Sutrisno.dkk, *Sejarah Filsafat Nusantara, Alam Pikiran Indonesia*, (Yogyakarta: Galangpress, 2005), h.1

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, h. 26.

bermainan, memiliki nilai pendidikan dan dapat mengembangkan segala aspek kemampuan anak, termasuk yang berasal dari lingkungan (alam) dan dari hasil buatan (beli).⁶ Dengan menggunakan APE anak dapat belajar sambil bermain karena sebagian besar pembelajaran anak diperoleh dari bermain. APE sangat penting bagi anak usia dini karena APE merupakan permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak, selain itu APE juga dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya, dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, daya berfikir dan percaya diri anak, dan dapat merangsang imajinasi anak.⁷

Berdasarkan analisis kebutuhan lapangan yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Juni 2022 di TK Melati Kecamatan Kluet Tengah Kabupaten Aceh Selatan disaat guru melakukan proses pembelajaran guru tidak menggunakan APE tetapi hanya papan tulis, alat tulis dan poster-poster gambar menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik perhatian anak, dan dapat ditemukan juga saat guru tes random kepada anak, ditemukan anak yang masih bingung saat menyebutkan angka secara berurutan, seperti dari angka 1,2,3,5,6 yang tidak disebutkn angka 4, ada sebagian anak yang tidak mengenal simbol angka dan simbol huruf, dan anak masih mengalami kesusahan saat mencocokkan jumlah angka dengan gambar dan anak juga mengalami kesusahan saat menyebutkan awal huruf dari gambar yang

⁶ Riyani Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, (Bandung:PT Sandiarta Sukses,), h,2.

⁷ Ending Puspitasari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Guemedia: Bojonegoro), h.10.

ditunjukkan oleh guru. Jadi, peneliti melihat keterlambatan anak dalam hal ini dikarenakan kurangnya media/ APE dan proses belajar yang kurang menarik atau monoton. Dengan begitu, peneliti ingin mengembangkan media *stick* variasi guna untuk mengatasi masalah di lapangan.

Stick angka merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman angka pada anak, kegiatannya dapat dilakukan melalui permainan, menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, menghubungkan angka dengan tulisannya.⁸ APE *stick* variasi adalah pengembangan dari APE *stick* angka yang bahannya terbuat dari triplek dan kayu, *stick* berbahan kayu yang bisa ditempelkan dengan magnet, gambar sudah diprint dan dipres, angka dan huruf dari plastik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang ada di pasar maka peneliti melakukan survey bahwasannya terdapat produk-produk yang serupa terkait dengan *stick* variasi yaitu berbahan dari *stick* es krim, kardus dan kain flanel. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan *stick* variasi ini dengan menggunakan bahan yang berbeda yang lebih tahan lama dan awet untuk digunakan dalam waktu jangka panjang.

⁸ Himmatul Fariyah, Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol.3, No.1, 2017, ISSN: 2527-3191, h.28.

Dari latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan APE Stick Variasi Untuk Megembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan APE stick variasi untuk megembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Melati Aceh Selatan?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan APE stick variasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Melati Aceh selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan APE stick variasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Melati Desa Simpang Dua, Kec. Kluet Tengah, Kab. Aceh Selatan, Kab. Aceh Selatan.

2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan APE *stick* variasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Melati Desa Simpang Dua, Kec. Kluet Tengah, Kab. Aceh Selatan?

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan dengan demikian menumbuhkan siswa berprestasi. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pemikiran terhadap alat permainan edukatif pengembangan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun sehingga tercapai keadaan proses belajar mengajar yang optimal.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi pengembangan alat permainan edukatif kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan bermanfaat kepada beberapa pihak, yaitu:

a. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman khususnya dalam pengembangan alat permainan edukatif untuk anak usia 4-5 tahun terhadap berfikir simbolik.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan pengetahuan bagi guru untuk mengembangkan alat permainan edukatif keterampilan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun melalui APE *stick* variasi.

c. Anak

Diharapkan dengan penelitian pengembangan APE *Stick* variasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan APE ini sebagai alternatif untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak.

d. Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien serta menjadikan peserta didik yang cemerlang.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Hasil kajian yang dilakukan oleh Himmatul Fariyah dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick Angka*” dapat dikategorikan baik sekali karena melalui kegiatan bermain *stick angka* kemampuan permulaan berkembang seperti menunjukan urutan angka 1-10, menyebut lambang bilangan 1-10, dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda-benda sampai 10 pada anak usia 4-5 tahun, perkembangan ini dapat dilihat pada siklus 1 dan siklus 2, dimana pada siklus 1 diperoleh hasil ketuntasan 54% dan pada siklus 2 mengalami perkembangan yang jauh lebih baik yaitu 91%. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan APE *stick* variasi terhadap perkembangan kemampuan simbolik anak. Sedangkan penelitian sebelumnya untuk khusus meningkatkan kemampuan angka pada anak melalui media *stick* angka. Sedangkan persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan *Stick* sebagai media permainannya⁹
2. Penelitian senada yang dilakukan oleh Yayah Hidayah dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick Angka*”, pengamat melakukan pencatatan pada

⁹ Himmatul Fariyah, Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak..., h.38-39

lembar observasi untuk mengetahui perkembangan anak pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model permainan menggunakan *Stick* angka. Penelitian ini terdapat dua siklus, yakni siklus 1 dan siklus 2. Siklus 2 berisi perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran siklus 1. Pada siklus 1, pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung yang meliputi kemampuan membilang 1-10 dengan benar dan kemampuan menghitung banyak benda 1-10 sudah tuntas. Tetapi masih dilakukan perbaikan pada siklus 2 dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Kemampuan anak dikategorikan meningkat dengan menggunakan media *stick* angka ini dapat dilihat dari perkembangan pada tiap siklusnya, siklus 1 kemampuan anak mencapai 72,72%, dan pada siklus 2 kemampuan anak mengalami peningkatan sebesar 88,63%. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan memakai *Stick* variasi angka, sedangkan penelitian terdahulu memakai penelitian tindakan kelas dan menggunakan *stick* angka. Sedangkan persamaan kedua penelitian ini ialah sama-sama mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak¹⁰

3. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Rizka Yunisa dan Fatmawati dengan judul “Media *Stick* Angka untuk Meningkatkan

¹⁰ Yayah Hidayah, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick* angka, *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Vol.02, No.02, 2019, h.524

Pemahaman Konsep Bilangan 1 Sampai 5 Bagi Anak Tunagrahita Ringan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *stick* angka merupakan alat bantu yang penting untuk melatih dan memperkuat pemahaman konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan, ini dapat dilihat dari perkembangan kemampuan anak tiap tahapnya, seperti intervensi yang dilakukan selama tujuh kali pengamatan dan baseline selama delapan kali pengamatan terbukti berhasil pada anak tunagrahita ringan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan konsep bilangan pada anak, sedangkan perbedaannya *stick* variasi angka ditujukan kepada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan *stick* variasi angka dan dipenelitian terdahulu memfokuskan untuk anak tunagrahita ringan menggunakan *stick* angka.¹¹

F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam defenisi operasional, perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam artikel ini, antara lain:

1. APE *Stick* Variasi

Dewan PAUD mencontohkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau perlengkapan permainan, mempunyai nilai pendidikan, dan dapat mengembangkan berbagai kemampuan

¹¹ Rizka Yunisa dan Fatmawati, Media *Stick* Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1 Sampai 5 Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, Vol.6, No.1, 2018, h.292, ISSN 2622-5077.

anak.¹² Menurut Eko Endarmoko, “*stick* diistilahkan sebagai kata benda, artinya tongkat, batang, atau potongan”.¹³ Sedangkan variasi adalah makna yang mengandung perbedaan dan beragam, dalam konteks belajar mengajar untuk mengatasi kebosanan diperlukan keberagaman gaya belajar maupun media yang digunakan, sehingga murid senantiasa menunjukkan ketekunan serta penuh partisipasi dalam pembelajaran.¹⁴

Alat permainan edukatif dalam penelitian ini berupa sebuah alat permainan yang berbentuk segi empat berbentuk sebuah tas dan terdapat beberapa *stick*, angka, huruf, dan gambar didalamnya. Fungsinya anak yang akan menempelkan huruf awal dan angka pada *stick* yang sudah disediakan untuk dipasangkan pada gambar yang sudah ditempelkan terlebih dahulu pada APE yang sudah dikembangkan oleh Peneliti.

2. Kemampuan Berfikir Simbolik

Kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.¹⁵ Menurut teori Piaget, pemikiran simbolik adalah tahap

¹² Eka Sri Hendayani, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran PAUD Sratap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal EMPOWERMENT, Vol.1 No.2 September 2012, ISSN No.2252-4738.

¹³ Eko Endarmoko, *Tesamoko Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 158

¹⁴ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h.56

¹⁵ Shoffa Saifillah Al-Faruq dan Sukatin, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), h. 131.

pra-perhitungan, dan anak-anak mulai mempersentasikan dunia mereka dengan simbol, kata, dan gambar. Menurut Santrock pada tahap ini, anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang tidak ada. Menurut Diana, berfikir simbolik adalah kecakapan untuk memikirkan dan mengenal tanda atau menggambarkan secara mental suatu objek abstrak melalui penggunaan tanda, angka, kata atau gambar. Sedangkan pendapat Iriana, fungsi simbolik adalah kecakapan seseorang dalam memakai potret mental atau memakai tanda seperti kata, angka dan gambar.¹⁶

Kemampuan berfikir simbolik anak dalam penelitian ini adalah dibagian berfikir anak dalam menghubungkan atau mencocokkan jumlah gambar dengan angka dan menghubungkan gambar dengan huruf awal dari gambar tersebut, dengan mengikuti aturan yang ada dalam APE *stick* variasi. Penelitian akan dilaksanakan di TK Melati Kec. Kluet Tengah, Kab. Aceh Selatan. Anak akan bermain menggunakan *stick* yang ada pada APE *stick* variasi.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun yang dikenal dengan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental. Anak usia dini juga dikenal dengan masa keemasan dikarenakan anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mempelajari dan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan.¹⁷ Jadi

¹⁶ Nurul Fadhillah, *Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini*, (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020), h.11- 12

¹⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.3.

anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan atau di stimulus dengan benar untuk mencapai perkembangan yang optimal. Didalam penelitian ini yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang berusia 4-5 tahun yang sudah mengalami berbagai perkembangan salah satunya perkembangan berfikir simbolik yang harus diperhatikan



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan Model

R&D merupakan tahap awal eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan tersebut. Selanjutnya R&D dinyatakan oleh Sukmadinah yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Hal serupa juga dinyatakan oleh Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.² Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan panduan dari berbagai bagian.

¹ M. Askari Zakariah, dkk. *Metode Penelitian*, (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah, 2020), h. 78.

² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24

Didalam domain pengembangan, terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Konsep pengembangan merupakan sebuah keharusan yang harus diaplikasikan dalam kehidupan, Kata konsep artinya ide, rancangan atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkrit, sedangkan pengembangan artinya proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dengan demikian, konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju. Bila konsep pengembangan ini diterapkan dalam dunia pendidikan, maka ide, gagasan ataupun rancangan yang sudah dianggap matang dan berhasil, kemudian lebih ditingkatkan dengan tujuan kualitas pendidikan yang sudah ada akan lebih meningkat ketika proses pengembangan ini terus digulirkan.³

B. Jenis-jenis Pengembangan Model

1. Model ASSURE

Model ASSURE (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Requare, and Evaluate*) model ini lahir berdasarkan asumsi Gagne pada tahun 1985 yang menyatakan bahwa proses belajar-mengajar itu melalui beberapa tahap yang telah didesain dengan baik dimulai dengan membangkitkan minat peserta didik, yang kemudian menyajikan materi baru, adanya *feedback*, mengukur pemahaman peserta didik dan diteruskan dengan kegiatan seterusnya. Model ASSURE merupakan langkah merencanakan

³Yudi Harianto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D Teori dan Praktek*, (Kota Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020), h.21-22

pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media. Karakteristik dari model ASSURE ini walaupun berorientasi kegiatan pembelajaran, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran peserta didik dikelas. Model ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media.⁴

Langkah desain model ASSURE ini terdiri dari enam langkah yang sesuai dengan namanya sendiri, yaitu:

- a. *Analyze learner* (Analisis Karakter Peserta Didik)
- b. *State objectives* (Merumuskan tujuan pembelajaran)
- c. *Select methods, media, material* (Memilih metode, media dan bahan ajar)
- d. *Utilize media and materials* (Memanfaatkan media dan bahan ajar)
- e. *Require learner participation* (Mengembangkan peran serta peserta didik)
- f. *Evaluate and revise* (Menilai dan memperbaiki)⁵

2. Model ADDIE

Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima

⁴ Achmad Noor Fatirul dan Bambang Winarto, *Instructional Development Design (Model-model Pengembangan Pembelajaran)*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2019), h.1

⁵ Santi Maudiarti, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 53

tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). Model ADDIE memiliki kaitan antara satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Berikut tahapan-tahapan dalam model ADDIE:⁶

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik anak. Tujuannya ialah untuk mengetahui kemampuan dan kompetensi apa saja yang perlu dikembangkan oleh anak. Salah satu solusinya dari masalah yang dihadapi ialah APE.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua ini peneliti menentukan pemilihan APE dan perancangan awal dalam pembuatannya. Adapun pemilihan APE sesuaikan dengan permasalahan yang telah dianalisis.

c. *Development* (Pengembangan)

Adapun tahap pada pengembangan adalah validasi ahli, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan kualitas suatu produk. Yang kedua ada revisi produk, pada tahap ini pengembangan berdasarkan validasi ahli, saran

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h.26

dan kritik dari validator yang diperoleh dijadikan masukan dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

d. *Implementasi* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk. Tujuan dilakukan implementasi adalah untuk mendapatkan dan kepraktisan produk yang dikembangkan terhadap kemampuan anak yang ingin dicapai/dikembangkan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini dilaksanakan dengan evaluasi formatif (evaluasi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator untuk kebutuhan revisi) dan evaluasi sumatif (evaluasi untuk melihat hasil analisis kepraktisan APE yang dikembangkan).

3. Model *Dick and Carey*

Model *dick and carey* merupakan salah satu model procedural, yaitu yang menyarankan agar penerapan prinsip desain instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan. Model ini dikenal dengan rinci dan mudah dipahami oleh setiap pengembang.⁷ Komponen dalam rancangan model pengembangan menurut *dick and carey* terdiri dari 10 tahap, yaitu:

⁷ Achmad Noor Fatirul dan Bambang Winarto, *Instructional Development...*, h. 36

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran
- b. Melaksanakan analisis pembelajaran
- c. Mengidentifikasi karakter siswa
- d. Merumuskan tujuan media
- e. Mengembangkan referensi kriteria tes
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran
- g. Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
- i. Merevisi media pembelajaran
- j. Melaksanakan evaluasi sumatif⁸

C. Konsep Model Yang Dikembangkan

Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE dalam mendesain sistem intruksional menggunakan pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah ke dalam urutan-urutan logis.

⁸ Abdul Salam Hidayat, dkk. *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbassis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: CV.Sarnu Untung, 2021), h. 9-10

Model intrusional ADDIE merupakan proses yang terdiri dari lima fase yaitu 1).*Analisis*, dalam tahapan ini kegiatan utama ialah untuk menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, dan analisis tujuan. 2).*Desain*, tahap desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar. 3).*Pengembangan*, dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. 4).*Implementasi*, pada tahapan ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi nyata di kelas. 5).*Evaluasi*, tahapan ini merupakan langkah terakhir dari model ADDIE yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran secara dinamis.⁹

Ada banyak pengembangan model yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu model Borg and Gall, model Dick and Carey, model Gagne and Briggs dan beberapa model lainnya. Sehingga peneliti ingin mengembangkan dengan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi

⁹ Anindya Fajarini, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Jember: Kencana, 2018), h. 19-26.

(Evaluate).¹⁰ Metode penelitian research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan metode R&D sehingga menghasilkan produk yang baru. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merivisi dan mengembangkan model gerakan senam ceria berbasis multimedia.¹¹

D. Kerangka Teoritik

1. Alat Permainan Edukatif (APE) *Stick Variasi*

Kegiatan belajar anak lebih banyak dilakukan melalui bermain, karena ruang belajar anak pada dasarnya didesain sebagai tempat bermain. Dalam hal ini, anak dengan pengalaman yang berbeda akan dapat mengembangkan potensi perkembangan anaknya dalam dimensi yang berbeda. Hal ini sesuai dengan pandangan Mayke dalam Anggani yang meyakini bahwa belajar dalam permainan berarti ada peluang bagi anak untuk meniru , mengulang, menemukan diri sendiri, mengeksplorasi, berlatih dan

¹⁰ Sugiyono , *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks 2017), h. 26.

¹¹ Morgono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

memperoleh berbagai konsep dan pemahaman.¹² Tentu saja, aktivitas permainan membutuhkan berbagai alat permainan. Eliyawati mendefenisikan alat permainan sebagai alat permainan, yaitu segala alat permainan yang dipakai oleh anak-anak untuk mewujudkan naluri permainan, akibatnya menimbulkan pemahaman, mendapatkan pengetahuan, memberikan kebahagiaan, dan menumbuh kembangkan berbagai aspek perkembangannya.¹³

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif *Stick Variasi*

Alat permainan adalah segala alat yang dipakai untuk memberikan kebutuhan naluri mereka akan bermain. Dibandingkan dengan alat permainan pada umumnya, alat permainan edukatif sering muncul di lembaga-lembaga yang menyelenggarakan program pendidikan prasekolah (kelompok bermain atau taman kanak-kanak). Menurut Mayke sugianto, konsep alat permainan eduktif (APE) adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.¹⁴ Ranty Ariesta menyatakan pada tahun 2009 bahwa konsep alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sangat penting yang dapat diberikan kepada anak-anak khususnya balita. Jika tidak ada alat permainan edukatif, anak akan merasa bosan dan bosan untuk belajar.

¹² Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 134-136

¹³ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 7

¹⁴ Dra Yasbiati, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), h. 1

Dengan APE membuat anak lebih senang dan bisa belajar dan bereksplorasi sesuai tema.¹⁵

Berdasarkan pengertian diatas, jelaslah bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan sarana untuk membantu orangtua atau guru dalam mengembangkan kecerdasan anak, meliputi kecerdasan, kecerdasan emosional dan kecerdasan kinestetik. Oleh karena itu, peran alat permainan edukatif memiliki posisi yang sangat penting untuk menstimulus tumbuh kembang anak.

Tongkat angka merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana namun bermanfaat, dapat digunakan sebagai sarana bermain dan berhitung. metode sangat mudah untuk membuat game ini, cukup gunakan dan siapkan beberapa *stick* es krim bekas atau baru, simbol angka atau simbol yang terbuat dari kardus.¹⁶ Permainan *Stick* angka adalah suatu bentuk media pembelajaran pada anak usia dini penggunaan permainan *stick* angka diharapkan lebih mudah untuk membantu anak memahami konsep berhitung agar lebih termotivasi dalam belajar berhitung permulaan.¹⁷ termotivasi Beberapa ciri bermain *stick* angka antara lain: menyenangkan, tidak memiliki tujuan atau tidak diganggu oleh tujuan eksternal, memotivasi anak untuk bermain game, bersikap sopan, bermain berarti anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan, dan memiliki hubungan yang sistematis dengan hal-hal yang tidak boleh

¹⁵ Rianty Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar...*, h. 2.

¹⁶ Himmatul Farihah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak...*, h. 28

¹⁷ Himmatul Farihah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak...*, h.28

dilakukan, bermain pemecahan masalah, pembelajaran bahasa, kreativitas, kemajuan kognitif dan kemajuan peran sosial.¹⁸ Dalam bermain *stick* variasi juga memiliki ciri-ciri seperti bermain *stick* angka pada umumnya. Variasi adalah makna yang mengandung perbedaan dan beragam, dalam konteks belajar mengajar untuk mengatasi kebosanan diperlukan keberagaman gaya belajar ataupun media yang digunakan, sehingga murid senantiasa menunjukkan ketekunan serta penuh partisipasi dalam pembelajaran.¹⁹

Dari beberapa pemahaman diatas dapat disimpulkan bahwasannya APE *stick* variasi merupakan alat permainan edukatif yang memiliki *stick* yang akan ditempelkan angka dan huruf lalu mencocokkannya dengan gambar yang sudah ditempelkan terlebih dahulu pada APE yang sudah dikembangkan. tujuan permainan ini untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Permainan ini memiliki tantangan untuk anak dalam menyelesaikannya karena bedanya *stick* variasi ini dengan permainan *stick* lainnya yaitu disini anak-anak tidak hanya mencocokkan atau memasangkan satu angka saja tetapi anak-anak diharapkan mampu memasangkan atau mencocokkan angka dan huruf awal pada gambar sesuai dengan gambarnya. Hal ini memerlukan daya fikir anak untuk menyelesaikannya. Alat permainan edukatif *stick* variasi dalam penelitian ini terbuat dari triplek yang sudah dimodifikasi seperti tas, *stick* yang terbuat dari kayu, huruf dan angka berbahan dari plastik serta magnet

¹⁸ Himmahtul Fariyah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak...*, h.220.

¹⁹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 56

menjadi tempat sarana untuk mencocokkan gambar dengan angka atau huruf. Dengan begitu APE *stick* variasi mampu meningkatkan semangat serta perhatian peserta didik dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

b. Prinsip Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif (APE) *Stick* Variasi

Alat permainan edukatif biasanya juga dibuat oleh guru dengan menyesuaikan karakteristik anak di daerah tempat tinggalnya. Selain itu, alat permainan yang dibuat oleh guru juga dapat menjadi bentuk kreativitas guru. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat alat permainan edukasi adalah: ²⁰

- a. Bahan yang digunakan tidak beracun
- b. Jika Anda menggunakan barang bekas, pastikan bahannya benar-benar bersih
- c. Warnanya sangat menarik
- d. Bentuknya cukup besar untuk dilihat anak-anak di kelas (jika digunakan untuk bermain bersama)
- e. Mengandung nilai pendidikan
- f. Menurut tingkat berpikir anak
- g. Jika APE cukup besar, silahkan gunakan teknik *disassembly* atau teknik *disassembly* agar tidak terlalu memakan tempat
- h. Buat tempat penyimpanan agar bisa digunakan kembali

²⁰ Djoko Adi Walujo dan Anies Lisyowati, *Komponen PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h.40-41

- i. Tulis nama alat dan fungsinya di tempat penyimpanan.

Persyaratan utama untuk pembuatan APE adalah Untuk menjaga keselamatan, kesehatan dan keamanan anak, bahan yang digunakan Digunakan ada 10 Semacam:²¹

- a. Kayunya tidak berserat dan diamlas
- b. Teluk bambu menghindari gatal
- c. Jangan tajam
- d. Cat tidak beracun (non-toxic)
- e. Hindari benda-benda yang dapat masuk ke dalam mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukan benda ke mulut)
- f. Memotong styrofoam membutuhkan pisau yang tajam
- g. Diproduksi dalam dimensi yang presisi (ketepatan)
- h. Paku tidak menonjol

c. Tujuan dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) Stick Variasi

Tujuan dari rencana kegiatan pembelajaran taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar bagi pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan dan lebih tumbuh dan berkembang.²²

²¹Djoko Adi Walujo dan Anies Lisyowati, *Komponen PAUD Memahami PAUD Secara Singkat...*, h. 45

²² Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Asli Mahasatya, 2005), h.3

a. Alat permainan edukatif *stick* variasi memiliki beberapa tujuan, antara alain:

- 1) Memberikan semangat dan inspirasi anak untuk melakukan macam-macam aktivitas, sehingga anak mendapatkan pengalaman baru.
- 2) Menerangkan bahan pembelajaran yang diberikan kepada anak
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak belajar sambil bermain

b. Manfaat atau fungsi alat permainan edukatif *stick* variasi

Kemampuan berpikir simbolik anak merupakan salah satu upaya pengenalan konsep pengenalan simbol-simbol sejak dini. Belajar mengenal simbol memiliki banyak manfaat atau fungsi, antara lain memungkinkan anak mengenal simbol angka dan huruf melalui kegiatan tertentu, dan juga memungkinkan anak memahami nilai dan disamping itu, ada beberapa manfaat atau fungsi belajar kemampuan berpikir simbolik anak antara lain:

- 1) Angka dan huruf akan menjadi hal yang tidak asing ditemui anak sepanjang hidupnya, karena hakikatnya angka dan huruf tidak akan lepas dari kehidupan anak.
- 2) Saat anak-anak prasekolah belajar tentang angka dan huruf akan lebih mudah untuk memahaminya karena berbentuk kongkrit
- 3) Salah satu alternatif untuk melatih daya ingat anak

2. Kemampuan Berpikir Simbolik

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Simbolik

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, antara lain: aspek moral dan agama, kognitif, gerak fisik, sosialemosional, bahasa dan seni.²³ Aspek kognitif merupakan salah aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Aspek kognitif berkaitan dengan prosedur intelektual anak, yang dihasilkan melalui keahlian menggali, mengingat, dan memahami macam-macam benda. Yang perlu dikembangkan kepada anak usia dini adalah kemampuan kognitif, sehingga anak mampu mengenal simbol-simbol di sekitarnya, dapat menyelesaikan masalah-masalah sederhana di kehidupannya, dan berkembang menjadi orang yang bisa membantu diri sendiri dan melatih diri, mengingat peristiwa yang mereka alami dan kembangkan pemikiran mereka tentang menghubungkan satu peristiwa ke peristiwa lainnya.²⁴

Berdasarkan sudut pandang diatas, dapat disimpulkan bahwasannya kemajuan kognitif adalah prosedur hubungan antara pandangan perseptual anak kepada hal atau kejadian di lingkungan, dan terkait dengan masalah seperti pemahaman, perhatian, pemberian, pemikiran, dan pertimbangan. Sebelum kita mempelajari lebih jauh tentang

²³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Bab III, Pasal 7, Butir 3.

²⁴ Hasni Nursyamsiah, dkk. *Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun*, (Jurnal :Ceria, Vol.2 No.6 Tahun 2019), ISSN: 2614-6347, h. 287.

kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun, terlebih dahulu dijelaskan beberapa konsep yang berkaitan dengan hal tersebut.

Susanto menjelaskan bahwa kemampuan adalah kemampuan untuk melakukan perbuatan karena bawaan dan pelajaran. Individu bisa berbuat sesuatu karena ia mampu. menurut Munanda, kemampuan ini merupakan kekuatan bawaan individu, yang dimatangkan melalui kebiasaan dan pelajaran, kemudian ia dapat berbuat sesuatu.²⁵ Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan kemampuan adalah kekuatan bawaan dan latihan untuk membantu seseorang dalam menangani tugas. Dari ketiga fase perkembangan tahap pra-operasional anak salah satu yang tidak boleh diabaikan ialah berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dimiliki anak. Menurut Piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan berpikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.²⁶

²⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup,2011), h. 98.

²⁶Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*, (Jurnal Ceria, Vol. 6 Tahun 2019), ISSN : 2614-6347, h. 355

Tahap simbolis meliputi tahap mempelajari dan memahami konsep. Belajar konsep adalah agar anak mengenal suatu objek yang sebenarnya. Konsep belajar juga sangat penting dan dapat menjadi kebutuhan sehari-hari bagi anak dalam pendidikan dan kehidupan selanjutnya.²⁷ Menurut teori Piaget, pemikiran simbolik adalah tahap pra-perhitungan, dan anak-anak mulai mempersentasi dunia mereka dengan simbol, kata, dan gambar. Menurut Santrock pada tahap ini, anak akan mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang tidak ada. Menurut, berpikir simbolik adalah kecakapan untuk memikirkan dan mengenal tanda atau menggambarkan secara mental suatu objek abstrak melalui penggunaan tanda, angka, kata atau gambar. Sedangkan pendapat Iriana fungsi simbolik adalah kecakapan seseorang dalam memakai potret mental atau memakai tanda seperti kata, angka dan gambar.²⁸

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan menggunakan simbol, kata angka, atau gambar untuk mengingat dan memikirkan simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Terjadi pada kelompok tahap pra-operasional atau pra-perhitungan. Dan didalam penelitian ini membahas tentang berpikir simbolik yang mengkhususkan pada anak usia 4-5 tahun.

²⁷ Hasni Nursyamsiah, dkk. *Kemampuan Berfikir Simbolis...*, 288.

²⁸ Nurul Fadhillah, *Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak...*, h. 11-12.

b. Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat di tulis dengan dua buah angka yaitu angka 1 dan 0. Bilangan banyak ditemukan di kehidupan sehari-hari, salah satu unsur yang ada di dalam matematika adalah kemampuan membilang. Bilangan atau disebut juga dengan angka tidak terlepas dari matematika.²⁹ Bilangan merupakan cabang matematika yang membahas tentang hubungan antara simbol nyata dengan perhitungannya.³⁰ Bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan sistem matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak.³¹

Jadi pengenalan konsep bilangan terhadap anak adalah mengenalkan simbol-simbol atau objek dengan waktu yang relatif lama karena dari pengertian diatas disebutkan bahwa matematika bersifat abstrak jadi pengenalan konsep bilangan atau angka pada anak harus dengan kongkrit dengan menyediakan media atau APE untuk anak.

c. Mengenal Konsep Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Dasar kemampuan membaca adalah mengenal huruf, mengenal huruf dapat dikenalkan pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf adalah tahapan perkembangan anak dari belum tau menjadi tau tentang keterkaitan bentuk dan bunyi

²⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 25.

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, h. 13.

³¹ Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media, 2009), h.30.

huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memakainya.³² Ada juga pendapat mengatakan bahwa mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar.³³

Mengoptimalkan mengenal huruf pada anak dapat dilakukan sejak usia 4-5 tahun sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014. Bahwa anak yang berusia 4-5 tahun standar tingkat pencapaian perkembangan pada aspek bahasa sub keaksaraan adalah mengenal simbol-simbol huruf.³⁴ Mengenal huruf merupakan suatu kegiatan yang melibatkan unsur auditif dan visual. Dengan karakteristik belajar anak usia dini yaitu belajar melalui bermain, maka kegiatan pembelajaran haruslah menyenangkan tanpa disadari oleh anak bahwa mereka sedang belajar³⁵

Jadi mengenal huruf pada anak sudah tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 tahun 2014 karena ini salah satu pencapaian yang harus dicapai oleh anak untuk dapat mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada

³² Soenjono Dardjowidjojo, *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003), h. 300.

³³ Carol Seefeldt, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 33

³⁴ Sulianah, *Mengenal Konsep Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Anak*. *E-journal.IKIP-Veteran ac.id*, Jurnal Belia, Vol. 1, No. 02, 2013

³⁵ Sulianah, *Mengenal Konsep Huruf Dengan ...*,

usia 4-5 tahun mengenal huruf merupakan salah satu dari indikator pencapaian berfikir simbolik.

d. Indikator Berpikir Simbolik

Tingkat pencapaian Perkembangan anak usia 4-5 tahun dari lingkup kemampuan berpikir simbolik.³⁶

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
- b. Mengenal konsep bilangan
- c. Mengenal lambang bilangan
- d. Mengenal lambang huruf

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir simbolik pada anak usia dini yang digunakan dalam penelitian ini adalah berfokus kepada kemampuan anak mengenal konsep bilangan, mengenal lambang huruf dan angka, serta mampu membilang benda satu sampai sepuluh.

3. Hubungan Bermain *Stick* Variasi dengan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

Berpikir simbolik menurut Piaget adalah tahap pra-operasional dan anak mulai mempersentasikan dunianya dengan simbol kata, dan gambar. Anak diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat diasah. Ape *Stick* variasi bertujuan untuk menggantikan balok angka untuk mengenalkan angka dan huruf pada anak. Media semacam ini dibuat untuk mengasah produktivitas guru dalam membuat media

³⁶ Peraturan Menteri Pendidikan..., h. 26.

pendidikan, dan tidak membutuhkan dana yang tinggi, peneliti menggunakannya untuk menggantikan balok yaitu diberi nomor *stick* media dan mudah didapat. *APE Stick* Angka dengan *APE Stick* Variasi banyak persamaannya, bedanya *APE Stick* Variasi disini tidak hanya fokus kepada kemampuan mengenal angka pada anak, tetapi lebih kepada kemampuan berpikir simbolik anak yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan, mengenal lambang huruf dan angka, serta dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Adapun manfaat dari permainan *stick* variasi ini adalah mengasah kemampuan berpikir simbolik anak terkhususnya pengenalan simbol, huruf dan angka.

Berdasarkan penjelasan diatas maka hubungan bermain *stick* variasi dengan kemampuan berpikir simbolik pada anak adalah dengan adanya sebuah alat permainan edukatif yang menarik maka bisa mendorong atau membangun semangat anak untuk belajar sambil bermain, yang dapat membantu anak untuk mengembangkan daya pikirnya saat menyelesaikan permainan dengan angka dan huruf yang akan ditempelkan anak pada *stick* yang siap untuk dipasangkan pada gambar. Karena pada hakikatnya anak usia dini tidak pernah lepas dengan suatu aktivitas bermain karena bermain merupakan salah satu pendekatan pada anak saat pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pemberian pendidikan pada anak haruslah dengan situasi yang tidak membosankan tetapi menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian Perkembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu factor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) evaluasi (*Evaluate*).¹

R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan produk.²

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan *APE stick* variasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode *research and development*

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), h. 26.

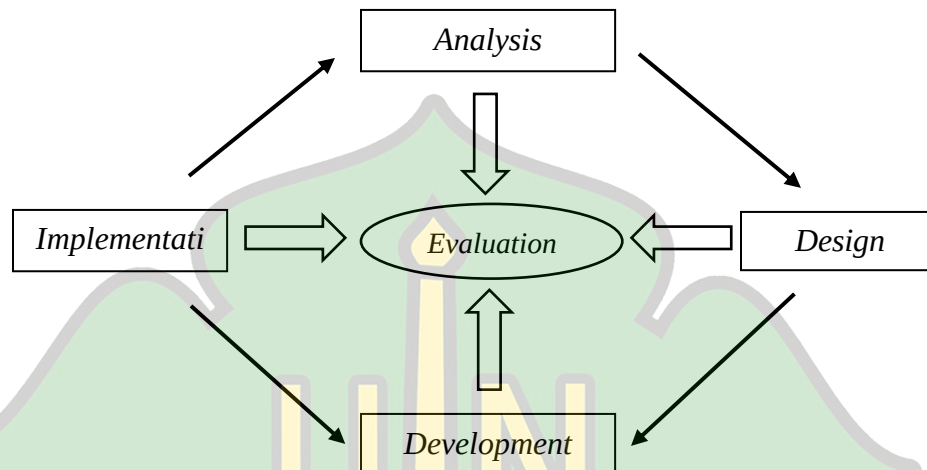
² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan ini untuk meneliti dan menguji produk untuk mengembangkan produk yang sudah ada. Melalui pengembangan ini diharapkan produk yang telah ada menjadi semakin efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

Adapun model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Dalam Abdul Salam Hidayat dkk., menjelaskan bahwa model *ADDIE* singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* yang muncul pertama kali pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.³ Prosedur penelitian dalam model *ADDIE* memiliki kaitan antara satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.

³ Abdul Salam Hidayat dkk., *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Sistem Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: Sarnu Untung, 2021),h. 10.

Berikut tahapan-tahapan dalam model *ADDIE*.



Gambar.3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.⁴

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama melakukan identifikasi masalah yang terjadi di lapangan. Adapun masalah yang terjadi di lapangan adalah peneliti melihat bahwasannya APE yang mampu mengembangkan kecerdasan simbolik anak kurang, ketika proses belajar guru hanya menggunakan sarana papan tulis sebagai media. Kemudian di tahap analisis peneliti juga menentukan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan, dan menentukan model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Adapun model R&D yang digunakan adalah

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h.26

model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an.

Selain itu, peneliti juga harus menemukan dasar teori yang sesuai dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Adapun teori yang didapatkan peneliti tentang penelitian pengembangan sudah disebutkan sebelumnya, yaitu metode *Research and Development* (R&D) adalah langkah atau proses yang dilakukan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵ Sedangkan model yang digunakan adalah model *ADDIE* yang artinya adalah pendekatan yang memiliki lima tahap yang saling berkoordinasi satu sama lain.⁶ Didalam permendikbud no 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 ialah mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.⁷ pada tahap analisis peneliti juga melakukan study literature atau kajian pustaka terkait dengan jurnal tentang media yang dikembangkan, referensi dari buku terkait dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun, dianalisis dari buku untuk menentukan materi pembuatan produk. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan *APE stick* variasi angka yang mana APE ini

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.407.

⁶ Rudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE...*, h.29.

⁷Peraturan Menteri Pendidikan..., h.26.

adalah APE yang sudah ada dan dikembangkan kembali untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak dalam proses pembelajaran pada usia 4-5 tahun.

2. *Desain (Perancangan)*

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan APE dan rancangan materi. Dalam melakukan perancangan APE, peneliti harus memperhatikan tujuan pengembangan APE. Adapun tujuan pengembangan APE adalah untuk menjadikannya lebih efektif sebagai sarana dalam mengembangkan kecerdasan simbolik anak dan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dalam kelas. Kemudian selain tujuan pengembangan APE, pada tahap *design* peneliti harus memperhatikan bentuk APE yang akan dibuat, pemilihan warna yang harus sesuai dengan anak usia 4-5 tahun, serta harus memperhatikan unsur-unsur penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan lembar observasi penilaian anak. Pada tahap perancangan materi, materi yang digunakan harus sesuai dengan aspek yang ingin dikembangkan dalam penelitian, yaitu perkembangan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun yang menjelaskan tentang angka, huruf dan gambar pada anak.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan sudah mulai proses mewujudkan APE yang sudah dirancang menjadi kenyataan, pengembangan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan APE *stick* variasi untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. pada tahap pengembangan, hal pertama dilakukan peneliti adalah pengembangan APE *stick* variasi. Kemudian setelah APE selesai dikembangkan, peneliti konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dengan mengacu pada instrument penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Adapun rancangan instrument validasi untuk ahli media, ahli materi dan lembar observasi anak sebagai berikut: Pada tahap ini dilakukan pengembangan APE *stick* variasi terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun berdasarkan validasi ahli dan revisi produk. Adapun tahapan dalam proses *development* (pengembangan) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Instrument Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian
1	Materi yang disajikan dalam APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun
2	Kesesuaian materi APE <i>stick</i> variasi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun
3	Kesesuaian materi dengan penggunaan Ape <i>stick</i> variasi
4	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan kecerdasan simbolik anak.
5	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik

6	Materi disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran
7	Materi disajikan sesuai kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak.
8	Materi disajikan dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tau anak.

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Muhammad Japar.⁸

Tabel 3.2 Rancangan Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kegunaan	1) Penggunaan APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan kecerdasan simbolik anak yang ingin dicapai
		2) Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun
		3) Penggunaan media dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak.
		4) Penggunaan media mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tau anak
		5) Penggunaan media mampu memotivasi anak
2	Desain	1) Bahan pembuatan media aman untuk anak usia 4-5 tahun
		2) Bahan APE <i>stick</i> variasi awet dan tahan lama
		3) Ukuran APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan anak usia 4-5 tahun
		4) APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan guru dalam mengembangkan kecerdasan simbolik anak
3	Estetika	1) Pemilihan warna menarik untuk anak usia 4-5 tahun

⁸ Muhammad Japar, Dini Nur Fadhilah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h.139-140.

		2) Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE <i>stick</i> variasi
		3) Kesesuaian APE dengan karakteristik anak
		4) APE <i>stick</i> variasi praktis dan mudah dibawa

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Dadan Suryana⁹

Table 3.3 Rancangan Penilaian untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Kriteria Penilaian
1	Anak mengenal konsep bilangan menggunakan APE <i>stick</i> variasi
2	Anak mengenal jumlah angka pada gambar yang ditempelkan
3	Anak mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh
4	Anak menunjukan lambang bilangan
5	Anak mengenal lambang huruf awal pada gambar
6	Anak Menunjukan lambang huruf

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi PERMENDIKBUD UU No. 137 Tahun 2014¹⁰

4. Implementasi (Implementasi)

Tahap ini produk yang telah dikembangkan diuji terlebih dahulu agar kevalidan dan kegunaan bisa sesuai dengan peran dan fungsinya. Tahap ujicoba adalah sebagai berikut:

⁹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), h.279.

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h.46

- a. Uji ahli, uji ahli dilakukan oleh (validator) yaitu ahli materi dan ahli media, tahap ini sangat penting dilakukan agar APE *stick* variasi yang dikembangkan memenuhi standard an kebutuhan anak. Lembar instrument validasi akan dinilai oleh validator yang sudah disusun pada tahap *development*, lembar validasi ini akan menjadi acuan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan.
- b. Uji coba produk APE *stick* variasi, setelah penilaian dari validator selesai, peneliti merevisi produk terlebih dahulu sesuai dengan arahan validator. Setelah selesai memperbaiki produk, produk siap diujicobakan untuk melihat kelayakan APE *stick* variasi berdasarkan kriteria penilaian anak sesuai dengan perkembangan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun..

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini merupakan tahapan untuk mengevaluasi kelayakan media dan untuk mengetahui apakah media yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan pertama atau tidak.

C. Lokasi Uji Coba

Uji coba produk APE *stick* variasi dilakukan di TK Melati Desa Simpang Dua, Kecamatan Kluet Tengah, Kabupaten Aceh Selatan dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang anak usia 4-5 tahun di kelas TK A. pemilihan tempat uji coba ini berdasarkan lokasi observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan menjadi sistematis dan lebih mudah.¹¹ Data yang diperoleh digunakan untuk menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Observasi dan Wawancara

Teknik observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan dengan guru di TK Melati. Teknik observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya APE *stick* variasi untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak di TK Melati Aceh Selatan.

2. Lembar penilaian kelayakan APE *Stick* Variasi dibagikan menjadi 3 validator ahli yang terdiri dari 3 dosen PIAUD UIN Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah model APE *stick* variasi dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan ke sekolah. Setelah dosen menilai APE *stick* variasi, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan APE yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen

¹¹ Sudaryo, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.76.

pada lembar penilaian kelayakan APE *stick* variasi menjadi masukan dalam perbaikan.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang membantu peneliti mengumpulkan data melalui pengukuran. Hampir tidak ada alat standar dalam penelitian sosial dan perilaku. Kemudian peneliti harus mengembangkan alat pengumpulan datanya sendiri berdasarkan data yang ingin diperoleh.¹² Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar observasi. Lembar validasi yang dipakai untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan adalah (1) lembar validasi ahli materi dan ahli media, (2) lembar observasi penilaian anak. Lembar validasi yang diberikan kepada para ahli yang akan dipakai untuk mengukur kelayakan APE yang dikembangkan. Lembaran observasi ini yang akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga layak digunakan. Adapun instrument penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Lembar Validasi

Lembar validasi ada dua macam, yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang berisi tentang kriteria penilaian kelayakan produk. Adapun dua macam validasi tersebut sebagai berikut

¹² Warigan, *Metode Penelitian Pendidikan*..., h.263-264.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi¹³

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan dalam APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun				
2.	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				
3.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak				
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal simbol-simbol angka dan huruf				
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan menarik				
6.	Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak				
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak				

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014

Keterangan:

1 = Tidak Layak

2 = Kurang Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

¹³ Permendikbud, 2014..., h.25.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Media¹⁴

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Kegunaan	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.				
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak				
		e. APE <i>stick</i> variasi mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.				
		b. APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama				
		c. Keserasian ukuran APE <i>stick</i> variasi bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)				

¹⁴ Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompedium Paud Memahami Paud secara singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h. 40-42.

		d. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.				
3	Estetika	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> dengan karakteristik anak				
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE <i>stick</i> variasi				
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE <i>stick</i> variasi				

Sumber: Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati, *Kompendium Paud...*, 2017.

Keterangan:

1 = Tidak Layak

2 = Kurang Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

2. Lembar Observasi Anak

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dimulai dengan observasi langsung atau tidak langsung kemudian mendeskripsikannya dalam lembar observasi.¹⁵ Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Lembar ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai penilaian

¹⁵ Sugiyono, *Metodologi penelitian Pendidikan...* h. 148.

guru terhadap anak tentang hasil proses belajar anak dengan menggunakan APE stick variasi terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Table 3.6 Kriteria Penilaian untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Anak mengenal konsep bilangan menggunakan APE stick variasi				
2	Anak mengenal jumlah angka pada gambar yang ditempelkan				
3	Anak mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh				
4	Menunjukkan lambang bilangan				
5	Anak mengenal lambang huruf awal pada gambar				
6	Menunjukkan lambang huruf				

Sumber: Permendikbut Nomor 137 Tahun 2014

Keterangan:

1 = Tidak Layak

2 = Kurang Layak

3 = Layak

4 = Sangat Layak

F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya pada teknik analisis data. Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil analisis ini merupakan jawaban dari rumusan masalah. Adapun data

dianalisis adalah data dari hasil hasil lembar validasi oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan.

1. Analisis Kelayakan

Lembar observasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data lembar observasi penilaian terhadap APE *stick* variasi , kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Table 3.7 Skala Pengukuran Kelayakan Media¹⁶

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Layak
2	3	Layak
3	2	Kurang Layak
4	1	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, 2016.

Keterangan:

SL	= Sangat layak	diberi skor	: 4
L	= layak	diberi skor	: 3
KL	= Kurang Layak	diberi skor	: 2
TL	= Tdak layak	diberi skor	: 1

¹⁶Sugiyono, *Media Penelitian Pendidikan ...*, h.136

Kemudian untuk menghitung persentase penilaian kelayakan produk APE stick variasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

X : persentase nilai yang dicari

$\sum M$: Jumlah skor setiap aspek penilaian

$M_{\max}$: Skor maksimal setiap aspek penilaian

100 : Bilangan Konstanta¹⁷

Tabel 3.8 Kriteria Kepraktikan Berdasarkan Observasi Anak¹⁸

Persentase (%)	Kategori
81%- 100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Ragu-ragu
21%-40%	Tidak Layak

Sumber: Adaptasi Modifikasi dan Rustiyaso dan Tri Wijaya, 2020

¹⁷ Rustiyarso dan Tri Wijaya, *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Noktah, 2010), h.158.

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h.276

2. Lembar observasi Perkembangan dan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Angket ini berisi tentang data lembar observasi anak terhadap pembelajaran menggunakan APE stick variasi dapat dihitung dan dipersentasekan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Sebelum menghitung persentase kevalidan media, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = banyak butir pertanyaan x banyak total skor skala *likert*

Skala ideal digunakan untuk mengetahui kelayakan APE stick variasi akan dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.9 Persentase Kelayakan

Persentase	Keterangan	Nilai Konversi
21% - 40%	Tidak layak	1
41% - 60%	Ragu-ragu	2
61% - 80%	Layak	3
81% - 100 %	Sangat layak	4

Sumber: Nanda Dewi, 2018

Dari hasil persentase angket lembar observasi memberikan informasi kepada peneliti layak atau tidaknya media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel tersebut, media APE *stick* variasi dikatakan layak, apabila memperoleh hasil persentase rata-rata >61%.¹⁹



¹⁹ Nanda Dewi, R.Eka Murtinugraha dan Riyan Authur, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ”. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7, No.2, Agustus 2018, h.31.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Pengembangan APE *Stick* Variasi

Penelitian pengembangan APE *stick* variasi ini memiliki tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap permasalahan, untuk menganalisis kebutuhan anak peneliti melakukan observasi awal di TK Melati Aceh Selatan. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran sangat kekurangan media/APE untuk menunjang aspek-aspek perkembangan anak terutama kognitif (kemampuan berfikir simbolik) anak. Sedangkan untuk pembelajaran dikelas anak seharusnya memerlukan sumber belajar atau media pembelajaran yang nyata sehingga bisa dimainkan oleh anak supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan di TK Melati maka dikembangkan suatu APE yang menyenangkan untuk anak usia 4-5 tahun yang bisa membangunkan minat belajar anak khususnya belajar angka dan huruf, yaitu APE *stick* variasi yang dirancang untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak, karena anak lebih senang belajar dengan

menggunakan alat permainan jika adanya alat bantu pembelajaran sebuah alat permainan maka anak beranggapan mereka sedang bermain, bukan belajar.

Sebelum penelitian ini, terdapat penelitian-penelitian yang sudah mengembangkan macam-macam media untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak, antara lain adalah penelitian oleh Ani Bodedaryah dkk dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. Dalam penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran lesung angka dapat meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak.¹ Kemudian dalam penelitian Siti Rohmah dkk dengan judul Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar PAUD TP.Harapan Insani Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Dalam penelitian tersebut pembelajaran mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak dengan menggunakan tebak angka bergambar mampu meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dengan signifikan.² Dengan adanya penelitian-penelitian tersebut, bisa

¹ Ani Bodedaryah, *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka*, Jurnal Ceria, Vol.2, No.6, November 2019, h. 354.

² Siti Rohmah, *Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar PAUD TP.Harapan Insani Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Jendela Bunda, Vol.9, No.1, ISSN: 2685-564X (online), h.65.

dilihat bahwasannya untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak sangatlah penting untuk dikembangkan oleh guru maupun orangtua.

Adapun pengertian berfikir simbolik sendiri merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam salah satu perkembangan kognitif dan merupakan aspek yang sangat penting untuk dimiliki anak. Menurut piaget kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata dihadapan anak. Kemampuan berfikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini disebut sebagai tahapan pra-operasional.³ Indikator perkembangan kognitif dalam berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini adalah : membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang huruf.⁴ Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berfikir simbolik merupakan salah satu perkembangan indikator perkembangan kognitif anak, dimana pada tahap berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun anak diharapkan mampu mengenal banyak benda dan lambang angka dan huruf sehingga perkembangan simbolik anak sangatlah penting diajarkan kepada anak usia dini.

³ Ani Bodedaryah, *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik...*, h. 355.

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan..., h. 46.

Adapun penilaian perkembangan kemampuan berfikir simbolik anak dengan menggunakan instrument. Menurut Djali dalam jurnal pendidikan dan kebudayaan instrument adalah suatu alat yang dipergunakan untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dengan suatu variable. Instrument dibagi menjadi 2 yaitu tes dan non tes. Tes seperti tes prestasi belajar, tes bakat, tes intelegensi. Sedangkan non tes adalah pedoman wawancara, lembar observasi kuisioner atau angket, daftar cocok (*ceklis list*), skala penilaian, skala sikap dan sebagainya.⁵ Adapun untuk penilaian penelitian ini menggunakan instrument non tes yaitu validasi ahli dan lembar observasi.

Setelah analisis kebutuhan dan penentuan penilaian dilakukan, selanjutnya peneliti menentukan aturan-aturan dalam pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak dan tingkat perkembangan pencapaian. Setelah itu peneliti menentukan model penelitian yang akan dipakai, adapun dalam model penelitian pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda tahun 1990-an.⁶

⁵ Baso Intang Seppaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, No. 066, Tahun Ke-13, 2007, h. 380.

⁶ Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita dan Ulfa Asma, "Pengembangan Media *Big Book Prayer* untuk Mengoptimalkan Religious Moral Activities Anak 4-5 Tahun", *Jurnal Obsesi*, Vol.6, No.6, 2022, h.75

Dengan adanya APE *stick* variasi, maka proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan minat anak untuk belajar, dan guru juga bisa merubah metode mengajar dalam aspek perkembangan kemampuan berfikir simbolik anak dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah selesai melakukan analisis maka peneliti selanjutnya membuat desain awal terhadap APE *stick* variasi adalah menyiapkan alat dan bahan yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Alat dan Bahan Pembuatan APE *Stick* Variasi

Alat dan Bahan	Gambar
Alat: gunting. <i>Cutter</i>, pensil, spidol, mancis. Bahan: lem lilin, cat minyak, kuas, <i>stick</i>, gambar yang sudah di print dan dipress, triplek, magnet, wallpaper, plastik, angka dan huruf,	

Rancangan awal APE *stick* variasi adalah dengan bahan utama triplek dan *stick*, APE berbentuk tas ini dilengkapi dengan magnet yang sudah ditempelkan pada tas, triplek dan pada angka dan huruf. Langkah-langkah pembuatan APE *stick* variasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan APE *Stick* variasi

No	Keterangan	Gambar
1.	Menyiapkan triplek dan membuat bentuk seperti tas/koper.	
2.	Mengecat bagian luar dari koper	

3.	Setelah cat kering, kemudian menempelkan magnet dikoper dengan menggunakan lem lilin.	
4.	Menggabungkan beberapa <i>stick</i> untuk dijadikan tongkat tempat angka dan huruf.	
5.	Menggabungkan beberapa <i>stick</i> untuk dijadikan tempat meletakkan gambar.	

6.	Menempelkan magnet ditongkat dan juga tempat meletakkan gambar.	
6	Gambar yang sudah di print dan di press siap untuk di gunting sesuai pola.	
7	Langkah terakhir menyiapkan petunjuk permainan APE stick variasi yang sudah di press dan di print.	

Setelah APE stick variasi selesai didesain, media tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.



Gambar. 4.1 APE Stick Variasi

Selanjutnya pada tahap *desain* ini setelah mendesain produk, peneliti merancang/mendesain instrument. Adapun instrumen yang dipakai terdapat pada syarat pembuatan media yaitu syarat teknis, syarat edukatif, dan syarat estetika. Untuk syarat teknis adalah media dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mengembangkan lebih dari satu aspek, bahan mudah didapat, aman, awet, mudah dimainkan dan bisa dimainkan sendiri atau kelompok. Untuk syarat edukatif adalah media dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak. untuk syarat estetika adalah media mudah dibawa, ukuran tidak terlalu besar dan kecil dan warna yang menarik.⁷ Sedangkan untuk instrumen ahli materi oleh Dadan Suryana menyatakan bahwa materi harus disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, materi disajikan sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD di Taman Kanak-

⁷ Muhammad Japar, Dini Nur Fadhilah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*, (Surabaya:Jakad Publishing, 2019),h.139-140

kanak, materi disajikan sesuai dengan kebutuhan anak, dan materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁸

Untuk instrument pada lembar observasi anak mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu anak membilang banyaknya benda 1-10, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang huruf.⁹

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan dilakukan sesudah media APE *stick* variasi sudah selesai didesain. Setelah itu produk dibawa ke validator ahli media dan ahli materi untuk pemberian kritik dan saran serta nilai terhadap APE *stick* variasi dengan mengisi nilai di instrument lembar validasi. Kritik dan saran di lembar validasi ini dipakai untuk menjadi acuan saat merevisi APE *stick* variasi sebelum di implementasikan di TK Melati Aceh Selatan pada anak usia 4-5 tahun di kelas A. Langkah-langkah pengembangan APE *stick* variasi dilakukan sebagai berikut:

⁸ Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279.

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan...,h.46.

a. Validasi Ahli

1. Ahli Media

Produk awal APE *stick* variasi yang sudah siap didesain kemudian dikonsultasikan kepada ahli media. Adapun hasil dari validasi ahli media terhadap APE *stick* variasi dilampirkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Konsul I

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Edukatif	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.			✓	
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			✓	
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			✓	
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	
		e. APE <i>stick</i> variasi mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			✓	
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.			✓	
		b. APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama			✓	
		c. Keserasian ukuran APE <i>stick</i> variasi bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)			✓	

		d. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.			✓	
3	Estetika	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan karakteristik anak			✓	
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE <i>stick</i> variasi			✓	
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE <i>stick</i> variasi			✓	
Jumlah skor			36		Layak	
Rata-rata			3			

Sumber: Hasil Validasi Media APE Stick Variasi oleh Ahli Media

Dari hasil konsultasi APE *stick* variasi kepada ahli media diperoleh jumlah skor 36 dengan nilai rata-rata 3, maka APE *stick* variasi perlu dilakukan perbaikan untuk bisa layak digunakan tanpa adanya perbaikan.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Konsultasi II

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Edukatif	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.				✓
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				✓
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				✓
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	

		e. APE <i>stick</i> variasi mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				✓
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.				✓
		b. APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama				✓
		c. Keserasian ukuran APE <i>stick</i> variasi bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)			✓	
		d. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.			✓	
3	Estetika	a. Kesusaian APE <i>stick</i> variasi dengan karakteristik anak			✓	
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE <i>stick</i> variasi			✓	
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE <i>stick</i> variasi			✓	
Jumlah skor			42		Sangat Layak	
Rata-rata			3,2			

Sumber: Hasil Validasi Media APE Stick Variasi oleh Ahli Media

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli media diatas yang sudah dinilai maka diperoleh skor rata-rata adalah sebanyak 3.2. maka dapat disimpulkan bahwa APE *stick* variasi sangat layak untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun

2. Ahli Materi

Produk APE *stick* variasi yang sudah selesai divalidasi oleh ahli media, maka dilanjutkan dengan validasi ahli materi oleh ahli materi. Adapun hasil validasi materi pada media APE *stick* variasi dilampirkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Materi yang disajikan dalam APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓	
3.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak			✓	
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal simbol-simbol angka dan huruf				✓
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan menarik				✓
6.	Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak			✓	
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak			✓	
Jumlah Skor		23		Sangat Layak	
Rata-rata		3,8			

Sumber: Hasil Validasi Media APE Stick Variasi oleh Ahli Materi

Maka diperoleh skor rata-rata adalah sebanyak 3,8. Maka dapat disimpulkan bahwa APE *stick* variasi sangat layak untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

b. Revisi Produk

Tahap revisi produk pengembangan APE *stick* variasi untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak, berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dengan komentar dan saran dari validator sebagai acuan. Adapun revisi produk pengembangan APE *stick* variasi adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Setelah penilaian produk dilakukan oleh ahli media melalui lembar validasi, maka akan dapat kritik dan saran dari ahli media tentang kegunaan, desain dan estetika saat pembuatan media tersebut. Adapun kritik dan saran pada saat konsultasi dengan ahli media dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Kritik dan Saran dari Ahli Media terhadap Media APE *Stick* Varias

Validator	Kritik dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Lina Amelia, M.Pd	Warna latar dari APE tempat sarana anak bermain sangat mencolok sehingga bisa membuat fokus anak teralihkan dari kartu gambar yang akan ditempelkan, jadi pilih satu warna yang pastel sebagai latarnya. Kemudian ukuran kartu gambar diperbesar	Warna huruf awal dari gambar harus berbeda identifikasi, dan multigunakan tempat kartu gambar sehingga mudah dibongkar pasang untuk tema yang lain dan menempelkan wallpaper dibagian dalam koper/tas.

	lagi dan di press, dan maksimalkan penggunaan <i>stick</i> seperti dibuat menjadi tempat peletakan kartu gambar, dan yang terakhir menambahkan petunjuk cara penggunaan atau permainan APE <i>stick</i> variasi itu sendiri.	
--	---	--

Berdasarkan tabel diatas, validator menjelaskan bahwa jangan terlalu mencolok latar belakang APE daripada kartu gambar karna bisa membuat fokus anak terganggu/teralihkan sehingga membuat anak tidak tertarik lagi untuk memperhatikan kartu gambar untuk anak bisa menebak angka dan huruf yang akan ditempelkan pada *stick* untuk dipasangkan anak dengan gambarnya. Selain itu untuk lebih awet atau tahan lama gambar harus dipress dan lebih diperbesar supaya lebih mudah dilihat oleh anak. Supaya penggunaan *stick* lebih beragam atau multiguna jadi validator menyarankan untuk membuat tempat kartu gambar dari *stick*. Adapun rincian pembuatan revisi APE *stick* variasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pembuatan Revisi APE Stick Variasi

No	Keterangan	Gambar
1	Mengecat Latar APE menjadi 1 warna yaitu warna hijau	
2	Menggunting gambar yang sudah di print dan di press menjadi gambar yang lebih besar dari sebelumnya.	
3	Pembuatan multiguna stick es krim dijadikan tempat peletakan gambar saat akan memainkan APE stick variasi	

4	Membuat petunjuk cara memainkan APE stick variasi	
5	Menempelkan wallpaper dibagian dalam koper/tas	

Setelah revisi produk dari ahli media selesai dibuat, maka hasil hasil rincian APE yang belum dan sesudah direvisi oleh ahli media dapat dilihat ditabel berikut ini:

Tabel 4.8 APE Stick variasi Sebelum dan Sesudah Direvisi dari Ahli Media

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
1	WARNA LATAR APE  Sebelum validasi ke ahli media, APE stick variasi memaki wallpaper sebagai latar dari media	WARNA LATAR APE  Setelah validasi latar dari media diganti dengan warna hijau muda	Pada latar media diganti dengan 1 warna saja yaitu warna hijau supaya anak bisa fokus terhadap gambar
2	GAMBAR BINATANG  Sebelum revisi kartu gambar berbahan kardus dan ukuran gambar kecil	GAMBAR BINATANG  Kartu gambar menjadi lebih besar dan sudah di press	Ukuran gambar dibuat lebih besar supaya mudah dilihat oleh anak-anak dan di press supaya lebih tahan lama
3	TEMPAT LETAK GAMBAR Sebelum validasi media APE stick variasi tidak mempunyai sarana	TEMPAT LETAK GAMBAR	Untuk memultigunakan stick es krim maka dibuatlah tempat peletakan gambar terlebih dahulu sebelum

	tempat meletakkan gambar	 Validator media menyarankan membuat tempat peletak gambar dari <i>stick</i> yang ukurannya sesuai kartu gambar.	ditempelkan di sarana bermain selanjutnya, ini juga bertujuan supaya anak bermain lebih menyenangkan.
4	PETUNJUK PERMAIAN Tidak ada petunjuk permainan untuk memainkan APE <i>stick</i> variasi	PETUNJUK PERMAIAN  Validator menyarankan membuat Petunjuk permainan	Pembuatan petunjuk saat bermain bertujuan supaya tidak terjadi kesalahfahaman saat memainkan APE <i>stick</i> variasi.

5	BAGIAN DALAM TAS  Sebelum validasi bagian dalam media polos	BAGIAN DALAM TAS  Setelah revisi bagian dalam media dilapisi wallpaper	Pembuatan wallpaper dibagian dalam ini untuk membuat penampilan APE stick variasi lebih menarik dan menyiapkan tempat penyimpanan beralatan bermain dibagian dalam APE.
---	---	---	---

2. Validasi Ahli Materi

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, maka peneliti membawa produk tersebut ke ahli materi untuk divalidasi tentang kesesuaian media dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun yang ingin dikembangkan. Adapun kritik dan saran dari ahli materi saat konsultasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran dari Ahli Materi Terhadap APE Stick Variasi

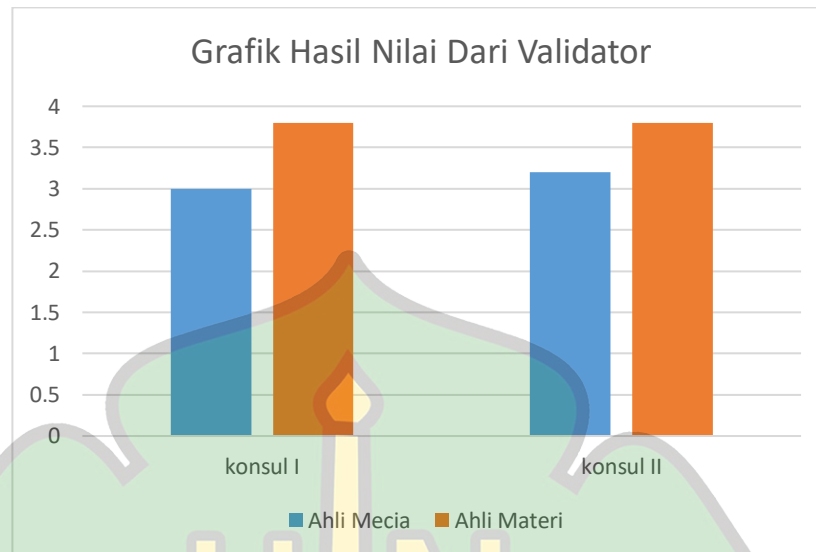
Validator	Kritik dan Saran	
	Konsultasi I	Konsultasi II
Faizatul Faridy, M.Pd	Media layak digunakan	Media sudah layak digunakan
	jika sudah menambahkan dan menyempurnakan	

	bilangan dan hurufnya dan juga menyesuaikan gambar dengan tema pembelajaran.	
--	---	--

Berdasarkan tabel diatas, kritik dan saran dari validator ahli materi adalah *APE stick* variasi tidak banyak perbaikan tetapi perlu diperbaiki dengan menambahkan atau menyempurnakan angka dan hurufnya sehingga dapat digunakan dengan layak.

Tabel 4.10 APE Stick Variasi Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi

No	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan
1	 Sebelum revisi gambar belum genap 10 dan jenis hewan masih beragam	 setelah revisi dari validator ahli materi gambar dibuat menjadi genap 10 dan memiliki 1 jenis hewan sesuai dengan tema.	Mengeprint dan menggunting gambar yang baru untuk melengkapi gambar yang kurang dan menyesuaikan gambar dengan tema pembelajaran.



d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk selesai, maka pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada anak usia 4-5 tahun di TK Melati Aceh Selatan pada TK A dengan jumlah anak 10 orang pada tanggal 3-4 Desember 2022 pada tahap uji coba ini anak diminta untuk mencoba produk dari APE *stick* variasi. Setelah itu penilaian pada anak saat menggunakan produk APE *stick* variasi adalah menggunakan penilaian lembar observasi untuk melihat perkembangan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. Adapun tujuan penilaian ialah untuk melihat kelayakan penggunaan produk APE *stick* variasi pada pembelajaran.

Kelayakan yang dimaksud ialah penggunaan produk APE *stick* variasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan penggunaan media, guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan aspek kecerdasan simbolik anak pada tahap usia 4- 5 tahun.

Pada tahap implementasi ini terdiri dari uji coba skala kecil dengan jumlah anak 10 orang, dengan menggunakan produk yang sudah didesain dan dinilai oleh validator. Setelah itu peneliti memberikan lembar observasi anak kepada guru untuk dapat menilai perkembangan kecerdasan simbolik anak saat uji coba produk APE stick variasi. Berikut hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan kecerdasan simbolik anak.

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan APE Stick Variasi

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai Pengamatan				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Anak mengenal konsep bilangan menggunakan APE stick variasi.		2	3	5	33
2	Anak mengenal jumlah angka pada gambar yang ditempelkan.		4	3	3	29
3	Anak mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh.		2	3	5	33
4	Anak menunjukan lambang bilangan		1	6	4	36
5	Anak mengenal lambang huruf awal pada gambar.		3	5	2	29
6	Menunjukan lambang huruf.			1	9	39
Jumlah skor						199
Rata-rata						3,3
Banyak butir pernyataan						6
Banyak total skor skala likert						40
Skor total ideal						240
persentase						83%
Kriteria						Sangat layak

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel diatas, pada lembar hasil observasi untuk anak mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun menggunakan APE *stick* variasi maka didapatkan hasil 83% dan dinyatakan sangat layak

c. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi, dan tahap ini merupakan tahapan terakhir dari pengembangan model *ADDIE*. Setelah APE *stick* variasi di uji cobakan di TK Melati Aceh Selatan, maka hasil penelitiannya dari lembar observasi adalah 83% yang kedalam kategori sangat layak Jadi, dapat disimpulkan bahwa APE *stick* varias layak untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak sesuai dengan hasil implementasi produk yang dilakukan penelitian

2. Kelayakan APE *Stick* Variasi

Kelayakan APE dilaksanakan pada tahap pengembangan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli instrument anak. Penilaian ini dilakukan untuk menjadi acuan bagi peneliti saat melakukan revisi produk. Validasi juga dilaksanakan untuk melihat tingkat kelayakan produk APE *stick* variasi.

Adapun hasil penelitian masing-masing dosen ahli adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Penilaian lembar validasi oleh ahli media terhadap produk *APE stick* variasi melawati tahap revisi produk, revisi produk dilaksanakan sesuai dengan kritik dan saran dari dosen ahli terhadap *APE stick* variasi untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak. Adapun hasil akhir dari penilaian media memproses nilai rata-rata 3,2 Yang masuk dalam kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian lembar validasi oleh ahli materi pada produk *APE stick* variasi terdapat kritik dan saran dari dosen ahli untuk menjadi acuan merevisi produk supaya lebih layak digunakan. Adapun penenilaian dari dosen ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,8 Yang termasuk kedalam kategori sangat layak.

c. Validasi Ahli Instrumen Anak

Penilaian lembar validasi ahli instrument anak pada lembar instrument anak terdapat kritik dan saran dari dosen ahli untuk menjadi acuan revisi instrument anak oleh peneliti. Produk *APE stick* variasi yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji coba pada skala kecil di TK Melati Aceh Selatan pada kelas A. Penilaian saat uji coba dilakukan oleh guru kelas. Adapun hasil persentase yang diperoleh adalah 83% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan APE Stick Variasi

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk pembelajaran, yaitu APE *stick* variasi untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. Dengan APE *stick* variasi diharapkan khususnya proses pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan kecerdasan simbolik anak. Media dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan simbolik anak di TK Melati Aceh Selatan.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Devolepment*) dengan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu dari model penelitian pengembangan dengan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama ialah *analysis*, tahap ini adalah tahap mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, setelah permasalahan di temukan, maka selanjutnya peneliti melaksanakan analisis kebutuhan di TK Melati Aceh Selatan. Sesudah analisis kebutuhan dilaksanakan, diketahui bahwa media untuk pembelajaran masih sangat kurang terutama dalam mengembangkan kecerdasan simbolik anak, sehingga materi pembelajaran sangat terbatas. Tahak kedua ialah *design*, setelah selesai melaksanakan analisis masalah dan analisis kebutuhan maka peneliti mendesain produk APE *stick* variasi untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak.

Tahap ketiga adalah *development*, tahap pengembangan merupakan tahap validasi dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan kritik dan saran dari validator agar produk lebih sempurna dan layak digunakan. Tahap keempat ialah *implementation*, yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun di TK Melati Aceh Selatan dengan jumlah anak 10 orang. Pada tahap terakhir yaitu ke lima tahap *evaluation*, yaitu hasil akhir produk APE *stick* variasi yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun.

Kemudian pada tahap *development* terdapat perubahan pada media sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Kritik dan saran dari ahli media adalah untuk buat latar APE cuman satu warna, ukuran gambar diperbesar lagi dan gambar yang sudah di print harus di press supaya lebih awet, buat tempat peletak gambar dari *stick* untuk memultigunakan penggunaan *stick* di APE *stick* variasi ini, memberikan petunjuk cara memainkan permainan APE *stick* variasi, dan melengkapi lambang huruf dan angka.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk APE *stick* variasi untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *stick* variasi, media dikembangkan lebih menarik, pada saat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan. Media yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun. Pengembangan APE *stick* variasi dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model pengemangan ADDIE, yaitu: *analysis*, menganalisa masalah dan kebutuhana anak. *Design*, langkah pembuatan produk APE *stick* variasi. *Development*, pengembangan media dengan validasi ahli materi serta revisi produk dari kritik dan saran dari masing-masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian lembar observasi perkembangan kemampuan simbolik anak. *Evaluation*, adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas media.
2. kelayakan APE *stick* variasi untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak mempunyai hasil penilaian dari masing-masing ahli. Pada ahli media dengan jumlah skor 42 dengan nilai rata-rata 3,2 yang masuk kedalam kategori sangat

layak. Kemudian untuk ahli materi, memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan jumlah skor 23 yang masuk kedalam kategori sangat layak. Adapun untuk hasil lembar observasi perkembangan kemampuan berfikir simbolik anak di TK Melati, yang dinilai oleh guru mendapat jumlah skor validator 199, dan jumlah total pertanyaan 6 dan banyak total skor skala *likert* 40, maka jumlah total ideal 240, sehingga memperoleh hasil 83% yang masuk dalam kategori layak dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak.

B. Saran

Adapun saran pada penelitian pengembangan APE *stick* variasi untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak adalah sebagai berikut:

1. APE *stick* variasi diharapkan mampu dikembangkan lebih lanjut dengan gagasan yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dan dapat digunakan dalam jangka panjang supaya media pembelajaran lebih bervariasi dan mampu mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.
2. Bagi penulis, semoga dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media untuk mengembangkan kemampuan anak. Kemudian untuk guru, agar APE *stick* variasi bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan simbolik anak. Sedangkan untuk anak diharapkan APE *stick* variasi bisa menambahkan minat anak dalam belajar, dan pembelajaran dapat lebih

menyenangkan. Selain itu, diharapkan media dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan simbolik anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abdul Salam Hidayat dkk. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Sistem Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Sarnu Untung.
- Abdul Salam Hidayat, dkk. (2021) *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbassis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV.Sarnu Untung.
- Achmad Noor Fatirul dan Bambang Winarto. (2019). *Instructional Development Design (Model-model Pengembangan Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Afi Parnawi. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Din*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ani Bodedarsyah dan Rita Yulianti. (2019). “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka” *Jurnal Ceria*, Vol. 6 Tahun ISSN : 2614-6347.
- Anindya Fajarini. (2018). *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Jember: Kencana.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana,
- Carol Seefeldt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Dadan Suryana. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Dadan Suryana. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Danar Santi. 2019. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media.

- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Djoko Adi Walujo dan Anies Listyowati. 2017. *Kompendium Paud Memahami Paud secara singkat*. Depok: Prenamedia Group.
- Djoko Adi Walujo dan Anies Lisyowati. 2017. *Komponen PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenamedia Group.
- Dra Yasbiati. 2018. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Eka Sri Hendayani. (2012). "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran PAUD Sratap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat". *Jurnal EMPOWERMENT*. Vol.1. No.2. ISSN No.2252-4738. Doi: 10.22460/empowerment.v1i2p92-104.620
- Eko Endarmoko. 2007. *Tesamoko Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Ending Puspitasari. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Guemedia: Bojonegoro.
- Hasni Nursyamsiah, dkk. 2019. Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal :Ceria*. Vol.2 No.6. ISSN: 2614-6347.
- Himmatul Fariyah. (2017). Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *Jurnal Teladan*, Vol.2, No.1, 2017, ISSN:2527-3191
Doi: <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/16>.
- M. Askari Zakariah, dkk. (2020). *Metode Penelitian*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah.
- Margono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen R. (2005). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Asli Mahasatya.
- Morgono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muazzar Habibi. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar SI PAUD)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mudji Sutrisno. dkk, 2005. *Sejarah Filsafat Nusantara, Alam Pikiran Indonesia*. Yogyakarta: Galangpress.
- Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: Jakad Publishing.

- Nanda Dewi, R.Eka Murtinugraha dan Riyan Authur. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ”. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol.7. No.2. Doi: <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Nurul Fadhilah. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Riyani Ariesta. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung:PT Sandiarta Sukses.
- Rizka Yunisa dan Fatmawati. 2018. Media Stick Angka untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan 1 Sampai 5 Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Penelitian Pendidikan KebutuhanKhusus*. Vol.6, No.1. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101652>
- Rustiyarso dan Tri Wijaya. (2010). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Santi Maudiarti. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa Saifillah Al-Faruq dan Sukatin. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Siti Rohmah, Stimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Bermain Tebak Angka Bergambar PAUD TP.Harapan Insani Pada Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal Jendela Bunda*. Vol.9, No.1, ISSN: 2685-564X (online)
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Hikayat.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulianah. (2013). Mengenal Konsep Huruf Dengan Metode Permainan Kartu Huruf Pada Anak. E-journal.IKIP-Veteran.ac.id. *Jurnal Belia*. Vol. 1, No. 02. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/251677>.

- Usep Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Yayah Hidayah. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Stick* angka, *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Vol.02, No.02. <https://core.ac.uk/download/pdf/275910118.pdf>.
- Yudi Harianto, Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D Teori dan Praktek*. Kota Pasuruan: Perum Sekar Indah.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita dan Ulfa Asma. 2022. “Pengembangan Media *Big Book Prayer* untuk Mengoptimalkan Religious Moral Activities Anak 4-5 Tahun”, *Jurnal Obsesi*, Vol.6, No.6. Doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2328.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6267 /Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2022

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 institusi 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 : 08 desember 2021
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd
2. Rani Puspa Juwita, M.Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi
Nama : **Arwi Nova**
NIM : 170210125
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengembangan APE Stick Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : 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.
- 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 : 31 Mei 2022
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.

Lampiran 2 : Surat Peneliti

Document

<https://siakad.ar-raniry.ac.id/e-mahasiswa/akademik/penelitian/cetak>


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

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

Nomor : B-15306/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Melati
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ARWI NOVA / 170210125**
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Darussalam, Rukoh, Ior. Seurumpun

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengembangan APE Stck Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun DI TK Melati Aceh Selatan*

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

Banda Aceh, 30 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Desember
2022

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

A R - R A N I R Y

Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN DINAS
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN TK MELATI
KECAMATAN KLUET TENGAH**
Jalan Menggamat - Kota Fajar Kode Pos 23771

Nomor : 44/23/2022
Lampiran : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian

Dengan hormat,

Kami yang bertandatangan dibawah ini Kepala TK Melati Aceh Selatan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Arwi Nova
NIM : 170210125
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengembangan APE *Stick* variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati Aceh Selatan
Alamat : Jalan Menggamat - Kota Fajar

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di TK Melati pada tanggal 1-3 Desember 2022 dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul "**Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati**"

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

جامعة الرانري

A R - R

Simpang Dua, 4 Desember 2022
Kepala TK Melati



Siti Zahra, S.Pd
Nip. 198101152008012001

Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Media



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.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1487/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk
memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Arwi Nova
Nim : 170210125
Judul : Pengembangan APE Stick Variasi Untuk
Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati
Kegiatan : Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami
haturkan terima kasih.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 10 Juni 2022
An.Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,


Heliati Fajriah,

Lampiran 5 : Surat Validasi Ahli Materi



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.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1488/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Schubun dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Arwi Nova
Nim : 170210125
Judul : Pengembangan APE Stick Variasi Untuk
Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 10 Juni 2022
An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,

AR - RANIRY

Heliati Fajriany

Lampiran 6 : Surat Validasi Ahli Instrumen Anak



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.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1489/Un.08/Kp.PIAUD/06/2022
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Dewi Fitriani, M. Ed

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Arwi Nova
Nim : 170210125
Judul : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk
Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik
Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 10 Juni 2022
An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah
Heliati Fajriah

Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Media Konsul I

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati Aceh Selatan.
 Peneliti : Arwi Nova (170210125)
 Prodi : SI Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Nama Validator : Lina Amelia, M.Pd

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Tidak Sesuai (TS)
3. Sesuai (S)
4. Sangat Sesuai (SS)

B. Penilaian Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1	Edukatif	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.			✓	
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.			✓	
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)			✓	
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	
		e. APE <i>stick</i> variasi mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak			✓	
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.			✓	
		b. APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama			✓	

		c. Keserasian ukuran APE stick variasi bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)	✓			
		d. Penggunaan APE stick variasi mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.	✓			
3	Estetika	a. Kesesuaian APE stick variasi dengan karakteristik anak				
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE stick variasi	✓			
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE stick variasi	✓			
Jumlah frekuensi		✗				
Jumlah skor		✓				
Rata-rata		✓				
Jumlah skor maksimal		✗				
Bilangan konstanta		✗				
Persentase		✗				

Kesimpulan Penilaian:

- ☐ Layak Digunakan
- ☒ Layak Setelah Dilakukan Perbaikan
- ☐ Belum Layak

C. Komentar dan Saran

1. warna latarnya sama warna (Pilih warna pastel)
2. Uraian kartu diperbaiki
3. Make markan penggunaan stick (Bisa jadi kartu)

Banda Aceh, 18/10/2022

(Lina Amelia, M.Pd)

Lampiran 8 : Lembar Validasi Ahli Media Konsul II

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati Aceh Selatan.

Peneliti : Arwi Nova (170210125)

Prodi : SI Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Lina Amelia, M.Pd

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Sesuai (STS)
2. Tidak Sesuai (TS)
3. Sesuai (S)
4. Sangat Sesuai (SS)

B. Penilaian Media

No	Aspek yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
			STS	TS	S	SS
1	Edukatif	a. Kesesuaian APE <i>stick</i> variasi dengan tujuan perkembangan berfikir simbolik anak yang ingin dicapai.				✓
		b. Penggunaan APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				✓
		c. Bersifat multiguna (mampu mengembangkan lebih dari satu aspek)				✓
		d. mampu mendorong rasa ingin tahu anak			✓	
		e. APE <i>stick</i> variasi mampu memberikan lebih dari satu informasi pada anak				✓
2	Teknis	a. Bahan pembuatan APE aman dan tidak berbahaya bagi anak.				✓
		b. APE <i>stick</i> variasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relative lama				✓

		c. Keserasian ukuran APE stick variasi bagi anak usia dini (tidak terlalu kecil atau terlalu besar)			✓	
		d. Penggunaan APE stick variasi mudah digunakan, ringan, dan mudah dibawa.			✓	
3	Estetika	a. Kesesuaian APE stick variasi dengan karakteristik anak			✓	
		b. Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan dan bentuk APE stick variasi			✓	
		c. Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan tulisan pada APE stick variasi			✓	
Jumlah skor						
Rata-rata						

Kesimpulan Penilaian:

- Layak Digunakan
- Layak Setelah Dilakukan Perbaikan
- Belum Layak

C. Komentar dan Saran

1. warna hmp anal bedakan (identifikas)
 2. kaku bar multigra / ganti gambar
 diproses -> shga bahan kua dan mudah bergerak
 pangs - untuk tona lain

Banda Aceh, 24/ 10/ 2022

AR - RANIRY

(Lina Amelia, M.Pd)

Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Materi Konsul I

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Melati Aceh Selatan.

Peneliti : Arwi Nova (170210125)

Prodi : SI Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Nama Validator : Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu/Bapak terhadap Media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 1. Sangat Tidak Sesuai (STS) | 3. Sesuai (S) |
| 2. Tidak Sesuai (TS) | 4. Sangat Sesuai (SS) |

B. Penilaian Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Materi yang disajikan dalam APE <i>stick</i> variasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kecerdasan simbolik anak usia 4-5 tahun			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓	
3.	Keterkaitan materi yang disajikan dengan kondisi nyata anak			✓	
4.	Mampu memotivasi anak dalam belajar mengenal simbol-simbol angka dan huruf				✓
5.	Materi yang disajikan dengan tampilan menarik				✓
6.	Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan kognitif (berfikir simbolik) anak			✓	
7.	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak			✓	
Jumlah frekuensi					
Jumlah skor					
Rata-rata					
Jumlah skor maksimal					
Bilangan konstanta					
Persentase					

Kesimpulan Penilaian:

- Layak Digunakan
- Layak Setelah Dilakukan Perbaikan
- Belum Layak

C. Komentar dan Saran

TAMBAH DAN SEMPURNAKAN BILANGAN DAN HURUFNYA

Banda Aceh, / / 2022


(Faizatul Faridy, M.Pd)

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 10 : Lembar Validasi Instrumen Anak Konsul I

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati Aceh Selatan

Nama Sekolah : TK Melati
 Tema : Binatang
 Kelompok/ Semester : A/ I (Satu)
 Kurikulum Acuan : K-13
 Penulis : Arwi Nova
 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 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keceragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ 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 SUBSTANSI:	
9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat 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 Saran

Sudah dapat dipakai dengan melakukan editan
pada beberapa kata.

Banda Aceh, 30 / Nov / 2022

Validator


Dewi Fitriani, M. Ed



Lampiran 11 : RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK MELATI

Kelompok / Usia : A/ 4-5 Tahun
Semester : I
Minggu/ Hari ke- : 3/I
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Binatang/ Binatang Ternak
Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
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, bertanggung jawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3	Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati dengan panca indera (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, Gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya 3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar 3.2.1 Mendengarkan aturan main 4.2.1 Berperilaku dengan baik saat bermain

FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan Gerakan untuk pengembangan motorik halus (guna untuk memperagakan suara dan gerakan binatang ternak). 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.3.1 menyebutkan jumlah anggota tubuh pada binatang ternak 4.3.1 memposisikan tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya) melalui hasil karya	2.2.1 memiliki sikap ingin tahu tentang binatang ternak 4.6.1 menyebutkan tentang bagian-bagian yang terdapat pada binatang ternak
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama binatang ternak 2.6.1 taat terhadap aturan saat bermain 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang dan menyebutkan nama pada gambar binatang ternak
BAHASA	3.10 memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru 3.12.1 menyebut jumlah hewan yang ada pada gambar dan menyebut huruf awal pada gambar binatang ternak
SENI	4.15 menunjukan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukan hasil akhir setelah mencocokkan gambar dengan <i>stick</i> yang sudah ditempelkan huruf dan angka.

- Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
- Perilaku hidup sehat
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
- Sikap sabar
- Sikap ingin tahu
- Sikap menaati aturan
- Sikap percaya diri
- Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- Mengenal keaksaraan awal
- Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa binatang ternak adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka dan huruf
3. Anak mengetahui macam-macam binatang ternak
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang ternak
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka dan huruf

Media yang digunakan : APE *Stick* Variasi

Alat/ sumber belajar : koper, *stick*, gambar yang sudah diprint dan sudah di press, dan magnet, lem dan kertas.

Model pembelajaran : kelompok

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30-08.00	➤ Memberikan salam dan membaca doa ➤ Menanyakan kabar anak (Alhamdulillah, luar biasa, Alhamdulillah) ➤ Guru mengabsen kehadiran anak (izin persediaan diri, Santun) Apersepsi ➤ Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatihah dan surah An-nass ➤ Guru memberitahu tema yang akan dipelajari hari ini ➤ Guru menanyakan tentang macam-macam binatang ternak ➤ Tanya jawab antara guru dan anak mengenal pembelajaran kemarin ➤ Guru menjelaskan Kembali tentang macam-macam binatang ternak ➤ Guru menjelaskan/mengkaitkan antara macam-macam binatang ternak dan tema sebelumnya ➤ Guru memberitahu atura-aturan dalam kegiatan APE <i>Stick</i> variasi	30 menit

		Motivasi ➤ Anak menyanyikan lagu tentang macam-macam hewan ➤ Anak mengamati bentuk gerakan dan suara binatang ternak ➤ Guru memberi stimulus dengan menjelaskan suara dan gerakan yang dimiliki setiap binatang ternak (mengamati) ➤ Tanya jawab tentang bagaimana suara, gerakan dan makanan yang dimakan oleh binatang ternak (menanya) ➤ Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru	
Kegiatan Inti	08.00-09.30	➤ Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok ➤ Guru menyiapkan tiga kelompok, setiap kelompok harus menyelesaikan tiga aktivitas yang berbeda-beda secara bersamaan Aktivitas main 1: anak melakukan kegiatan mencocokkan angka dan huruf dengan gambar melalui APE Stick variasi Aktivitas main 2: anak melakukan kegiatan mencocokkan angka dengan gambar dan menempelkan gambar hewan ternak Aktivitas main 3: anak menebalkan kata (nama hewan) yang ada dibawah gambar Aktivitas pengaman: guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain).	90 menit
Istirahat	09.35-10.00	➤ Mencuci tangan ➤ Berdoa sebelum dan sesudah makan ➤ Bermain bebas	30 menit
Kegiatan	10.00-	Recalling	30 menit

Penutup	10.30	➤ Merapikan mainan ➤ Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan ➤ Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ➤ Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) Penanaman Nilai Karakter ➤ Bercerita pengalaman saat bermain ➤ Mengajak anak bersyukur karena telah dapat bermain dengan menyenangkan ➤ Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi ➤ Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain (mandiri) ➤ Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap baik (hormat dan sopan santun) ➤ Tanamkan kepada anak untuk selalu mengerjakan sesuatu sampai selesai tanpa mengeluh (kerja keras) ➤ Tanamkan kepada anak untuk sabar pada saat mengikuti kegiatan yang melibatkan banyak orang (disiplin) ➤ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini ➤ Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari ➤ Kegiatan penenangan berupa: bernyanyi dan tepuk tangan ➤ Berdo'a ➤ Salam
---------	-------	---

Mengetahui
Guru Kelas


H. H. BIBAH

Aceh Selatan,
Peneliti,

2022


Arwi Nova
NIM. 170210125



Lampiran 12 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

Lembar Observasi Penilaian Anak Usia 4-5 Tahun

Judul penelitian : Pengembangan APE *Stick* Variasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Melati Aceh Selatan.

Nama Anak : Aira ulfahmi

A. Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian ibu/bapak terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut.

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

B. Penilaian Perkembangan simbolik Anak Usia 4-5 Tahun

No	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Anak mengenal konsep bilangan menggunakan APE <i>stick</i> variasi			✓	
2	Anak mengenal jumlah angka pada gambar yang ditempelkan			✓	
3.	Anak mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh.		✓	.	

4	Anak menunjukan lambang bilangan			✓	
5	Anak mengenal lambang huruf awal pada gambar.		✓		
6	Anak menunjukan lambang huruf				✓

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aceh Selatan,
Guru


(HABI BAH)

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 13 : Foto Penelitian

AR-RANIRY

