

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET GAME SOLITEKIDS
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B TKIT
HAFIZUL ILMI BLANG KRUENG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

NURUL ANNISA

NIM. 180210072

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENGARUII PENGGUNAA GADGET GAME SOLITEKIDS
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B TK IT
HAFIZUL ILMI BLANG KRUENG**

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:

Nurul Annisa

NIM.180210072

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi 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,



Putri Rahmi, M. Pd.

NIDN. 2006039002

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET GAME SOLITEKIDS
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B TK IT
HAFIZUL ILMI BLANG KRUENG**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia 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 :

Kamis, 22 Juni 2023 M

3 Dzullhijjah 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005



Putri Rahmi, M. Pd.
NIDN. 2006039002

Penguji I,



Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199011252019032019

Penguji II,



Hijriati, M.Pd.
NIP. 199107132019032013

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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



Prof. Safrid Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Annisa
NIM : 180210072
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Banda Aceh, 02 Januari 2023

Yang Menyatakan


METERA TEMPEL
11AKX178281806

Nurul Annisa

NIM. 180210072



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

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 125 /Un.08/Kp.PIAUD/ 04 /2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

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

Nama : Nurul Annisa
Nim : 180210072
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing 2 : Putri Rahmi, M,Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Game Solitekids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 35%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Rajriah

Banda Aceh, 14 Juni 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

ABSTRAK

Nama : Nurul Annisa
NIM : 180210072
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids*
Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6
Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng
Tebal Skripsi : 67 Halaman
Tanggal Sidang : 22 Juni 2023
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd
Kata Kunci : *Gadget Game Solitekids*, Perkembangan Kognitif

Berpikir simbolik merupakan tahap awal dalam pemikiran praoperasional pada anak usia dini, berpikir simbolik menjadi salah satu dari aspek perkembangan kognitif, dimana pada tahap ini anak sudah mampu mengenal lambang bilangan sesuai dengan tingkat umurnya. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Tk It Hafizul Ilmi terlihat masih kurangnya dalam menstimulus anak dalam mengenal lambang bilangan, anak mampu dalam menyebutkan lambang bilangan namun anak tidak mengetahui lambang bilangan yang anak sebutkan, sebagian anak belum berurutan pada saat menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak hanya mengenal dengan bunyi bilangan tetapi masih sulit dalam pengucapan, dimana anak masih terkendala dalam mengingat lambang bilangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan *Pre-Eksperimental Designs* dengan *designs One-Group Pretest-Posttest Designs*. Penelitian ini dilakukan di kelas B Tk It Hafizul Ilmi dengan sampel 29 anak. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan jenis uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ artinya bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget game solitekids* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B Tk It Hafizul Ilmi yang dilihat dari kemampuan berpikir simbolik anak termasuk kriteria berkembang sesuai harapan.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya Serta Karunia-Nya kepada kita semua. Yang mana telah menganugrahkan nikmat sehat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Game Solitekids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Tk It Hafizul Ilmi Blang Krueng”** dengan sebaik mungkin. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (SI) Pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Serta shalawat dan salam kita sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta sahabat dan keluarga beliau sekalian. Dengan izin Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya. Dalam penyusunan Skripsi peneliti banyak mendapatkan bimbingan, pengaruh dan dorongan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih dan rasa syukur peneliti kepada :

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Dr. Safrul Muluk, S.Ag, M.A., M.Ed, Ph. D, beserta stafnya yang telah membantu peneliti.
2. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

3. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku Pembimbing Pertama dan selaku penasehat akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada peneliti sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Putri Rahmi, M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, arahan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Sri Astuti, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi dan kepada seluruh guru TK IT Hafizul Ilmi yang telah banyak membantu dan memberikan waktunya hingga penelitian sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada keluarga dan seluruh sahabat yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi serta turut membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

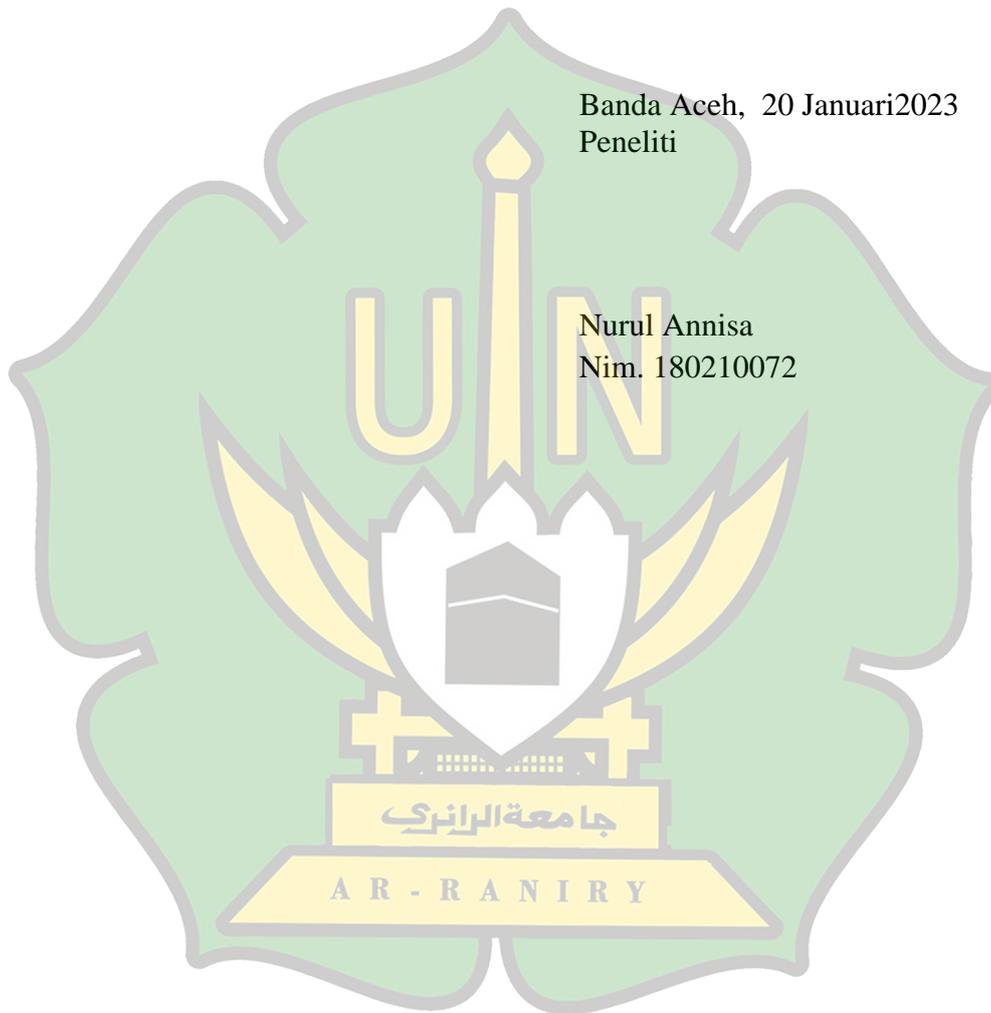
Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Peneliti sangat berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan yang berlipat ganda amin.

Terlepas dari semua itu, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar peneliti dapat memperbaiki skripsi ini. Akhir kata peneliti mengharapkan

semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah kepada kita semua. Amin Ya Robbal Alamin.

Banda Aceh, 20 Januari2023
Peneliti

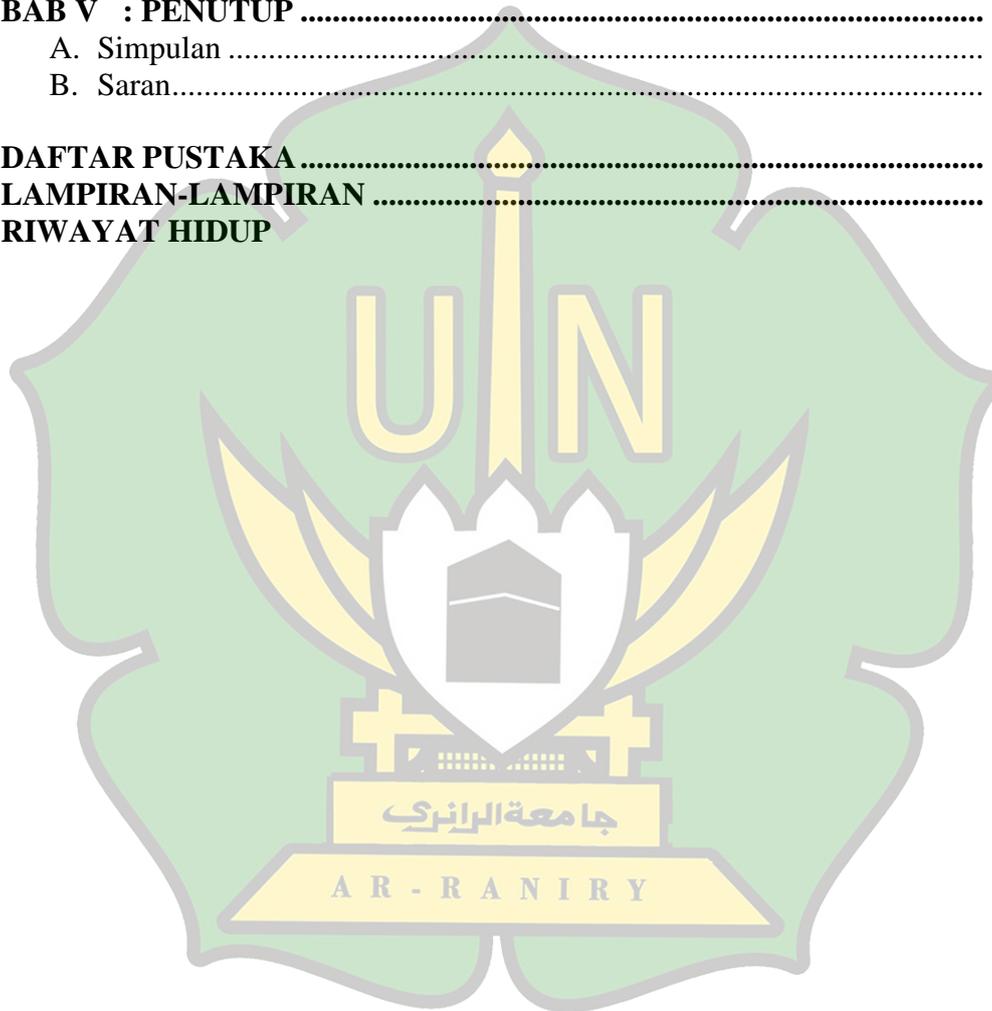
Nurul Annisa
Nim. 180210072



DAFTAR ISI

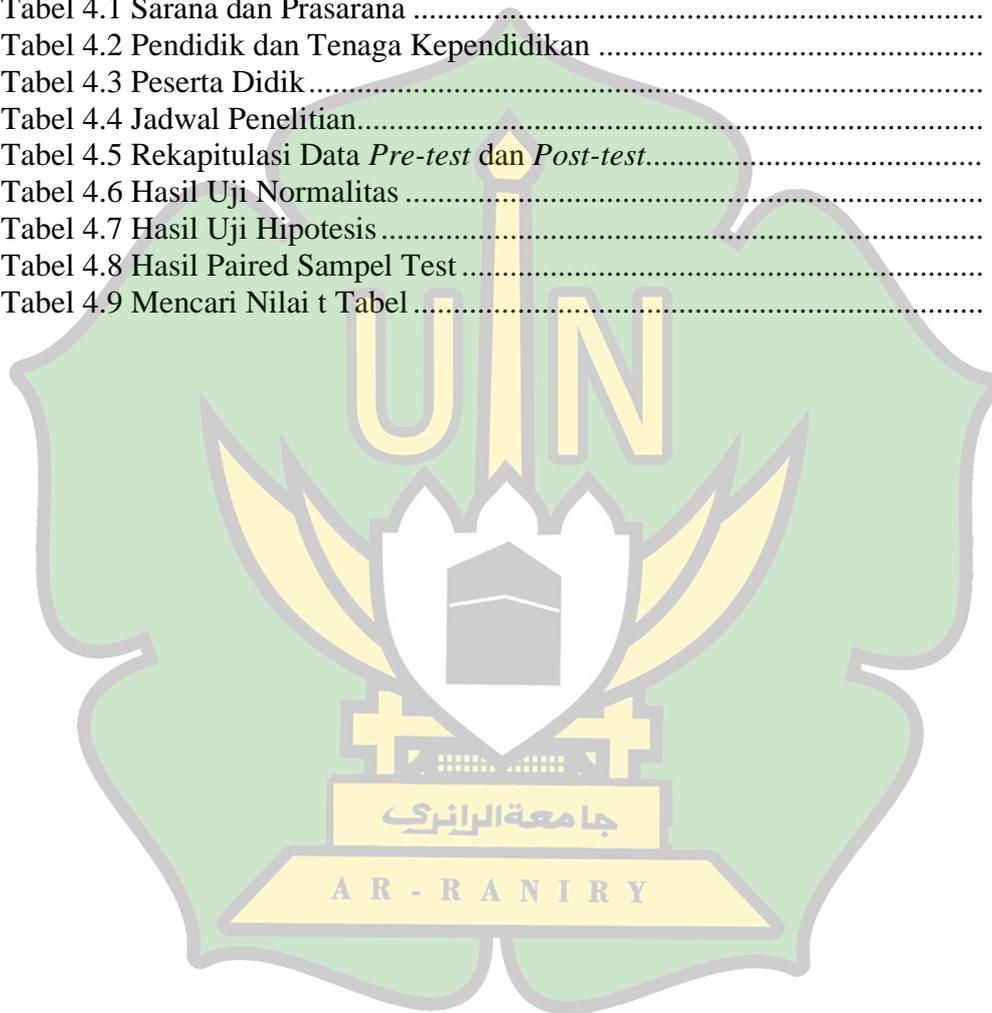
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II: LANDASAN TEORITIS	11
A. Penggunaan <i>Gadget</i>	11
1. Pengertian <i>Gadget</i>	11
2. Pengertian <i>Game Solitekids</i>	12
3. Fungsi <i>Gadget</i>	12
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	13
5. Jenis <i>Gadget</i>	14
6. Penggunaan <i>Game Solitekids</i>	15
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	21
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	21
2. Teori Kognitif	22
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif AUD 5-6 Tahun	24
4. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	27
C. Anak Usia Dini.....	29
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	29
2. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	30
3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	32
D. Penelitian Relevan.....	33
BAB III : METODE PENELITIAN.....	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Populasi dan Sampel Penelitian	37
C. Instrumen Pengumpulan Data	37
D. Teknik Pengumpulan Data	41

E. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Lokasi.....	47
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	52
D. Pembahasan	57
BAB V : PENUTUP	62
A. Simpulan	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
RIWAYAT HIDUP	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	24
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Lembar Observasi Indikator Berpikir Simbolik.....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Observasi.....	42
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana.....	48
Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	49
Tabel 4.3 Peserta Didik.....	49
Tabel 4.4 Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis.....	53
Tabel 4.8 Hasil Paired Sampel Test.....	54
Tabel 4.9 Mencari Nilai t Tabel.....	56



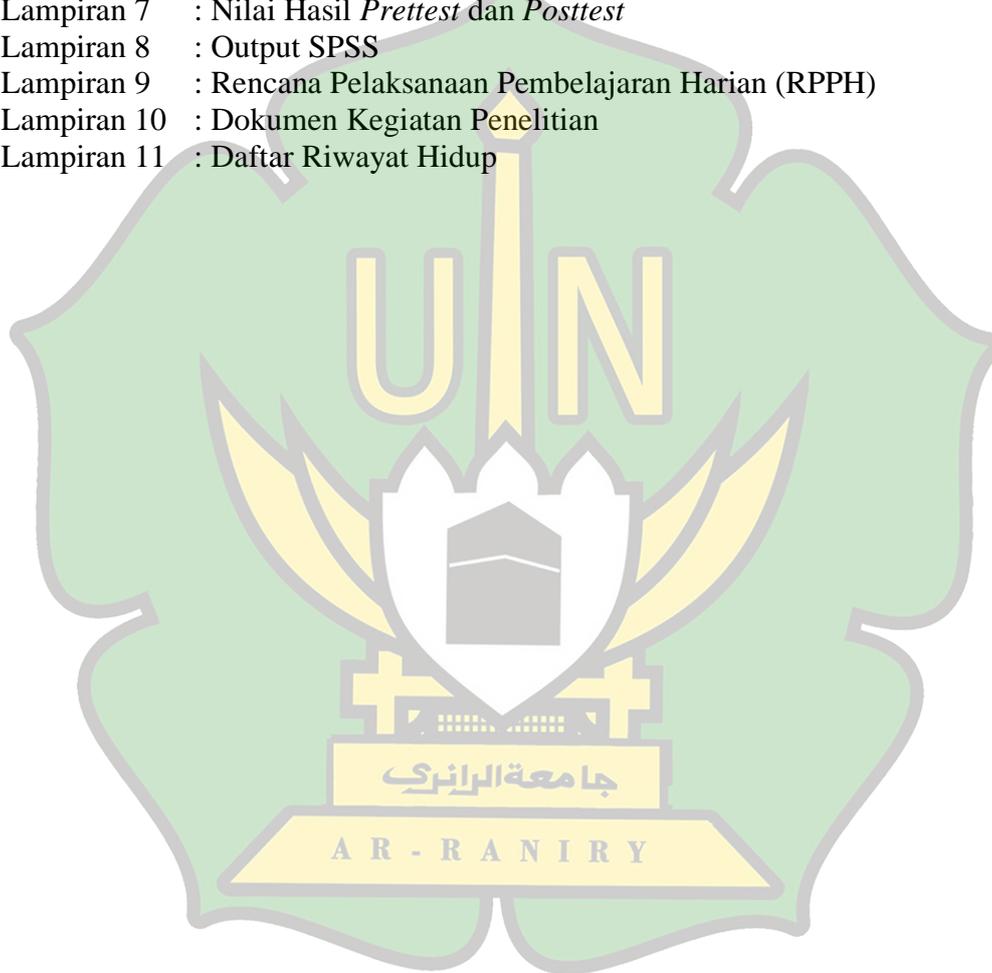
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Laptop dan Proyektor	15
Gambar 2.2 Menu Aplikasi Permainan <i>Solitekids</i>	15
Gambar 2.3 Menu <i>Fitur</i> Lagu	16
Gambar 2.4 Menu <i>Fitur</i> Belajar	17
Gambar 2.5 Menu <i>Fitur</i> Bermain	17
Gambar 2.6 Menu <i>Fitur</i> Belajar	18
Gambar 2.7 Permainan Angka	18
Gambar 2.8 <i>Item</i> Permainan Angka	19
Gambar 2.9 Menyebut Lambang Bilangan 1-10	19
Gambar 2.10 Menggunakan Lambang Bilangan Untuk Menghitung	19
Gambar 2.11 Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan	20
Gambar 2.12 Permainan Huruf	20
Gambar 2.13 Mengenal Berbagai Macam Huruf	21



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Dekan Fakultas AR-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Dari Dinas Pendidikan Aceh Besar
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Validasi Instrumen
- Lampiran 6 : Salah Satu Hasil Penelitian Lembar Observasi Anak
- Lampiran 7 : Nilai Hasil *Prettest* dan *Posttest*
- Lampiran 8 : Output SPSS
- Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 10 : Dokumen Kegiatan Penelitian
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini suatu pendidikan yang memberikan pola pengasuhan dan pelayanan kepada anak usia 0-6 tahun, karena pada masa tersebut dikatakan dengan masa keemasan (*golden Age*). Pada masa tersebut juga terjadi nya proses perkembangan dalam berbagai aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional¹.

Pada era dunia digital saat ini, Perkembangan Teknologi sangat pesat dan semakin canggih sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak berbagai jenis teknologi yang memiliki dampak besar dalam perubahan dunia. Salah satunya *Gadget* yang memiliki dampak besar pada nilai-nilai kebudayaan. *Gadget* salah satu perangkat atau instrument elektronik dimana didalamnya memiliki tujuan dan macam-macam bentuk seperti, *Smartphone*, *tablet*, laptop, kamera dan perangkat lainnya².

Gadge memiliki berbagai macam bentuk seperti *smartphone*, laptop dan lain sebagainya. Dalam sistem soperasi pada laptop, laptop memiliki yang namanya *software*. *Software* memiliki berbagai jenis sistem operasi, salah satu yang diterapkan dalam *software* yang digunakan pada aplikasi *game*. Sistem

¹Munisa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia di TK Panca Budi Medan". Vol. 13, No. 1, 2020, h. 102.

²Chusna, Asmaul Puji. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak". *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Vol. 17, No.2, 2017,h. 316.

operasi pada *game* ini menggunakan *Bluestacks*, dimana *Bluestacks* merupakan *software emulator android* gratis yang bisa dijalankan di laptop atau *PC* guna untuk menjalankan berbagai jenis *software android*. *Android bluestack* merupakan cara untuk *mendownload* suatu aplikasi *android* di *PC* atau laptop³. Aplikasi permainanyang digunakan dalam penelitian ini adalah *Solitekids*. *Solitekids* merupakan permainan yang dapat mendukung perkembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir simbolik pada anak, yang dirancang khusus dengan berbagai macam bentuk dalam pengenalan lambang bilangan, pengenalan huruf dan angka, dengan demikian permainan *Solitekids* ini dapat mendukung cara berpikir dalam proses pembelajaran.

Pemakaian *Gadget* saat ini bukan hanya pada orang dewasa tetapi remaja bahkan anak Prasekolah (Anak Usia Dini). Rata-rata menggunakan *Gadget* hanya untuk bermain *game* yang tidak bermanfaat, dari pada menggunakan perangkat untuk hal yang lain, sehingga penggunaan *gadget* tidak terkontrol dengan baik. Pada dasarnya anak akan lebih baik menggunakan *gadget* dengan hal-hal yang bermanfaat seperti memainkan *game* yang memiliki *fitur-fitur* yang dapat mendukung aspek perkembangan anak. Salah satu nya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan Kognitif dapat dikatakan bahwa suatu proses berpikir seseorang yang akan menemukan pengetahuan yang baru dari hasil yang di capai. Dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) Nomor 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif anak usia

³Dedik , Kurniawan. *Teknik Hacking Android*. (Jakarta :PT Elex Media Komputindo, 2019), h. 2.

5-6 tahun yang dilihat dari (STPPA) yaitu: Belajar dan pemecahan masalah, Berpikir logis, Berpikir simbolik. Ruang lingkup perkembangan kognitif yang sangat diperlukan pada perkembangan anak usia dini adalah kemampuan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak mulai menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang bilangan untuk mempresentasikan hasil yang dilihat dari suatu objek.

Menurut Nursyamsiah dkk, berpikir simbolik pada anak usia dini adalah tahap awal bagi anak untuk belajar mengenal suatu konsep, untuk dipelajari, meskipun tanpa adanya dari suatu objek yang nyata⁴. Perkembangan Kemampuan Kognitif juga menjadi sebuah strategi untuk dikembangkan kepada Anak Usia Dini, dimana pada anak usia dini banyak aspek perkembangan yang terjadi dengan sendirinya, yang ditimbulkan dari lingkungan sekitar. Menurut Yusuf, Kemampuan Kognitif merupakan suatu kemampuan anak untuk berpikir yang lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah⁵. Perkembangan kognitif diistilahkan dengan sebuah gambaran bagaimana cara berpikir anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir dengan cara-cara yang unik⁶.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik merupakan kemampuan mengingat simbol-

⁴Ermi Nurlaela, Lenny Nuraeni, "Pengaruh Permainan *Maze* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Ceria*, Vol. 4, No. 2, 2021, h. 148.

⁵Dhiu Dua, Konstantinus, dkk. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jawa Tengah: IKAPI, 2021), h. 8-10.

⁶Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa *Early Childhood*". Vol. 1 No. 2, 2016, h. 39.

simbol, ataupun konsep yang dilihatnya dari suatu objek yang nyata. Perkembangan kognitif juga merupakan suatu aktifitas mental yang berkaitan dengan proses penerimaan stimulus oleh individu melalui alat indra atau proses sensoris (persepsi), pemikiran, daya ingat dan pengelolaan informasi yang didapat seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah serta merencanakan sesuatu yang berkaitan dengan semua aktivitas dari individu tersebut⁷.

Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 14-18 Februari 2022 di kelas B TK IT Hafizul Ilmi, peneliti melihat bahwasannya 19 dari 29 anak tidak bisa menyebut lambang bilangan 1-10 secara berurutan. Peneliti juga menemukan beberapa anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan serta anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan secara berurutan. Selain itu, peneliti melihat bahwa ada beberapa anak mampu dalam menyebutkan lambang bilangan namun mereka tidak mengetahui lambang bilangan yang mereka sebutkan, misalnya dalam menyebutkan bilangan 1-10, - banyak anak yang masih terkendala dalam mengingat lambang bilangan tersebut.

Menurut (PERMENDIKBUD) Nomor 137 Tahun 2014 dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Lingkup Perkembangan Kognitif dikatakan bahwa, seharusnya anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal lambang bilangan dan mengenal berbagai macam huruf. Namun fenomena yang

⁷Dhiu Dua, Konstantinus, dkk. *Aspek Perkembangan...*, h. 9

peneliti temukan dilapangan banyak anak yang belum mampu dalam pengenalan lambang bilangan serta pengenalan huruf.

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini permainan menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tidak membosankan. Serta Kegiatan pembelajaran yang menggunakan *gadget* harus disesuaikan dengan tingkat umur anak, *gadget* yang digunakan harus berupa permainan yang mendukung aspek perkembangan anak. Adapun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan *Game Solitekids* sebagai kegiatan penelitian. *Game Solitekids* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang membantu anak untuk belajar mengenal dan memahami angka-angka dan huruf dengan metode yang seru, yang digunakan pada anak berusia 5-6 tahun, dimana pada permainan tersebut di *desain* dengan bentuk dan cara bermain yang tidak membosankan sehingga anak dapat menimbulkan ketertarikan tersendiri.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan yang mendukung penelitian ini. Salah satunya ialah dalam penelitian Riska Ayuningsih dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Aplikasi *Game* Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo”, hasil penelitian yang menjelaskan bahwa hasil indikator perkembangan kognitif setelah menggunakan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif mengalami peningkatan yaitu ditandai tidak adanya respon dengan kriteria kurang dan meningkatnya kriteria baik, dikarenakan *game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game*

yang berdampak positif, fungsi *game* edukatif adalah dapat menambah pengetahuan, merangsang daya pikir, daya cipta, daya ingat dan daya bahasa⁸.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu melihat bagaimana perkembangan kognitif melalui pengaruh *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif, dimana pada penelitian ini peneliti ingin meneliti penggunaan *game Solitekids* dalam mencapai perkembangan indikator berpikir simbolik anak.

Berdasarkan hasil dari uraian latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang, **“Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Tk IT Hafizul Ilmi Blang Krueng”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah Apakah pengaruh penggunaan *gadget game solitekids* terhadap perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu, untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget game solitekids* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B Tk IT Hafizul Ilmi.

⁸Riska Ayuningsih, dkk. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Aplikasi *Game* Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo”. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol. 10, No. 2, 2018, h. 28-29.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah⁹. Jawaban sementara yang belum pasti kenyataannya dan harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan anggapan tersebut maka hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah “penggunaan *gadget game solitekids* terdapat pengaruh perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Memberikan sumbangan pemikiran ilmu dalam Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi

b. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

dapat menanbah wawasan dan pengalaman langsung tentang bagaimana Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap

⁹Begot Santoso, *Biologi Pelajaran Biologi untuk SMA*, (Jakarta: Ganeca Exact, 2007), h.

Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di Kelas B TK IT

Hafizul Ilmi

b. Bagi guru

Guru dapat melihat tahap perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran, yang sesuai dengan tingkat umur dengan menggunakan *Gadget Game Solitekids* sebagai media pembelajaran

c. Bagi sekolah

Menambah referensi dalam kemampuan Perkembangan Kognitif Anak, yang terjadi dalam Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids*.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dalam memahami beberapa istilah yang terdapat dalam skripsi ini, adapun istilah yang dapat di definisikan adalah:

1. *Gadget Game Solitekids*

Gadget memiliki berbagai macam jenis salah satunya laptop. Laptop menjadi salahsatu perangkat dari *software* yang didalamnya terdapat sistem operasi, dimana *software* merupakan perangkat lunak berupa program untuk menjalankan seluruh perangkat *hardware* komputer untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. *Software* memiliki berbagai jenis sistem operasi. Salah satu sistem operasi yang diterapkan pada *Software* dalam penelitian ini adalah aplikasi permainan *Solitekids*.

Adapun *gadget* yang dipakai pada penelitian ini yaitu laptop dan proyektor. Proyektor digunakan untuk menampilkan *Game Solitekids* bagi

anak untuk melihat perkembangan kognitif yang dicapai dari observasi yang akan peneliti lakukan. *Game Solitekids* salah satu aplikasi yang dapat membantu anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenal dan memahami angka-angka serta pengenalan huruf dengan metode yang seru, sehingga proses perkembangan berpikir simbolik anak dapat berkembang dengan cepat¹⁰. Laptop dan proyektor menjadi salah satu media dalam kegiatan penelitian ini.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan seluruh proses aktivitas yang berisikan akal dan pikiran manusia untuk memperoleh suatu pengetahuan dengan daya ingat yang lebih kompleks. Perkembangan kognitif memiliki tiga indikator yaitu, belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Adapun pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator berpikir simbolik. Berpikir simbolik merupakan tahap awal dalam pemikiran praoperasional pada anak usia dini¹¹. Adapun pada Indikator berpikir simbolik anak sudah mampu, menyebut lambang bilangan 1-10, dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan, dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

¹⁰Saefulloh Fikri, "Pemanfaatan Aplikasi *Solitekids* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bagi Siswa PAUD". *Jurnal IJED Islamic Journal Of Education*. Vol. 1. No. 1, 2022, h. 139-140

¹¹Hasni Nursyamsiah, "Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Ceria*. Vol. 2, No. 6, 2019, h. 289

Berdasarkan penjelasan diatas, perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, anak telah mampu mengenal lambang bilangan dan mengenal macam-macam lambang huruf, hal tersebut penting karena untuk mengembangkan kemampuan menghitung, menulis, dan membaca. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu tahap awal yang mudah dipahami oleh anak, pada penelitian ini laptop menjadi media pendukung dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada laptop memiliki berbagai macam aplikasi.



BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget atau dalam bahasa Indonesia *gawai* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Laptop, *ipad*, *tablet* atau *smartphone* adalah alat teknologi yang memiliki berbagai macam aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia¹.

Menurut Osland Cvano dalam Aisyah Anggraeni dkk, Menjelaskan bahwa *gadget* adalah sebuah istilah dalam sebuah bahasa Inggris yang diartikan dengan sebuah perangkat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Sedangkan menurut Tara Rayner *Gadget* adalah sebagai benda yang memiliki berbagai macam karakter unik yang memiliki sebuah unit kinerja dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis². *Gadget* juga merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia.

¹Jarot Wijanarko, Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), h. 3.

²Aisyah Anggraeni, Hendrizal, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA". *Jurnal PPKn & Hukum*, Vol. 13, No. 1, 2018, h. 66.

2. Pengertian *Game Solitekids*

Solitekids merupakan *platform* media sosial yang dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan mengenal lambang bilangan anak prasekolah, *Game Solitekids* terdapat media belajar seperti, membaca, berhitung, mengenal lambang bilangan serta bermain. Aplikasi *Solitekids* merupakan salah satu aplikasi *game* berbasis android yang berisi tentang pembelajaran³. *Game Solitekids* salah satu aplikasi yang dapat membantu anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenal dan memahami angka-angka serta pengenalan huruf dengan metode yang seru, sehingga proses perkembangan berpikir simbolik anak dapat berkembang dengan cepat.

3. Fungsi *Gadget*

Adapun fungsi dari *Gadget* dapat diuraikan sebagai berikut yaitu:

- a) Media komunikasi, fungsi *Gadget* merupakan sebagai media komunikasi yang akan memudahkan setiap orang dalam berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi dan perangkat lainnya.
- b) Akses informasi, *Gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
- c) Media hiburan, beberapa jenis *Gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan, contohnya *Smartphone* yang dapat membuka video.

³Saefulloh Fikri, "Pemanfaatan Aplikasi *Solitekids* Untuk Meningkatkan.....140

- d) Gaya hidup, *Gadget* merupakan salah satu yang mempengaruhi gaya hidup penggunanya⁴.

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak penggunaan *Gadget* dibagi menjadi dampak positif dan negatif. Dampak tersebut antara lain:

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- 1) Menambah pengetahuan baru
- 2) Melatih kreativitas anak yaitu dengan kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang
- 3) Anak pintar memilih informasi
- 4) Mengembangkan saraf motorik anak usia dini
- 5) Mempermudah komunikasi⁵
- 6) Anak lebih tertarik dalam belajar dan banyak mendapatkan hal-hal yang baru
- 7) Mendapatkan banyak kosa kata baru

b. Dampak negatif penggunaan *Gadget*

- 1) Menjadi pribadi tertutup (anak akan lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *Gadget* dibandingkan dengan temanya, perilaku itu akan membuat anak lebih menjadi pribadi yang tertutup)

⁴Eka Angraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h. 15.

⁵Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu". *Jurnal Early Childhood Education Indonesia Journal*. Vol. 1, No. 2, h. 74.

- 2) Dapat menurunkan mental belajar anak serta mempengaruhi belajar anak
- 3) Membuat minat belajar anak berkurang dan prestasinya menurun
- 4) Terpapar radiasi (kesehatan mata terganggu bila terlalu lama melihat layar televisi maupun hp)
- 5) Mempengaruhi perilaku (mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan kekerasan terhadap orang lain)⁶.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *Gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan baik itu tumbuh kembang dan perkembangan yang dilihat dari daya ingat, kreativitas dan tahap pengambilan keputusan, dampak positif baik negatif ini akan terjadi tergantung bagaimana anak merespon kedua hal tersebut, dan ada tidaknya bimbingan dari orang tua secara baik dan benar.

5. Jenis Gadget

Gadget memiliki berbagai macam jenis salah satunya laptop, laptopdirancang khusus untuk memenuhi akses internet tanpa kabel, oleh karena itu laptop selalu dilengkapi *Wi-Fi* untuk menangkap sinyal internet di area *hotspot*⁷. Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan laptop sebagai media kegiatan pembelajaran.

⁶Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency, *Bila Si Keil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2021), h. 15-26.

⁷Jubilee Enterorise, *Belajar Komputer Untuk Semua Orang Dari Nol*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 7.



Gambar 2.1 laptop dan Proyektor

(Sumber: <https://www.begawei.com/2017/07/caramenghubungkan-laptop-ke-proyektor.html>)

Laptop dihubungkan langsung dengan proyektor yang selanjutnya tersambung dengan sistem operasi pada laptop yang dipakai, salah satu aplikasi yang dipakai pada laptop menggunakan permainan *Solitekids*. Seperti contoh diatas, adapun permainan *Solitekids* dirancang khusus dengan berbagai macam bentuk dalam pengenalan lambang bilangan, pengenalan huruf dan angka.

6. Penggunaan Game *Solitekids*

Cara penggunaan permainan *Solitekids* :

1. Buka aplikasi *Solitekids*, kemudian dibagian layar jendela terdapat tiga pilihan *item* berikut adalah tampilan utama pada aplikasi *Solitekids* seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.2 menu aplikasi permainan *solitekids*

(Sumber: [solitekidshttps://apkshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money](https://apkshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money))

2. Pada menu diatas terdapat beberapa *fitur* yaitu :

a. *Fitur* lagu

Pada *fitur* lagu, terdapat beberapa jenis lagu anak-anak dan lagu daerah. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.3menu *fitur* lagu

(Sumber: solitekids(<https://apkshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

b. *Fitur* belajar

Pada *Item* yang kedua terdapat dalam bentuk buku, dengan pilihan metode pembelajaran angka, huruf dan lain sebagainya. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.6 menu fitur belajar

(Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

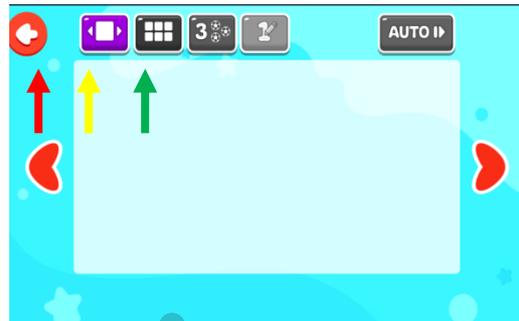
4. Pada *item* tersebut, terdapat beberapa pilihan permainan diantaranya adalah angka, mengenal huruf, belajar menghitung, membaca dan lain sebagainya. Adapun yang menjadi pilihan peneliti adalah pada pilihan permainan angka.



Gambar 2.7 permainan angka

(Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

5. Pada pilihan permainan angka terdapat beberapa *item* yang menjadi salah satu permainan dalam beberapa indikator berpikir simbolik. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.8 Sitem permainan angka

(Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

- a. Tanda panah berwarna kuning yang menjadi permainan dalam indikator “menyebut lambang bilangan 1-10” secara berurutan. Seperti contoh dibawah ini :



Gambar 2.9 menyebut lambang bilangan 1-10

(Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

- b. Tanda panah berwarna merah yang menjadi permainan dalam “menggunakan lambang bilangan untuk menghitung”, misalnya menghitung lambang bilangan 1-5. Seperti contoh dibawah ini :



Gambar 2.10 menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
 (Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

- c. Selanjutnya tanda panah berwarna hijau yang menjadi permainan dalam “mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan”, misalnya mencocokkan angka dua dengan dua buah jeruk dan seterusnya. Seperti contoh dibawah ini :



Gambar 2.11 mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
 (Sumber: solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

6. Pada gambar dibawah ini yang menjadi *item* dalam permainan huruf ialah bertanda panah berwarna hitam seperti dibawah ini:



Gambar 2.12 Permainan Huruf
 solitekids(<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>)

- a. Pada tanda panah kuning yang menjadi salah permainan dalam indikator “mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan”. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.13 mengenal berbagai macam huruf

(Sumber: *solitekids* (<https://apksshare.com/aplikasi-belajar-tk-dan-paud-lengkap-1-2-0-17-apk-mod-download-unlimited-money>))

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwasanya, peneliti berperansangat penting dalam membimbing serta memotivasi anak untuk mengerjakan permainan *solitekids* hingga selesai, mulai dari menyebutkan lambang bilangan 1-10, kemudian menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta permainan dalam mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan.

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Montessori Kognitif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan nalar dan kemampuan otak. Maka dari itu pembelajaran Montessori lebih menekankan kepada kemampuan indra-indra. Piaget mengemukakan kognitif seluruh perjalanan perkembangan anak untuk membentuk kemampuan kognitifnya, mulai dari bayi hingga dewasa. Sedangkan Vygotsky menjelaskan kognitif adalah proses berpikir anak yang terjadi secara bertahap dengan pengaruh stimulus dari luar⁸. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Perkembangan Kognitif merupakan proses dimana seseorang dapat meningkatkan

⁸Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*, (Malang: Guepedia, 2021), h. 8.

kemampuan pengetahuannya secara bertahap dengan respon yang dipengaruhi oleh pikiran seseorang untuk meningkatkan pengetahuan selanjutnya.

Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini umur 5-6 tahun, yang dilihat dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud 137 umur 5-6 tahun berdasarkan lingkup perkembangan, yang ditinjau dari berfikir simbolik dengan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, indikator yang dicapai pada perkembangan kognitif, dengan kompetensi dasarnya 3.6, yaitu anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini menurut Piaget dalam Siti Partini mengatakan bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Teori Kognitif

Menurut Piaget usia 5-6 tahun pada perkembangan kognitif, dimana anak telah masuk pada tahap praoperasional yang mana anak-anak belajar berfikir menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah namun pikiran mereka masih belum sistematis dan tidak logis⁹.

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

⁹Aulia Nisak Choirun. "Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pedaggia*, Vol. 1, No. 2, Juni 2012. hl 135

a. Menggunakan simbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorik motor dengan objek atau orang peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.

b. Mampu mengkalsifikasikan

Anak mengorganisasir objek, orang, dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna.

c. Memahami angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka¹⁰.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto faktor-faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini antara lain:

- 1) Faktor Hereditas/Keturunan. Teori ini mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan alam lainnya.
- 2) Faktor lingkungan. Faktor ini dilihat dari taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungannya.
- 3) Faktor kematangan. Fisik maupun psikisnya telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing.
- 4) Faktor pembentukan. Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.

¹⁰Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth, Human Develipment, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 324

- 5) Faktor minat dan bakat. Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya.
- 6) Faktor kebebasan. Keleluasan manusia untuk berfikir dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Berikut ini adalah Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 Standar Nasional PAUD:

Tabel : 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”. “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti : “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan

	sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenai pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C. Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenai berbagai macam lambang huruf Vokal dan konsonan 5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) ¹¹ .

Berdasarkan dari tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, maka indikator yang peneliti lakukan adalah indikator berpikir simbolik yang terdiri dari lima indikator, namun pada skripsi ini peneliti melihat ada empat indikator yang belum tercapai di kelas B Tk IT Hafizul Ilmi. Indikator berpikir simbolik antara lain:

a. Indikator berpikir simbolik

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Kemampuan menyebut lambang bilangan akan berkembang sesuai dengan tingkatan pencapaian perkembangan anak, dimana anak bisa mengurutkan dan menyesuaikan jumlah angka yang

¹¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 21.

tepat¹². Pengenalan konsep bilangan bagi anak usia dini dimulai dari hal yang bersifat sederhana menuju hal yang bersifat kompleks, untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan, digunakan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Konsep lambang bilangan dapat mengembangkan keterampilan berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Penggunaan lambang bilangan sebagai contoh ketika anak membilang suatu benda.

Lambang bilangan adalah lambang yang digunakan untuk membilang, contohnya 1,2,3 dan seterusnya, sedangkan bilangan adalah nama yang digunakan untuk menyebut bilangan tersebut contohnya, 10 disebut sepuluh, 15 disebut lima belas dan seterusnya¹³.

3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, maka diperlukan media dan teknik pembelajaran yang baik agar anak mudah mengingat setiap lambang bilangan dan mencocokkannya. Mencocokkan merupakan sesuatu yang membandingkan untuk mengetahui cocok atau tidaknya sesuatu,

¹²Isabella Hasiana,dkk. “Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswa Kelompok A dsi TK Lintang Surabaya”*Jurnal Obsesia:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.Vol. 1, No. 2,h.134.

¹³Budi Yuwono, *Terampil Sains*, (Depok:Puspa Swara Anggota Ikapi,2008), h. 2.

dimana anak mampu mencocokkan, bentuk warna, bilangan dan lain sebagainya¹⁴.

4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

Membaca awal merupakan kemampuan anak membaca huruf vokal dan konsonan, menyebutkan simbol huruf, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf hingga bisa membaca nama sendiri dan menuliskannya. Pada tingkat awal membaca, anak belajar menguasai huruf vokal dan konsonan serta bunyinya¹⁵.

4. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tahap kognitif menurut Jean Piaget

1) Periode Sensori Motor (usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Perkembangan kognitif yang dilihat mulai dikatakan matang, pada tahap ini anak mulai mampu untuk melambungkan objek fisik kedalam simbol-simbol, misalnya mulai bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara binatang dll.

2) Periode Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Periode Praoperasional adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkret. Pada tahap ini pemikiran anak

¹⁴Dwi Ana, Pertiwi. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal PG-PAUD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol.5, No.2, h.87.

¹⁵Risky Ramadani. "Membaca Permulaan Melalui Kegiatan Menebalkan Huruf". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. IV, No.1, h.584.

lebih banyak berdasarkan pada pengalaman nyata dari pada pemikiran logis. Jean Piaget menyatakan bahwa anak usia dini masih dalam tahap praoperasional dengan ciri-ciri berpikir simbolik dan memerlukan pembelajaran bagi anak usia dini dengan menggunakan media dan metode yang konkret agar konsep dan perkembangannya dapat memenuhi karakteristik pada anak usia dini.

3) Periode Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini.

4) Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika¹⁶.

Tahap praoperasional berhubungan langsung dengan Kemampuan berpikir simbolik, dimana kemampuan berpikir simbolik merupakan tahap awal pemikiran praoperasional yaitu, anak mulai membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dihadapan dirinya. Menurut Mutiah dalam Felani Hanrianti Priyono dkk, Anak usia dini mulai meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan cara mengingat dan berpikir mengenal lambang atau membayangkan sebuah objek yang tidak ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf¹⁷.

¹⁶Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif...*, h. 14-15.

¹⁷Felani Henrianti, dkk. "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Kumara Cendikia*. Vol. 9, No. 4, h. 213-214.

Pada tahap ini kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang dengan mudah dalam pemberian rangsangan dan proses pembelajaran yang dihubungkan dengan sebuah media aplikasi *game*, yang di rancang khusus untuk perkembangan kemampuan anak dalam berpikir simbolik. Dengan demikian anak lebih mudah dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada tahap ini anak mulai membentuk konsep sederhana dari apa yang dilihat, tahap ini pula perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak mulai terbentuk.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Masa usia dini adalah masa emas, dimana semua aspek perkembangan anak dapat dengan mudah distimulus¹⁸. Anak usia dini merupakan makhluk individu yang memiliki proses perkembangan secara cepat, pada masa 0-6 tahun masa inilah disebut masa keemasan. Di mana pada masa ini anak membutuhkan stimulus yang dapat meningkatkan perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹⁹.

¹⁸Muhammad Habibu Rahman, *Assesmen Pembelajaran Paud*, (Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri, 2020), h. 11.

¹⁹Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 279.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki perkembangan yang sangat pesat, perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan²⁰. Anak usia dini memiliki rentang pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dibandingkan dengan usia selanjutnya. Pada anak usia dini memiliki fase perkembangan tersendiri baik dari perkembangan jasmani dan rohaninya.

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap individu dengan kemajuan sesuai dengan tingkatan perkembangannya masing-masing secara berkelanjutan, dengan proses perkembangan yang berbeda-beda setiap masing-masing individu.

2. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Yusuf Syamsu, perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan kesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis²¹.

perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek perkembangan, menurut Santrock menyatakan perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri dan gender. Sedangkan di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa aspek-

²⁰Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Depok: Kencana, 2017), h. 3.

²¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 19.

aspek perkembangan anak usia dini mencakup, Nilai agama dan moral, Fisik motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial emosional, Seni.²² Pada usia dini ini juga anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai dimensi atau aspek.

Terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu:

- 1) Perkembangan fisik dan motorik yaitu dimana perkembangan anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik dan sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak dengan tingkat perkembangan yang dicapai.
- 2) Perkembangan Kognitif yaitu dimana perkembangan intelektual berproses yang berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah.
- 3) Perkembangan bahasa yaitu di mana anak berkomunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, menggunakan kata-kata, kalimat atau gambar.
- 4) Perkembangan sosial emosional merupakan suatu aktivitas yang berhubungan dengan orang lain dengan interaksi yang menggunakan suatu tindakan melalui ungkapan wajah atau tindakan.
- 5) Perkembangan moral yaitu suatu penalaran, perasaan dan tingkah laku seseorang yang dilakukan dalam suatu aktivitas.

²²Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan...*, h. 7

- 6) Perkembangan seni merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan melibatkan kemampuan motoriknya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dari enam aspek perkembangan kognitif peneliti hanya memilih salah satu aspek perkembangan kognitif karena aspek perkembangan kognitif yaitu suatu perkembangan yang berproses dengan cara berpikir seseorang secara bertahap dan memecahkan masalah dengan stimulus yang diterima dari luar, dan perkembangan kognitif dapat membantu perkembangan lainnya.

3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Hartati Karakteristik Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar: anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, anak ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekitarnya.
- 2) Anak memiliki pribadi yang unik: setiap individu memiliki pribadi yang unik dengan karakter pribadi yang berbeda-beda, meskipun anak tersebut kembar mereka tetap memiliki keunikan masing-masing.
- 3) Anak umumnya kaya dengan fantasi: anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal yang melampaui kondisi yang nyata.
- 4) Anak merupakan masa belajar yang potensial: anak usia dini dimana pada masa inilah anak memiliki stimulus yang kuat untuk mempelajari sesuatu.

- 5) Anak memiliki sikap egosentris: anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.
- 6) Anak adalah makhluk sosial: anak usia dini mulai suka bermain dengan teman sebayanya²³.

Hubungan *gadget (game Solitekids)* dengan perkembangan kognitif, pada penggunaan *gadget* anak membutuhkan pengetahuan logis maupun matematis serta kemampuan berpikir simbolik dalam mengoperasikan *gadget* dan membutuhkan contoh dari orang sekitarnya. di mana pada usia 5-6 tahun anak mulai memahami simbol, dan dapat membedakan serta menganalisis kebutuhan dengan proses yang dilihat dari suatu objek dengan karakteristik perkembangan anak tersebut.

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan dari uraian tersebut, mengenai judul skripsi ini, peneliti melihat kajian penelitian terdahulu dalam beberapa karya ilmiah, antaranya yaitu:

Pertama penelitian yang di lakukan oleh Ermi Nurlaela dkk, dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Solitekids* Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, yang menjelaskan bahwa aplikasi *solitekids* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif oleh orang tua dan guru dalam menstimulus perkembangan kemampuan membaca anak dan dengan

²³Nyoman Sudirman, *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*, (Bandung: Nilacakra, 2021), h. 15-19.

aplikasi *solitekids* dapat meningkatkan minat belajar anak selama di rumah dan sekolah²⁴.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama memfokuskan aplikasi *solitekids* sebagai suatu aplikasi yang membantu dalam tahap perkembangan kognitif anak dalam berpikir simbolik. Sedangkan perbedaannya yaitu pada tahap perkembangan anak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tahap perkembangan kognitif yang dilihat dari berpikir simbolik sebagai tolak ukur dalam ketercapaian perkembangannya.

kedua Penelitian yang dilakukan Indra Bangsawan dkk, dengan judul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *Gadget* saja, tetapi ada pengaruh lainnya yang menyebabkan terlambatnya perkembangan kognitif pada anak usia dini²⁵.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama memfokuskan perkembangan kognitif anak usia dini, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu *Gadget* yang dipakai tidak dikhususkan sesuai dengan jenis *gadget*. Sedangkan pada penelitian ini *gadget* yang dimaksud memakai aplikasi permainan *Solitekids* dimana didalamnya dirancang khusus untuk dapat mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan bilangan, angka dan huruf yang sesuai dengan tingkat umurnya.

²⁴Anwiri Chairunnisa, dkk, “ Pengaruh Aplikasi Solitekids Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 6, No 2, 2022, h. 146.

²⁵Indra Bangsawan, dkk, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 8, No 1, 2022, h. 37.

Ketiga Penelitian yang dilakukan oleh Novie Anandya Wulansari dkk, dengan Judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun)” yang menjelaskan bahwa *game online* tidak berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional bahwa anak yang bermain *game* dikatakan tidak langsung mengalami adiksi atau kecanduan *game*, akan tetapi penggunaan *gadget* pada anak lebih dari 3 jam sehari menyebabkan mereka rentan kecanduan *game*, oleh sebab dengan pengawasan dan pendampingan orang tua, *game online* tidak akan berdampak buruk pada sosial emosional anak karena orang tua dapat mengontrol dan mengendalikan emosi anak²⁶.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaituterletak pada aspek perkembangan yang dicapai dan jenis *gadget* yang digunakan. Penelitian terdahulu meneliti bagaimana pengaruh *game online* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Sedangkan penelitian ini ingin melihat bagaimana permainan *solitekids* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini

²⁶Novie Anandya Wulansari, Lia Kurniawaty, “Pengaruh Game Oline Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun). *Jurnal Pendidikan dan Bisnis*, Vol. 3, No. 2, h. 23.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen juga dikatakan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat (*kausalitas*) antara satu variabel dengan lainnya (variabel X dan variabel Y)¹.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Pre-Experimental Designs* dengan *designs One-Group Pretest-Posttest Designs*. *Pretest* dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan tindakan dan *posttest* dilakukan sesudah diberikan tindakan dengan indikator-indikator perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun.

Berikut ini tabel desain penelitian *one group pre-test post-test designs* menurut Sugiyono, yaitu:

Tabel 3.1 Tabel Rancangan Penelitian

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*)

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan
- X : Perakuan terhadap kelompok eksperimen melalui berpikir simbolik dalam pengenalan menghitung bilangan dengan metode berhitung melalui contoh lembar kerja yang dilihat dari indikator-indikator perkembangan kognitif anak.
- O₂ : Test akhir (*post-test*) sesudah perlakuan¹.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Sedangkan sampel adalah bagian yang diambil dari seluruh obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi². Teknik pengambilan Sampel yang digunakan adalah teknik *Simple Random Sampling* merupakan suatu cara pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi di berikan kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel³. Berdasarkan penjelasan diatas, maka Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng, yang berjumlah 29 anak. Berdasarkan observasi awal bahwa anak yang terdapat di kelas B lebih dominan mengalami kendala dalam menyebutkan lambang bilangan dan pengenalan huruf.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengukur nilai variabel penelitian dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut

¹Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 110

²Adhi Kusumastuti, dkk, *Metode Penelitian...*, h. 33

³Permadinah Kanah Arieska. "Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif". *Jurnal Unimus*, Vol. 6 No. 2, November 2018, h. 166

menjadi mudah dan sistematis⁴. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar Observasi Berpikir Simbolik

Adapun lembar observasi anak dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif yang dilihat dari indikator berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Lembar observasi pada penelitian ini menggunakan daftar *Cheklis* untuk menilai proses pembelajaran menggunakan *Gadget Game Solitekids*. Pada kategori yang diamati sesuai dengan apa yang telah diamati oleh observer.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Indikator Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun

Sub Variabel	Indikator	Keterangan	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Berpikir Simbolik	Menyebut lambang bilangan 1-10	1. Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10				
		2. Anak mulai mampu menyebutkan bilangan 1-10				
		3. Anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan bimbingan guru				

⁴Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 76

		4. Anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10 tanpa bimbingan guru				
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	1.	Anak belum mampu menghitung lambang bilangan				
	2.	Anak mulai mampu menghitung lambang bilangan				
	3.	Anak sudah mampu menghitung lambang bilangan dengan bimbingan guru				
	4.	Anak sudah mampu menghitung lambang bilangan tanpa bimbingan guru				
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1.	Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				

		2. Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
		3. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa bimbingan guru				
	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	1. Anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsosnan				
		2. Anak mulai mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan				

		3. Anak sudah mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dengan bimbingan guru				
		4. Anak sudah mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan tanpa bimbingan guru				

Sumber: (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini)⁵

pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar *checklist* observasi yang berisi deskripsi tentang kriteria perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yang dilihat dari indikator berpikir simbolik. Adapun menurut Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut : Belum Berkembang 1 (BB), Mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), Berkembang Sangat Baik 4 (BSB)⁶.

⁵Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 26

⁶Johani Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 106

Saat penelitian berlangsung peneliti tidak menjadi observer, peneliti disini yang menerapkan *game solitekids* dalam proses pengamatan berlangsung. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan 3 orang observer, untuk setiap observer 7/8 orang anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh suatu data, teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Pengamatan(Observasi)

Observasi merupakan suatu proses yang menyeluruh dan tersusun dengan pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung dengan disertai pencatatan terhadap keadaan dan perilaku obyek sasaran⁷.

Tabel 3.3 kisi-kisi Instrumen Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Menunjukkan lambang bilangan 1-10
	Melingkari angka lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	Menghitung benda menggunakan bilangan

⁷Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2021). h. 77

	Menghitung benda sesuai dengan jumlah bilangan
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Mencocokkan benda sesuai dengan jumlah bilangan
Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Mencocokkan lambang huruf vokal dan konsonan sesuai dengan benda
	Mampu membedakan lambang huruf vokal dan konsonan
	Mampu menebalkan huruf putus-putus

Sumber: *Jurnal Pendidikan Anak*⁸

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian⁹.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang tujuannya untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka yang akan menjelaskan karakteristik individu atau kelompok yang diteliti. Setelah data diperoleh, kemudian dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Perhitungan

⁸Hindun Nur 'Aisyah. "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 10, No 1, 2021, h. 149

⁹Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia.....* h. 79

statistik meliputi uji persyaratan analisis dengan uji hipotesis yaitu uji normalitas, uji dan uji t.¹⁰

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan tujuan apakah data yang diambil berasal dari sebuah kelompok data atau populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Fungsi dari pengujian ini untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_o : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *p-value* atau *significance (sig)* ialah sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka H_o diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal.

Berikut langkah-langkah Pengujian Normalitas dengan IBM SPSS versi 26.0 *for windows*:

- a) Aktifkan program SPSS versi 26.0 *for windows*.
- b) Buka data *view* SPSS, klik menu *analyze-descriptive*.
- c) Muncul kotak *explore*, masukkan *variable pretest* dan *posttest* ke *dependent list*, kemudian klik *plots*.
- d) Pada bagian *descriptive* berikan tanda *ceklis* pada *Stem-and-leaf*.

¹⁰Iman Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), h. 160.

- e) Berikan tanda *ceklis* di *Normality plots with test* lalu klik *continue* dan terakhir di klik *ok*.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan tentang pengaruh penggunaan *Gadget Game Solitekids* terhadap perkembangan kognitif anak. Uji hipotesis dilakukan melalui uji-t dalam hal ini digunakan aplikasi SPSS versi 26.0 *for window* yaitu dengan *paired sampel t-test* digunakan untuk menguji apakah sampel yang berhubungan berasal dari populasi yang mempunyai *mean* yang sama atau tidak¹¹. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_a : Penggunaan *Gadget Game Solitekids* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B Tk It

Hafizul Ilmi

H_o : Penggunaan *Gadget Game Solitekids* tidak berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B Tk It

Hafizul Ilmi

Setelah dilakukan uji normalitas, jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji *paired sampel T-test*, dan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana data penelitian akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah diberikan tindakan.

Keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisis data, yaitu:

- a. Jika signifikansi > 0.05 maka H_o diterima, H_a ditolak

¹¹Putu Ade Payadnya, dkk, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS Group Penerbit CV Budi Utama*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 89

- b. Jika signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak, H_a diterima¹².

Berikut langkah-langkah Pengujian Paired Sampel T dengan IBM SPSS versi 26.0 *for windows*:

- a) Aktifkan program SPSS versi 26.0 *for windows*.
- b) Buka data *view* SPSS, klik menu *analyze-compare means-pairedt sampel t test*.
- c) Muncul kotak *paired sampel t test*, masukan *variable pretest ke pair 1 variable 1* dan *variable posttest ke pair 1 variable 2*, kemudian klik *ok*.



¹²Mariatul Qibtiyah, *Statistika Pendidikan*, (Surabaya: Hak Cipta, 2020), h. 72

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK IT Hafizul Ilmi yang bertempat di Jl. T. Syik Silang, Desa Blang Krueng, kec. Baitussalam, kab. Aceh Besar. Keadaan TK IT Hafizul Ilmi termasuk keadaan dengan kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang cukup luas dan kokoh serta memiliki hubungan yang baik antara sekolah dan masyarakat. TK IT Hafizul Ilmi memiliki luas tanah 500 Myang terdiri dari 3 ruangan. Untuk ruang belajar terdapat 2 kelas. Satu ruangan guru dan kepala sekolah, dan satu kamar mandi. TK IT Hafizul Ilmi memiliki perkarangan yang luas, jauh dengan jalan raya, serta dikelilingi oleh pagar sehingga anak-anak akan aman ketika bermain. Selain itu sekolah ini juga berada di tengah-tengah pemukiman warga sehingga sangat mudah untuk dijangkau. Fasilitas yang tersedia di TK IT Hafizul Ilmi dapat memberikan kegiatan bermain serta ruang bermain yang aman bagi anak¹.

TK IT Hafizul Ilmi berdiri pada tahun 2015 yang di kepalai oleh Ibu Sri Astuti, S.Pd. TK IT Hafizul Ilmi merupakan satuan TK yang di kelola di bawah naungan Yayasan Hafizul Ilmi, dengan status Swasta, yang telah memiliki izin operasional dari dinas pendidikan kab. Aceh Besar. Adapun Visi dan Misi TK IT Hafizul Ilmi, Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar yaitu:

¹Dokumentasi Data Profil TK IT Hafizul Ilmi, Desember 2022

a) Visi

- Terbentuknya generasi Qurani, kreatif, mandiri berprestasi dan berakhlak mulia

b) Misi

- Membiasakan anak didik untuk bersikap dan bertutur kata meneladani Rasulullah SAW.
- Mengembangkan bakat dan kemampuan anak melalui bermain sambil belajar secara baik sesuai dengan tingkat usia anak.
- Melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan bimbingan secara kontinu dan efektif dalam praktek shalat, bacaan Doa sehari-hari, hafalan surat pendek dan hadist.
- Melatih percaya diri dalam mengembangkan potensi diri sendiri sebagai pondasi pengembangan kecakapan hidup.
- Bekerjasama dengan orang tua, masyarakat dan semua pihak dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

2. Sarana Prasarana

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana di TK IT Hafizul Ilmi

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	2	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Kamar mandi/WC	1	Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi

3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pendidik di TK IT Hafizul Ilmi berjumlah sebanyak 4 orang. Sedangkan tenaga kependidikan berjumlah 2 orang. Berikut data guru di TK IT Hafizul Ilmi Blang Krung Aceh Besar¹.

Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK IT Hafizul Ilmi Blang krung Aceh Besar

No	Nama	Jabatan
1.	Sri Astuti, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Sabariani, S.Pd.I	Guru Kelas
3.	Yusra. A.Ma	Guru Kelas
4.	Tamidayati	Guru Kelas
5.	Asmaul Husna, S.Pd	Guru Kelas
6.	Aswar, S.Pd. I	Operator

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi

4. Peserta Didik

Tabel 4.3 Peserta Didik di TK IT Hafizul Ilmi Blang Krung Aceh Besar

Data Peserta Didik TK IT Hafizul Ilmi Blang krung		
No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AFM	Perempuan
2.	AM	Perempuan
3.	AH	Laki-laki
4.	MA	Perempuan
5.	NIY	Perempuan
6.	RA - RANIRY	Perempuan
7.	UNA	Perempuan
8.	QL	Perempuan
9.	MJ	Laki-laki
10.	MA	Laki-laki
11.	AMA	Laki-laki
12.	RAF	Laki-laki
13.	H	Laki-laki
14.	MR	Perempuan
15.	KH	Perempuan
16.	BCM	Perempuan

¹Dokumentasi Data Profil TK IT Hafizul Ilmi Blang Krung, 28 November 2022, Jam 10:30 am

17.	AD	Perempuan
18.	AUH	Perempuan
19.	AAP	Perempuan
20.	MIFAA	Laki-laki
21.	MFS	Laki-laki
22.	FJA	Perempuan
23.	MRA	Laki-laki
24.	MMA	Laki-laki
25.	FQA	Laki-laki
26.	MRM	Laki-laki
27.	NA	Perempuan
28.	JS	Perempuan
29.	ZN	Perempuan

Sumber: Data Dokumentasi TK IT Hafizul Ilmi

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk It Hafizul Ilmi Blang Krueng yang bertempat di Jl. T. Syik Silang, Desa Blang Krueng, kec. Baitussalam, kab. Aceh Besar pada tanggal 28 November s/d 06 Desember 2022. Berikut jadwal penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin/28/11/2022	40 menit	<i>Pretest</i>
2.	Selasa/29/11/2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 1</i>
3.	Rabu/30/11/2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 2</i>
4.	Kamis/01/12/2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 3</i>
5.	Senin/05/12/2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 4</i>
6.	Selasa/06/12/2022	30 Menit	<i>Posttest</i>

Sumber: Hasil Penelitian pada Tanggal 28 s/d 15 Desember 2022

Penelitian dilaksanakan pada satu kelas, sampel yang diteliti berjumlah 29 orang anak, Berikut hasil *skor pretest* dan *posttest* setelah dilakukannya *treatment*:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Datapretest dan posttest perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun

NILAI PRETEST DAN POSTTES SISWA

NO	Responden	Skor Perolehan	
		Pretest	Posttest
1	AFM	8	14
2	AM	9	16
3	AH	10	14
4	MA	9	15
5	NIY	10	15
6	RA	11	14
7	UNA	12	15
8	QL	10	16
9	MJ	11	14
10	MA	12	14
11	AMA	10	13
12	RAF	13	14
13	H	10	15
14	MR	12	15
15	KH	10	14
16	BCM	11	14
17	AD	12	16
18	AUH	9	13
19	AAP	10	12
20	MFAA	8	12
21	MFS	11	16
22	FJA	10	13
23	MRA	11	13
24	MMA	9	15
25	FQA	10	16
26	MRM	8	14
27	NA	9	13
28	JS	8	13
29	ZN	11	11
Skor Tertinggi		13	16
Skor Terendah		8	11
Jumlah Skor		294	409
Rata-Rata Skor		10.14	14.10

(Sumber: Hasil Penelitian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng)

Berdasarkan data yang telah dihitung diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kognitif pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah

dilakukannya *treatment*. *Pre-test* dilakukan pada 28 November 2022 dengan perolehan rata-rata skor 10.14. sementara *post-test* dilakukan pada 07 Desember 2022 dengan perolehan skor 14.10.

C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah apabila *P-value* (nilai kolom Sig pada tabel *test of normality*) < α , maka tolak H_0 . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_0 : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.161	29	.052	.938	29	.091
Posttest	.128	29	.061	.931	29	.058
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Kesimpulan

1. *Pretest* nilai Sig. $0.091 > 0.05$,
2. *Posttest* Sig. $0.058 > 0.05$,
3. Data berdistribusi normal karena nilai Sig.nya > 0.05 .

Sumber : Output SPSS 2

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan (*p-value*) untuk uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* yaitu

sebesar 0,058 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,058 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik pada kelompok B berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Adanya pengaruh *Gadget Game Solitekids* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilimi Blang Krueng

H_o : Tidak adanya pengaruh *gadget game solitekids* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilimi Blang Krueng.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	10.14	29	1.356	.252
	Posttest	14.10	29	1.319	.245

Kesimpulan

1. *Pretest* nilai rata-rata sebesar 10.14
2. *Posttest* nilai rata-rata sebesar 14.10
3. $\text{Pretest} 10.14 < \text{Posttest} 14.10$, maka ada perbedaan rata-rata nilai antara pretest dan posttest.
 - a. Kegiatan *pretest* dilakukan dengan membuat *puzzle* gambar kendaraan, dimana pada kegiatan pembuatan *puzzle* dibuat sesuai dengan urutan nomor dan contoh gambar, Saat kegiatan pembuatan *puzzle* anak akan

					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 3.966	1.700	.316	-4.612	- 3.319	- 12.558	28	.000

Nilai minus menandakan nilai rata-rata pretest lebih rendah dari nilai rata-rata posttest.

Kesimpulan

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Sehingga jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

a. Pembuktian Dengan Cara Mencari Nilai T Tabel

Membandingkan t hitung dengan t tabel

$$t \text{ hitung} = 12.558$$

$$t \text{ tabel} = (a/2) ; (df)$$

$$= 0.05/2) ; 28$$

$$= 0.025 ; 28$$

$$= 2.048$$

t hitung sebesar $12.558 > t \text{ tabel } 2.048$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Tabel 4.9 Mencari Nilai t Tabel

d.f	$t_{0,10}$	$t_{0,05}$	$t_{0,025}$	$t_{0,01}$	$t_{0,005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2.048. jadi menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} yaitu $12.558 > 2.048$, dengan demikian terjadi penolakan pada H_0 yang berarti pada kriteria perkembangan kognitif anak terdapat perbedaan yang signifikan

antara perolehan skor sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*). Untuk itu hasil hipotesis diatas menunjukkan adanya pengaruh *Game Solitekids* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng, karena hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Tk It Hafizul Ilmi, sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas B yang berjumlah 29 orang anak. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 28 November s/d 06 Desember 2022.

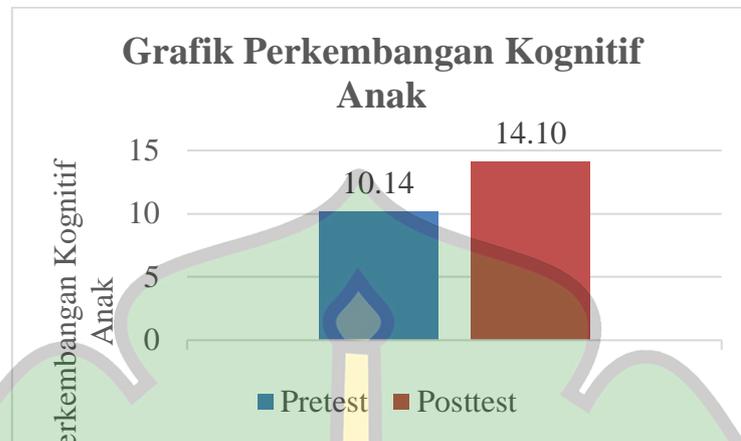
Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 28 s/d 06 Desember 2022. Pada tanggal 27 November, peneliti memberi surat penelitian kepada kepala sekolah serta mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, serta pada hari yang sama juga mengobservasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan memperkenalkan diri, serta menjelaskan tujuan ke TK IT Hafizul Ilmi tersebut. Kemudian pada tanggal 28 November peneliti melakukan kegiatan *pretest* pada anak kelompok B yang berjumlah 29 orang anak. Kegiatan *pre-test* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki setiap anak.

Kegiatan *pretest* dilakukan dengan membuat *puzzle* gambar kendaraan, dimana kegiatan pembuatan *puzzle* dibuat sesuai dengan urutan nomor dan contoh gambar, Saat kegiatan pembuatan *puzzle* anak akan diarahkan oleh peneliti untuk menunjukkan bilangan dan memasang *puzzle* sesuai dengan nomor bilangan yang sesuai dengan gambar, serta mencocokkan gambar kendaraan sesuai dengan nomor urut yang telah tersusun. Begitu juga dengan *puzzle* mengenal huruf abjad.

Setelah peneliti memperoleh data dari hasil *pretest*, selanjutnya peneliti melakukan *treatment* pada anak kelompok B sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal 29 s/d 05 desember 2022. Pada *treatment* ini peneliti memberikan arahan dan mengajarkan tentang langkah-langkah dalam bermain *Game Solitekids* seperti memberikan arahan tentang aturan main, mengajarkan anak tentang mengenal lambang bilangan dan huruf yang ada dalam permainan *Game Solitekids*. Kemudian peneliti juga memberikan arahan tentang bagaimana cara bermain menggunakan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan, mengenal huruf, dan memberikan arahan tentang bagaimana cara menulis huruf dan menebalkan huruf yang di lihat dari *Game Solitekids*.

Selanjutnya pada tanggal 06 Desember 2022, peneliti melakukan *posttest* atau tes akhir dengan kegiatan menjawab contoh lembar kerja, yang sesuai dengan indikator berpikir simbolik, untuk melihat apakah perkembangan kognitif anak meningkat setelah dilakukan *treatment*. Kegiatan *posttest* dilakukan dengan memberikan contoh lembar kerja, yang telah dibuat sesuai dengan indikator berpikir simbolik. Dimana pada kegiatan *posttest*, lembar kerja yang diberikan sesuai dengan kemampuan anak, yaitu dengan menunjukkan lambang bilangan 1-10, mengelompokkan benda sesuai dengan jumlah bilangan, mengelompokkan gambar sesuai dengan jenis yang sama, dan menebalkan nama kendaraan.

Hasil peningkatan perkembangan kognitif anak dengan *game solitekids* pada saat *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut:



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 10.14, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada *posttest* adalah 14.10. dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang meningkat antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah dilakukannya *treatment*.

Adapun hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Gadget Game Solitekids* terhadap perkembangan anak usia 5-6 tahun di kelas B, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS dengan perolehan nilai $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti menggunakan uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Nilai yang didapat dari uji tersebut dari nilai sig (2 tailed) sebesar .000 yang artinya $< 0,05$. Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima atau H_a di terima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Gadget Game Solitekids* dapat

mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B Tk It Hafizul Ilmi Blang Krueng.

Berdasarkan penelitian diatas maka dapat diberikan kesimpulan dengan teori Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, Piaget menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun masih dalam tahap Praoperasional dengan ciri-ciri berpikir simbolik dan memerlukan pembelajaran bagi anak usia dini dengan menggunakan media dan metode yang konkret, agar konsep dan perkembangannya dapat memenuhi karakteristik pada anak usia dini. Dengan demikian pada tahap ini anak sudah mampu, mengenal angka, huruf dan sudah mampu mengklasifikasikan sebuah konsep dengan bantuan media atau pun metode yang di berikan oleh pendidik. Media yang diberikan adalah sebuah *Gadget*, dimana *Gadget* tersebut adalah *Game Solitekids*. *Game Solitekids* merupakan salah satu aplikasi android yang berisi kan tentang pembelajaran, *Game Solitekids* ini terdapat *fitur-fitur* belajar seperti, membaca, berhitung, mengenal lambang bilangan, serta bermain. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Mutiah dalam Felani Hanrianti Priyono dkk, Anak usia dini mulai meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan cara mengingat dan berpikir mengenal lambang atau membayangkan sebuah objek yang ada dengan menggunakan lambang bilangan dan huruf².

Pada tahap ini kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang dengan mudah dalam pemberian proses pembelajaran yang dihubungkan melalui sebuah media *Gadget*, dengan demikian *Gadget Game Solitekids* dapat meningkatkan

²Felani Henrianti, dkk. "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Kumara Cendikia*. Vol. 9, No. 4, h. 213-214.

kemampuan berpikir simbolik, dimana *Gadget Game Solitekids* memiliki *fitur-fitur* yang di rancang khusus untuk mengenal angka-angka serta pengenalan huruf dengan metode yang seru, sehingga proses perkembangan berpikir simbolik anak dapat berkembang dengan cepat. Dengan demikian anak lebih mudah dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada tahap ini anak mulai membentuk konsep sederhana dari apa yang dilihat, tahap ini pula perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak mulai terbentuk.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Solitekids* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan uji normalitas berdistribusi normal dimana nilai signifikan $> 0,05$. Selanjutnya dapat dibuktikan pada hasil uji hipotesis dengan nilai sebesar 0,12.558 dimana nilai signifikan $> 0,05$. Berdasarkan hipotesis menyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gadget Game Solitekids* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. perkembangan kognitif yaitu berpikir simbolik anak dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya menggunakan media *Gadget* yang berbasis *Game Solitekids* dalam mengenalkan angka dan huruf.

2. Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan huruf.

3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar menggunakan pembelajaran yang lain untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga PAUD yang disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini. selain *Gadget Game Solitekids* terhadap perkembangan kognitif pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ranny Nur, dkk. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 4-5 Tahun di Se-Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar, *Jurnal JRPP*, Vol 4, No 1. 2021.
- Amelia, Khadijah Nurul. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Angraini, Eka. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, Jakarta: Serayu Publishing.
- Bangsawan Indra, dkk. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 8, No 1, 2022
- Choirun Nisak Aulia. "Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Pedaggia*, Vol. 1, No. 2, 2012.
- Dianne E. dkk, (2010) *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana.
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Enterorise, Jubilee. (2016). *Belajar Komputer Untuk Semua Orang Dari Nol*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Ghozali, Iman. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa *Early Childhood*. Vol. 1 No. 2, 2016.
- Hendrizar, Aisyah Anggraeni. (2018), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*, Vol. 13, No. 1, 2018.
- Hadrianto. (2022). Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja, *Artikel Sains*, diakses dari <http://sainsjournal-fst> 11. Web.Unair.ac.id/artikel_detail-75305

KESEHATANdampak%20Smart%20phone.html diakses pada 5 Maret 2022.

Iswidharmanjaya, Derry. dkk. (2021). *Bila Si Keil Bermain Gadget Panduan Bagi Orang Tua Agar Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, Jakarta: Elex Media Komputindo

Konstatinus, Dhiu Dua. dkk. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: IKAPI.

s
Kusumastuti, Adhi. dkk, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: CV Budi Utama.

Latif, Mukhtar. Dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana.

Munisa. (2020), Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Di TK Panca Budi Medan. Vol, 13 No, 1, 2020.

Nugraha, Billy. (2022). *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda Dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*, Pradina Pustaka.

Nurhaeda, Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Jurnal Early Childhood Education Indonesia Journal*. Vol 1, No 2.

Nurlaela, Ermi. Dkk. (2021). Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, Vol. 4, No. 2, 2021.

Nursyamsiah, Hasni. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, Vol. 2, No. 6, 2019.

Puspita, Sylvie. (2020). *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Surabaya: Cipta Media Nusantara

Puji, Chusna Asmaul. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Vol. 17 No, 2, 2017.

Payadnya, Putu Ade. Dkk. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS Group Penerbit CV Budi Utama*, Yogyakarta: CV Budi Utama

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Riska, Ayuningsih. dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Aplikasi Game Edukasi Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. Vol. 10 No, 2.

Ranny, Agustin Nur. dkk. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gdget Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Se-Kecamatan Bangkinan Kota Kabupaten Kampar. Vol. 4 No. 1, 2021.

Rahman, Muhammad Habibu. (2020). *Assesmen Pembelajaran Paud*, Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.

Sulyandari, Ari Kusuma. (2021). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*, Malang: Guepedia.

Santoso Begot. (2007). *Biologi Pelajaran Biologi untuk SMA*, Jakarta: Ganeca Exact.

Sit, Masganti. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Depok: Kencana.

Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana.

Sudirman, Nyoman. (2021). *Modul karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*, Bandung: Nilacakra.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Siyoto, Sandu. dkk. (2015). *Dasar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Ulfah, Maulidiya. (2020). *Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital*, Jawa Barat : Edu Publisher

Wahyono, Teguh. (2016). *Analisis Statistik Mudah Dengan SPSS 20 PT Elex Komputindo*, Jakarta : PT Elex Kamputindo

Wijanarko, Jarot. Dkk. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*, Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.

Wulansari, Anandya Novie. Pengaruh Game Oline Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun). *Jurnal Pendidikan dan Bisnis*, Vol. 3, No 2



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Dekan FTK UIN AR-Raniry



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-14734/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengakatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 28 Maret 2022

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :

1. Zikra Hayati, M.Pd
2. Putri Rahmi, M.Pd

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Nurul Annisa
NIM : 180210072
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget Game Solitekids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilimi Blang Krueng

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 sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023

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 : 14 November 2022
An. Rektor
Dekan

Safri Muluk

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.

Scanned by TapScanner

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

11/10/2022, 11:37 AM Document



**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-14581/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng, Aceh Besar

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

Nama/NIM : **NURUL ANNISA / 180210072**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Inong Bale Lr. Bayeun No 29 Darussalam Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget Game Solitekids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafzul Ilmi Blang Krueng*

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

Banda Aceh, 09 November 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

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

Berlaku sampai : 31 Desember
2022



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

1/1

Scanned by TapScanner

Lampiran 3 : Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh Besar



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 Bachtiar Panglima Polem, SH Kota Jantho (23918) Telepon: (0651)92156 Fax: (0651) 92389
 Email : dinaspendidikanacehbesar@gmail.com Website : www.disdikbudacehbesar.org

Nomor : 070/5327/2022
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kota Jantho, 16 November 2022
 Kepada Yth.
Kepala TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng
 di-
 Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Nomor : B-14581/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022 tanggal 14 November 2022 Kepala Dinas Pendidikan dan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Besar memberi izin kepada:

Nama : Nurul Annisa
 NPM : 180210072
 Jurusan/Prodi : IX/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Semester : Ganjil 2022/2023

Untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng Kabupaten Aceh Besar untuk keperluan penyusunan skripsi yang berjudul :

“Pengaruh Penggunaan Gadget Game Sosilitetkids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng “

Setelah selesai mengadakan penelitian, 1 (satu) eks laporan di kirim ke TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng Kabupaten Aceh Besar.
 Demikian atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

a.n Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
 Kabupaten Aceh Besar
 Pengembang Kurikulum Ahli Muda

Nursanti, SE
 Np. 19711148 199203 2 006

Tembusan :
 1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 2. Arsip

AR RANIRY

Scanned by TapScanner

Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI
"TK-IT HAFIZUL 'ILMI"
 GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH
 Sekretariat: Jln T. Chikri Silang Lt. A. Rahwan K. Dusun Lamkorta Email: pauditblangkrueng@gmail.com KP-23373 HP: 085260075951

SURAT KETERANGAN

No : 422/40/TK.IT-HI/VII/2022
Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:
Telah Melakukan Penelitian di TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng dari tanggal 27 nop s/d 15 des 2022

Nama : Nurul Annisa
NIM : 180210072
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gadget Game Sosilitekids Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 di Kelas B TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

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

Aceh Besar, 24 Desember 2022
Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

Sri Astuti, S.Pd


AR - RANIRY

Lampiran 5 : Surat Validasi Instrumen


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

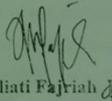
Nomor : B-1765/Un.08/Kp.PIAUD/12/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Hijriati, M. Pd.I
 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 : Nurul Annisa
 Nim : 180210072
 Judul : Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelas B Tk It Hafizul Ilmi Blang Krueang
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

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

Banda Aceh, 01 Desember 2022
 Ketua Prodi PIAUD,

 Heliati Fajriah


جامعة الرانيري
AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Penggunaan *Gadget Game Solitekids* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Tk It Hafizul Ilmi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET GAME SOLITEKIDS*
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA
5-6 TAHUN DI KELAS B TK IT HAFIZUL
ILMI BLANG KRUENG

Nama sekolah : Tk It Hafizul Ilmi
Tahun ajaran : 2022
Penulis : Nurul Annisa
Nama Validator :
Pekerja Validator: Dosen

A. Petunjuk
Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	<input checked="" type="radio"/> 1. Penomoran yang tidak jelas <input type="radio"/> 2. Sebagian sudah jelas <input type="radio"/> 3. Seluruh penomoran nya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	<input type="radio"/> 1. Letaknya tidak teratur <input checked="" type="radio"/> 2. Sebagian besar sudah teratur <input type="radio"/> 3. Seluruhnnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	<input checked="" type="radio"/> 1. Seluruhnnya berbeda-beda <input type="radio"/> 2. Sebagian data yang sama <input type="radio"/> 3. Seluruhnnya sama
4.	Tampilan instrumen	<input type="radio"/> 1. Tidak menarik <input checked="" type="radio"/> 2. Hanya beberapa yang menarik

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

		3. Seluruh bagian instrumen menarik
II BAHASA		
5. Kebenaran tata bahasa		1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami 3. Dapat di pahami dengan baik
6. Kesederhanaan pada struktur kalimat		1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen		1. Tidak jelas 2. Ada sebagian 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		1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang di teliti
10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil		1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang di ambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

A. 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

B. Komentar dan Saran
kejelasan rubrik penilaian, kepatif simbol, dan kesesuaian format KIPPI Pretest dan post test

Banda Aceh, November 2022

Pembimbing I
NIP/NIDN. 198410012015032005

Pembimbing II
NIP/NIDN. 2006039002

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran 6 : Lembar Observasi Anak

Lembar Observasi Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di Tk It Hafizul Ilmi

Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng
 Semester/Bulan : I/Desember
 Hari/Tanggal : Kamis/ 08 Desember 2022
 Tema/ Subtema : Kendaraan/Kendaraan Darat-Udara
 Kelompok Usia : 5-6 Tahun
 Nama Anak : Aza Dzakira

A. Petunjuk

Berikut nilai sesuai dengan bapak/ibu

1. Berkembang sangat baik (4)
2. Berkembang sesuai harapan (3)
3. Mulai berkembang (2)
4. Belum berkembang (1)

B. Lembar Pengamatan

Sub Variabel	Indikator	Keterangan	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
Berpikir Simbolik	Menyebut lambang bilangan 1-10	5. Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10				
		6. Anak mulai mampu menyebutkan bilangan 1-10				
		7. Anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan bimbingan guru				

		8. Anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10 tanpa bimbingan guru				
Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung		5. Anak belum mampu menghitung lambang bilangan				
		6. Anak mulai mampu menghitung lambang bilangan				
		7. Anak sudah mampu menghitung lambang bilangan dengan bimbingan guru				
		8. Anak sudah mampu menghitung lambang bilangan tanpa bimbingan guru				
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan		5. Anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
		6. Anak mulai mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				

		7. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan bimbingan guru				
		8. Anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa bimbingan guru				
	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	5. Anak belum mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan				
		6. Anak mulai mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan				
		7. Anak sudah mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan dengan bimbingan guru				
		8. Anak sudah mampu mengenal berbagai macam				

		lambang huruf vokal dan konsonan tanpa bimbingan guru				
--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah

Banda Aceh, 28 November 2023
Guru Kelas


Sri Astuti, S.Pd


Tamidayati



Lampiran 7 : Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Penilaian Berpikir Simbolik Di kelas B

NO	Responden	Skor Perolehan	
		Pretest	Posttest
1	AFM	8	14
2	AM	9	16
3	AH	10	14
4	MA	9	15
5	NIY	10	15
6	RA	11	14
7	UNA	12	15
8	QL	10	16
9	MJ	11	14
10	MA	12	14
11	AMA	10	13
12	RAF	13	14
13	H	10	15
14	MR	12	15
15	KH	10	14
16	BCM	11	14
17	AD	12	16
18	AUH	9	13
19	AAP	10	12
20	MFAA	8	12
21	MFS	11	16
22	FJA	10	13
23	MRA	11	13
24	MMA	9	15
25	FQA	10	16
26	MRM	8	14
27	NA	9	13
28	JS	8	13
29	ZN	11	11
Skor Tertinggi		13	16
Skor Terendah		8	11
Jumlah Skor		294	409
Rata-Rata Skor		10.14	14.10

Lampiran 8 : Output SPSS

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.161	29	.052	.938	29	.091
Posttest	.128	29	.061	.931	29	.058

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	10.14	29	1.356	.252
	Posttest	14.10	29	1.319	.245

Paired Sampel Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.966	1.700	.316	-4.612	-3.319	-12.558	28	.000

Mencari Nilai Tabel

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744

Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL ILMU EKSPERIMEN *PRETT-TEST*

MODEL KEGIATAN KELOMPOK

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/ November / 1
 Hari/Tanggal : Senin / 28/ 2022
 Kelompok Usia : B/ 5-6 Tahun
 Tema/Subtema/Sub-Sub : Alat Transportasi/ Kendaraan/ Kendaraan
 Tema : darat

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR
NAM	1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya 1.1 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.1.1. mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar 1.1.2. mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
FISIK MOTORIK	3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.3.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	1.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara

	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara
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 angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket

Materi Pembelajaran

1. Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
3. Perilaku hidup sehat
4. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
5. Sikap sabar
6. Sikap ingin tahu
7. Sikap menaati aturan
8. Sikap percaya diri
9. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
10. Mengenal keaksaraan awal
11. Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Alat/ Sumber Bealajar : Pensil, Lembar Kerja, Penghapus

Model Pembelajaran : Kelompok

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 2. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 3. Guru menanyakan kabar anakGuru memberikan motivasi pada anak 4. Guru membagi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak 5. Guru menampilkan gambar kendaraan darat,air,untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya 6. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat 	10 menit

2.	Kegiatan inti	<p>1. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>2. Guru menyiapkan dua kelompok, ada dua kelompok bermain dan satu kelompok pengaman</p> <p>1. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan</p> <p>2. anak mulai mengerjakan <i>puzzle</i> gambar kendaraan</p> <p>3. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</p> <p>4. ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : memasangkan puzzle sesuai dengan lambang bilangan ➤ kelompok 2 : membuat puzzle huruf abjad ➤ kegiatan pengaman : ➤ membaca nama kendaraan dan huruf 	35 menit
----	---------------	---	-------------

		abjad	
3.	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan 2. mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat 3. melakukan penilaian melalui tanya jawab 4. menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak 5. sebelum menutup kegiatan bermain guru 	15 menit

		<p>memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari</p> <p>6. guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa</p>	
--	--	---	--

Mengetahui
Guru kelas

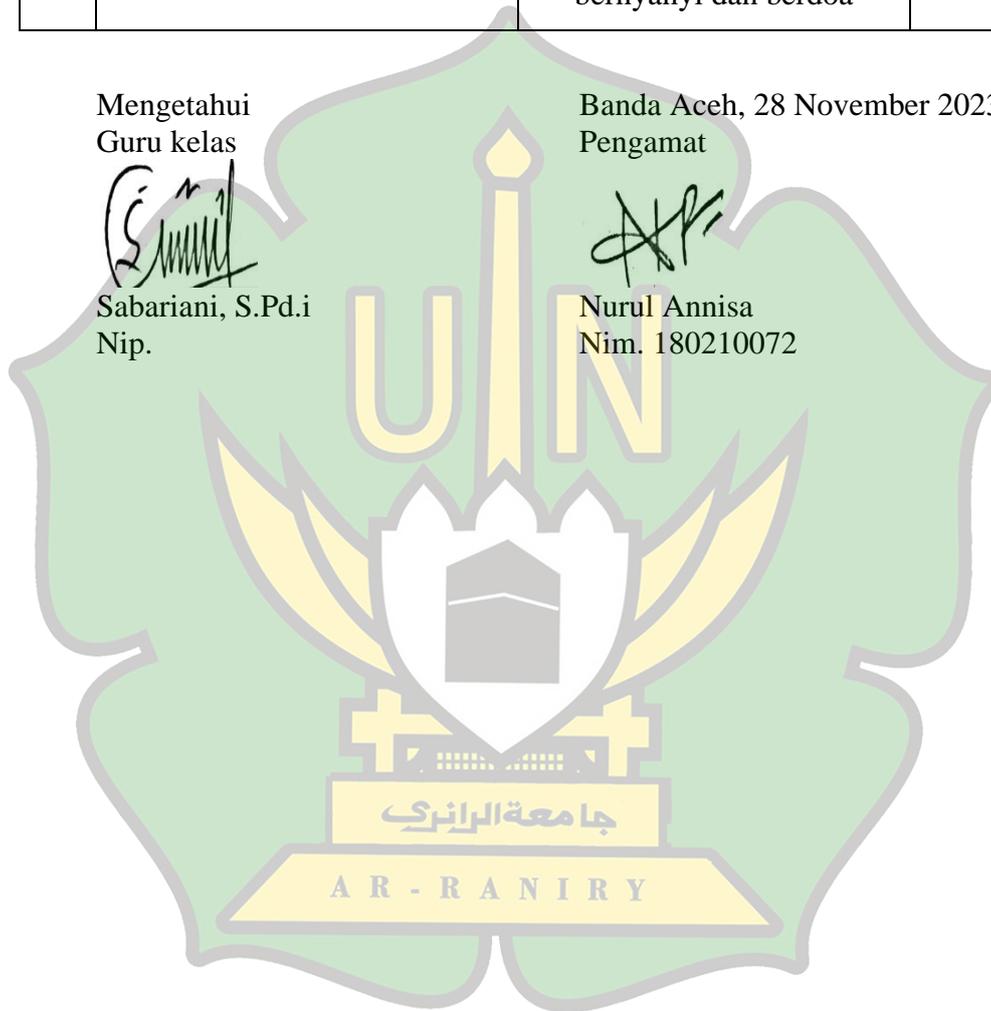


Sabariyani, S.Pd.i
Nip.

Banda Aceh, 28 November 2023
Pengamat



Nurul Annisa
Nim. 180210072



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT
HAFIZUL ILMI MODEL KEGIATAN KELOMPOK
EKSPERIMEN *TREATMENT 1***

Nama : Nurul Annisa
 Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu ke : I/ November /1
 Hari/ Tanggal : Selasa / 29/ 2022
 Pertemuan : I (Pertama)
 Tema/Sub Tema : Alat Transportasi/ Kendaraan darat/ laut dan udara
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR
NAM	1.2 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya 1.3 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.1.3. mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar 1.1.4. mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
FISIK MOTORIK	3.4 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan). 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.4.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	1.4 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya 4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara

	2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara
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 angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket

C. MODEL PEMBELAJARAN : Kelompok

D. MEDIA : Audio visual

E. ALAT/SUMBER BELAJAR : Laptop, pensil, lembar kerja

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 2. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 3. Guru menanyakan kabar anak 4. Guru memberikan motivasi pada anak 5. Guru membagi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak 6. Guru menampilkan permaian <i>solitekids</i> untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya 7. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat 	10 menit

2.	Kegiatan inti	<p>1. Guru Memperlihatkan permainan <i>sollitekids</i> untuk anak menyimak dan mengamati dari permainan tersebut</p>  <p>2. menjelaskan aturan main</p> <p>3. mencontohkan permainan dalam kegiatan menunjukkan lambang bilangan 1-10</p>   <p>4. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan</p> <p>5. anak mulai mengerjakan contoh lembar kerja yang telah diperlihatkan sesuai dengan permainan <i>sollitekids</i></p> <p>6. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</p> <p>7. ada dua kelompok bermain dan satu</p>	35 menit
----	---------------	---	-------------

		<p>kegiatan pengaman :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : menunjukkan angka 1-10 pada gambar kereta api ➤ kelompok 2 : melingkari angka sesuai dengan jumlah gambar mobil, kereta api dll ➤ kegiatan pengaman : ➤ berhitung jumlah gambar kendaraan mobil, kereta api dll 	
3.	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan 2. mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat 3. melakukan penilaian melalui tanya jawab 4. menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak 5. sebelum menutup kegiatan bermain guru memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari 6. guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa 	15 menit

2. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah) doa kedua orang tua dan hadis				
	Terbiasa menggunakan kata pujian : alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah, dan Allahu Akbar				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengenal bahwa kendaraan merupakan alat transportasi dalam melakukan perjalanan seperti mobil dll				
	Mengenal macam-macam kendaraan				
	Mengenal manfaat dari kendaraan				
Keterampilan	Menyajikan karya dalam bentuk gambar kendaraan				

*) **Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 29

Mengetahui
Guru Kelas


Sabariani, S.Pd.i
Nip.

Banda Aceh, 28 November 2023
Pengamat


Nurul Annisa
Nim. 180210072

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK IT HAFIZUL ILMU BLANG KRUNG

MODEL KEGIATAN KELOMPOK *TREATMENT 2*

Nama : Nurul Annisa
 Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu ke : I/ November / 2
 Hari/ Tanggal : Rabu / 30/ 2022
 Pertemuan : 2 (Kedua)
 Tema/Sub Tema : Alat Transportasi/ Kendaraan darat
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan etesis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR
NAM	1.3 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya 2.1 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	2.1.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar 2.1.2 mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
FISIK MOTORIK	3.5 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan), 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.5.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap	2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku

	<p>ingin tahu</p> <p>4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p>terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya</p> <p>4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api</p>
SOSIAL EMOSIONAL	<p>2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar</p>	<p>2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara</p> <p>2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara</p>
BAHASA	<p>3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	<p>3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru</p> <p>3.12.1 menyebut angka 1-10</p>
SENI	<p>4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket</p>

C. MODEL PEMBELAJARAN : Kelompok

D. MEDIA : Audio Visual

E. ALAT/SUMBER BELAJAR : Laptop, pensil, lembar kerja, krayon

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 2. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 3. Guru menanyakan kabar anak Guru memberikan motivasi pada anak 4. Guru membagi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak 5. Guru menampilkan permainan <i>solitekids</i> untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya 6. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat 	10 menit
2.	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan permainan <i>solitekids</i> untuk anak menyimak dan mengamati dari permainan tersebut  <ol style="list-style-type: none"> 2. menjelaskan aturan main 	

		<p>3. mencontohkan permainan dalam kegiatan mengelompokkan gambar kendaraan dan menarik garis pada bilangan yang sesuai dengan jumlah kendaraan</p>  <p>4. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan</p> <p>5. anak mulai mengerjakan contoh lembar kerja yang telah diperlihatkan sesuai dengan permainan <i>solitekids</i></p> <p>6. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</p> <p>7. ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : menghitung gambar kendaraan menggunakan bilangan ➤ kelompok 2 : mengelompokkan gambar 	35 menit
--	--	---	----------

		<p>kendaraan dan menarik garis pada bilangan yang sesuai dengan jumlah kendaraan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kegiatan pengaman : ➤ berhitung jumlah gambar kendaraan mobil, kereta api dll 	
3.	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan 2. mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat 3. melakukan penilaian melalui tanya jawab 4. menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak 5. sebelum menutup kegiatan bermain guru memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari 6. guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa 	15 enit

1. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah) doa kedua orang tua dan hadis				
	Terbiasa menggunakan kata pujian : alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah, dan Allahu Akbar				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengenal bahwa kendaraan merupakan alat transportasi dalam melakukan perjalanan seperti mobil dll				
	Mengenal macam-macam kendaraan				
	Mengenal manfaat dari kendaraan				
Keterampilan	Menyajikan karya dalam bentuk gambar kendaraan				

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 29

Mengetahui,
Guru Kelas


Sabariani, S.Pd.i
Nip.

Banda Aceh, 29 November 2023
Pengamat


Nurul Annisa
Nim. 180210072

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK IT HAFIZUL ILMU BLANG KRUNG
MODEL KEGIATAN KELOMPOK *TREATMENT 3*

Nama : Nurul Annisa
 Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Desember / 3
 Hari/ Tanggal : Kamis / 01/ 2022
 Pertemuan : 3 (Ketiga)
 Tema/Sub Tema : Alat Transportasi/ Kendaraan darat dan udara
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR
NAM	1.4 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya 1.5 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.5.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar 1.5.2 mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
FISIK MOTORIK	3.6 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan), 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.6.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	1.6 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap	2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku

	<p>ingin tahu</p> <p>4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p>terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya</p> <p>4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api</p>
SOSIAL EMOSIONAL	<p>2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar</p>	<p>2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara</p> <p>2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara</p>
BAHASA	<p>3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	<p>3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru</p> <p>3.12.1 menyebut angka 1-10</p>
SENI	<p>4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket</p>

C. MODEL PEMBELAJARAN : Kelompok

D. MEDIA : Audio visual

E. ALAT/SUMBER BELAJAR : Laptop, Pensil, lembar kerja, gunting

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 2. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 3. Guru menanyakan kabar anak 4. Guru memberikan motivasi pada anak 5. Guru membagi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak 6. Guru menampilkan permainan <i>solitekids</i> untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya 7. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat 	10 menit
2.	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan permainan <i>sollitekids</i> untuk anak menyimak dan mengamati dari permainan tersebut 	

		 <p>35 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. menjelaskan aturan main 3. mencontohkan permainan dalam kegiatan mencocokkan kendaraan sesuai dengan jumlah kendaraan  <ol style="list-style-type: none"> 4. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan 5. anak mulai mengerjakan contoh lembar kerja yang telah diperlihatkan sesuai dengan permainan <i>solitekids</i> 6. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain 7. ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman : <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : <ul style="list-style-type: none"> mencocokkan kendaraan 	
--	--	---	--

		<p>sesuai dengan jumlah kendaraan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 2 : menghubungkan gambar yang sama pada gambar kendaraan ➤ kegiatan pengaman : ➤ berhitung jumlah gambar kendaraan mobil, kereta api dll 	
3.	Kegiatan penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan 2. mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat 3. melakukan penilaian melalui tanya jawab 4. menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak 5. sebelum menutup kegiatan bermain guru memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari 6. guru menutup pembelajaran 	15 menit

		dengan bernyanyi dan berdoa	
--	--	-----------------------------	--

1. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah) doa kedua orang tua dan hadis				
	Terbiasa menggunakan kata pujian : alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah, dan Allahu Akbar				
Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengenal bahwa kendaraan merupakan alat transportasi dalam melakukan perjalanan seperti mobil dll				
	Mengenal macam-macam kendaraan				
	Mengenal manfaat dari kendaraan				
Keterampilan	Menyajikan karya dalam bentuk gambar kendaraan				

*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 25

Mengetahui,
Guru Kelas



Sabariani, S.Pd.i
Nip.

Banda Aceh, 30 November 2023
Pengamat



Nurul Annisa
Nim. 180210072

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK IT HAFIZUL ILMU BLANG KRUNG
MODEL KEGIATAN KELOMPOK *TREATMENT 4*

Nama : Nurul Annisa
 Nama Sekolah : TK IT Hafizul Ilmi
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Desember / 4
 Hari/ Tanggal : Senin / 05/ 2022
 Pertemuan : 4 (Keempat)
 Tema/Sub Tema : Alat Transportasi/ Kendaraan darat
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan etesis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
-------------------------	---------------------	-------------------------

		KOMPETENSI DASAR
NAM	<p>1.7 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya</p> <p>1.8 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan</p>	<p>1.8.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar</p> <p>1.8.2 mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah</p>
FISIK MOTORIK	<p>3.7 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan).</p> <p>4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar</p>	<p>3.7.1 menyebutkan anggota tubuh</p> <p>4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain</p>
KOGNITIF	<p>1.9 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</p> <p>4.6 menyampaikan tentang apa dan</p>	<p>2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya</p>

	bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api
SOSIAL EMOSIONAL	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara 2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara
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 angka 1-10
SENI	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket

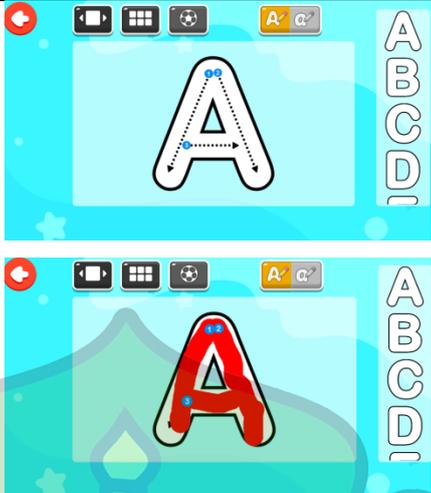
C. MODEL PEMBELAJARAN : Kelompok

D. MEDIA : Audio Visual

E. ALAT/SUMBER BELAJAR : Laptop, pensil, lembar kerja, krayon

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 2. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 3. Guru menanyakan kabar anakGuru memberikan motivasi pada anak 4. Guru membagi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak 5. Guru menampilkan permaian <i>solitekids</i> untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya 6. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat 	10 menit
2.	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memperlihatkan permainan <i>sollitekids</i> untuk anak menyimak dan mengamati dari permainan tersebut  <ol style="list-style-type: none"> 6. menjelaskan aturan main 7. mencontohkan permainan dalam kegiatan menebalkan huruf putus-putus 	

		 <p>35 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan 9. anak mulai mengerjakan contoh lembar kerja yang telah diperlihatkan sesuai dengan permainan <i>solitekids</i> 10. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain 11. ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman : <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ menebalkan huruf putus-putus (huruf vokal dan konsonan) ➤ kelompok 2 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ menebalkan nama kendaraan ➤ kegiatan pengaman : ➤ membaca nama kendaraan dan huruf abjad 	
--	--	--	--

3.	Kegiatan penutup	<p>7. guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan</p> <p>8. mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat</p> <p>9. melakukan penilaian melalui tanya jawab</p> <p>10. menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak</p> <p>11. sebelum menutup kegiatan bermain guru memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari</p> <p>12. guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa</p>	15 enit
----	------------------	---	---------

AR-RANIRY

1. Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang dicapai	BM*	MM*	BSH*	BSB*
Sikap Spiritual	Terbiasa mengucapkan salam				
	Terbiasa membaca doa belajar (sebelum dan sesudah) doa kedua orang tua dan hadis				
	Terbiasa menggunakan kata pujian : alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah, dan Allahu Akbar				

Sikap Sosial	Mampu menggunakan kata-kata tolong, terima kasih, dan maaf pada setiap kesempatan yang tepat				
Pengetahuan	Mengenal bahwa kendaraan merupakan alat transportasi dalam melakukan perjalanan seperti mobil dll				
	Mengenal macam-macam kendaraan				
	Mengenal manfaat dari kendaraan				
Keterampilan	Menyajikan karya dalam bentuk gambar kendaraan				

***) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini**

Jumlah peserta didik = 25

Mengetahui,
Guru Kelas



Sabariani, S. Pd.i
Nip.

Banda Aceh, 01 Desember 2023
Pengamat



Nurul Annisa
Nim. 180210072



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK IT HAFIZUL ILMU EKSPERIMEN *POSTT-TEST 1*
MODEL KEGIATAN KELOMPOK

Semester/Bulan/Minggu ke- : I/ Desember / 6
 Hari/Tanggal : Selasa / 06/ 2022
 Kelompok Usia : B/ 5-6 Tahun
 Tema/Subtema/Sub-Sub : Alat Transportasi/ Kendaraan/ Kendaraan
 Tema : darat

A. KOMPETENSI INTI

NO	KOMPETENSI INTI
KI-1	Menerima ajaran yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri peduli mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru, dan/atau pengasuh dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, dan/atau pengasuh lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya dirumah tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati, dengan mengamati dengan panca indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan,dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR

PROGRAM PENGEMBANGAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI DASAR
NAM	1.10 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya 1.11 menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.11.1 mempercayai adanya tuhan melalui ciptaanya dengan melihat lingkungan sekitar 1.11.2 mengajarkan kepada anak untuk menghargai diri sendiri dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah
FISIK MOTORIK	3.8 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan untuk pengembangan motorik halus, (guna anggota tubuh untuk mengendarai kendaraan), 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar	3.8.1 menyebutkan anggota tubuh 4.3.1 memposisi tubuh sesuai dengan fungsinya untuk melakukan kegiatan bermain
KOGNITIF	1.12 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap	2.2.1 membiasakan sikap rasa ingin tahu kepada anak tentang perilaku

	<p>ingin tahu</p> <p>4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	<p>terhadap sesuatu yang sudah diberikan kepada dirinya</p> <p>4.6.1 menyebutkan tentang benda-benda yang terdapat pada kereta api</p>
SOSIAL EMOSIONAL	<p>2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p> <p>2.7 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar</p>	<p>2.5.1 percaya diri untuk menyebutkan nama-nama kendaraan udara</p> <p>2.7.1 sabar dalam melakukan kegiatan dalam membilang benda pada kendaraan udara</p>
BAHASA	<p>3.10 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p> <p>3.12 mengenal keaksaraan awal melalui bermain</p>	<p>3.10.1 melakukan komunikasi yang baik dengan guru</p> <p>3.12.1 menyebut angka 1-10</p>
SENI	<p>4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>4.15.1 menunjukkan hasil akhir membilang roket</p>

Materi Pembelajaran

1. Mempercayai Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Sikap menghargai diri, orang lain, dan lingkungan
3. Perilaku hidup sehat
4. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik
5. Sikap sabar
6. Sikap ingin tahu
7. Sikap menaati aturan
8. Sikap percaya diri
9. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
10. Mengenal keaksaraan awal
11. Menunjukkan hasil karya

Tujuan Pembelajaran

1. Anak mempercayai bahwa dirinya adalah ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka
3. Anak mengetahui fungsi dari setiap kendaraan udara
4. Anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu tentang kendaraan udara
5. Anak sabar dalam kegiatan belajar mengenal angka

Alat/ Sumber Belajar : Pensil, Lembar Kerja, Penghapus

Model Pembelajaran : Kelompok

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal tahap kooperatif	7. Guru mengucapkan salam terlebih dahulu sebelum masuk kelas 8. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa dan benyanyi terlebih dahulu 9. Guru menanyakan kabar	

		<p>anak guru memberikan motivasi pada anak</p> <p>10. Guru membagi 4 kelompok masing-masing terdiri dari 5 anak</p> <p>11. Guru menampilkan gambar kendaraan darat,air,untuk diamati dan dihubungkan dalam kegiatannya selanjutnya</p> <p>12. Guru mendeskripsikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu tentang alat transportasi kendaraan darat</p>	10 menit
2.	Kegiatan inti	<p>3. Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada setiap kelompok</p> <p>4. Guru menyiapkan lima kelompok, ada dua kelompok bermain dan satu kelompok pengaman</p> <p>12. menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan</p> <p>13. anak mulai mengerjakan lembar</p>	35 menit

		<p>kerja gambar kendaraan</p> <p>14. anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain</p> <p>15. ada dua kelompok bermain dan satu kegiatan pengaman :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ kelompok 1 : guru memberikan lembar kerja yang menunjukkan lambang bilang 1-10 ➤ kelompok 2 : memberikan kegiatan menarik garis pada gambar mobil sesuai dengan jumlah gambar ➤ kelompok 3 : kegiatan memberikan menebalkan angka ➤ kegiatan pengaman : guru memberikan kegiatan bermain lego yang tersedia disekolah (akan tetapi kegiatan ini hanya digunakan apabila anak-anak yang sudah menyelesaikan 	
--	--	--	--

		<p>aktivitas main lebih cepat dari pada kelompok lain.</p>	
3.	Kegiatan penutup	<p>16 guru mengajak anak untuk merapikan kembali permainan yang telah digunakan</p> <p>17 mengulang kembali, serta menanyakan pengalamannya yang berkaitan dengan kendaraan darat</p> <p>18 melakukan penilaian melalui tanya jawab</p> <p>19 menyimpulkan tujuan alat transportasi bahwa alat transportasi yaitu salah satunya kendaraan darat memiliki banyak manfaat bagi manusia dari kegiatan tersebut dapat melatih pekerbangan kognitif anak</p> <p>20 sebelum menutup kegiatan bermain guru</p>	15 menit

		<p>memberikan kegiatan yang dilakukan esok hari</p> <p>21 s guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa</p>	
--	--	---	--

Mengetahui,
Guru Kelas

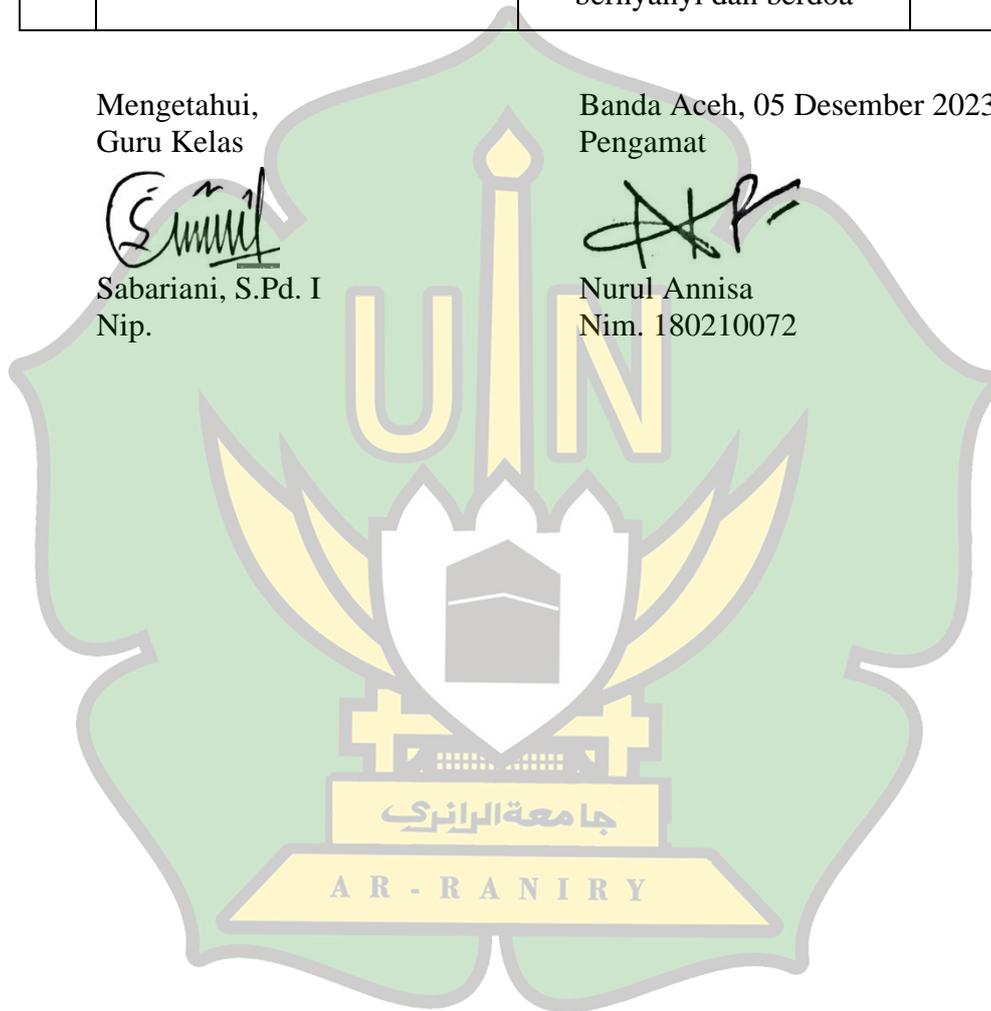


Sabariani, S.Pd. I
Nip.

Banda Aceh, 05 Desember 2023
Pengamat



Nurul Annisa
Nim. 180210072



Lampiran 10 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Pretest Eksperimen



Menyusun Pazzle Angka



Menyusun Pazzle Huruf.....



Treatment Eksperimen
Mengenalkan Angka 1-10 dan Menghitung Benda



Mengenalkan Huruf dengan menarik garis putus-putus



Mengenal Huruf /Tebak Huruf



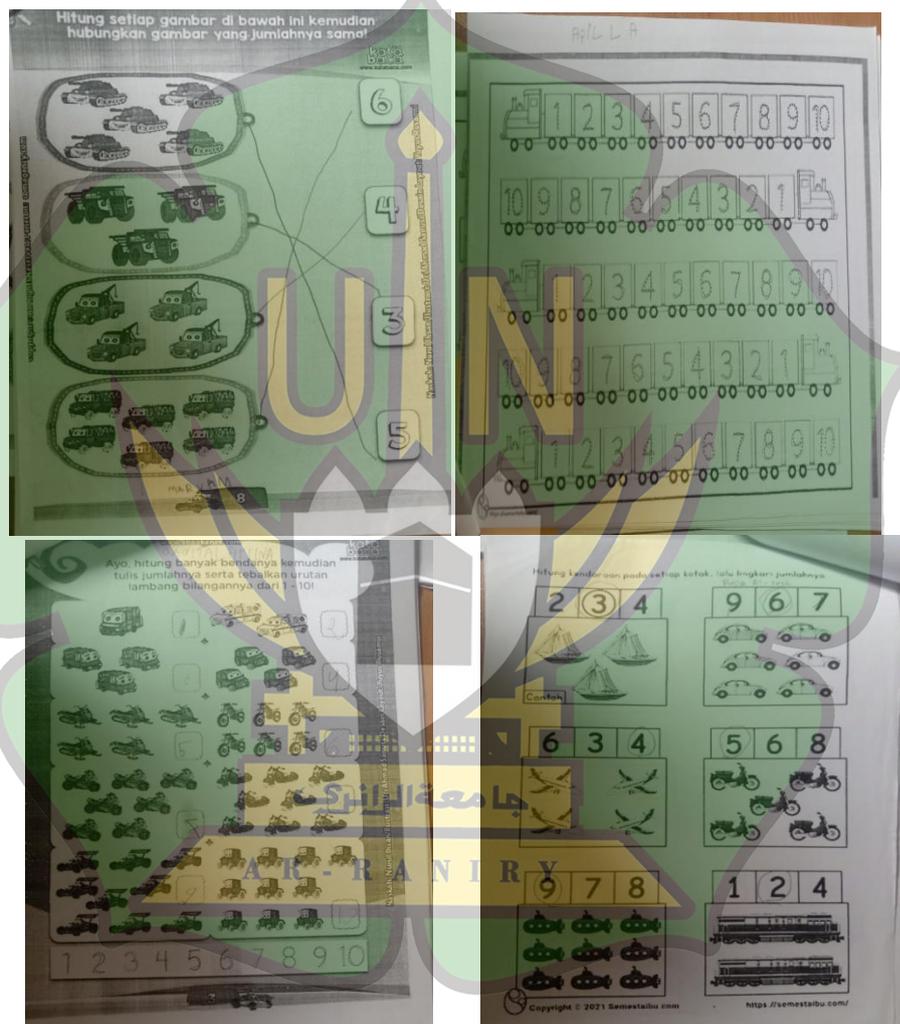
Postest Eksperimen
Mengenalkan Lambang Bilangan Menggunakan Lembar Kerja

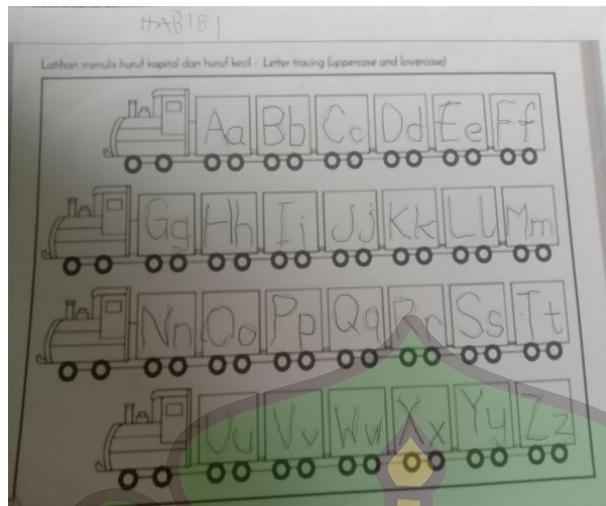


Mengenal Huruf Dari Nama-Nama Benda



Hasil lembar Kerja *Prettest*





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Mahasiswa

1. Nama Lengkap : Nurul Annisa
2. Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 02 Januari 2001
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Anak ke : 2
5. Golongan Darah : O
6. Alamat Sekarang : Jln. Bayeun Kopelma Darussalam
7. Telepon/Hp : 0852-1510-0671
8. Email : nurulannisa010101@gmail.com
9. Daerah Asal : Gampong Ulee Pulo, Kecamatan Aceh Barat, Kabupaten Aceh Barat
10. Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Nama/Asal Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Jurusan
SD/MI	MIN 25 Ulee Pulo	2006	2012	
SMP/MTs	MTs Negeri Woyla	2012	2015	
SMA/MA	SMA Negeri 1 Woyla	2015	2018	IPS
S1	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	2018	Sekarang	Pendidikan Islam Anak Usia Dini

11. Pengalaman Mengajar :

Nama	Tahun
Tk SPSS Selanga Ceria Ulee Kareng	2022

12. Hobby : Membaca,
13. Motto : Berbuat baiklah tanpa perlu balasans

B. Identitas Orang Tua/Wali

1. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Zamzami
 - b. Ibu : Siti Muinah
 - c. Alamat Lengkap : Gampong Ulee Pulo, Kecamatan Woyla Barat, Kabupaten Aceh Barat
 - d. Telepon/ HP : 0852-9655-3986
2. Pekerjaan Orang Tua
 - a. Ayah : Petani
 - b. Ibu : -
3. Jumlah Tanggungan : 2

