

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA DINI**

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo
Kec Mertoyudan, Kab. Magelang)

SKRIPSI



Oeh:

Nurul Fadhilah
16.0304.0035

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA DINI**

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo
Kec Mertoyudan, Kab. Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA DINI**

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec
Mertoyudan, Kab. Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Nurul Fadhilah
16.0304.0035

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA DINI**

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec
Mertoyudan, Kab. Magelang)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Magelang, 17 Februari 2020

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "M. Japar", with a long horizontal line extending to the right.

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Febru Puji Astuti", with a long horizontal line extending to the right.

Febru Puji Astuti, M.Pd.
NIK. 128406099

PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK
TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK
ANAK USIA DINI**

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo
Kec Mertoyudan, Kab. Magelang)

Oleh :
Nurul Fadhilah
16.0304.0035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Magelang

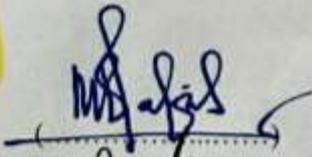
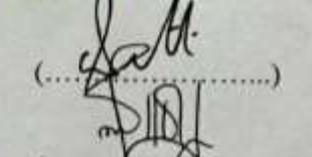
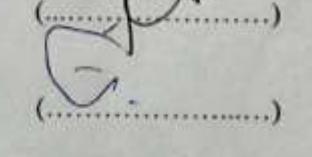
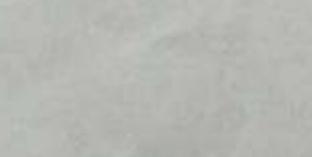
Diterima dan disahkan oleh Penguji

Hari : Jum'at

Tanggal : 28 Februari 2020

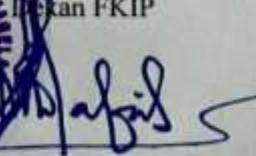
Tim Penguji Skripsi :

- 1 Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. : (Ketua/ Anggota)
- 2 Febru Puji Astuti, M.Pd. : (Sekretaris/ Anggota)
- 3 Dra. Lilis Madyawati, M.Si. : (Anggota)
- 4 Drs. Tawil, M.Pd., Kons : (Anggota)


.....

.....

.....

.....



Mengesahkan,
Dekan FKIP


Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Nurul Fadhillah
NPM : 16.0304.0035
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Bola ENAK
terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia
Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan hasil penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat, dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 17 Februari 2020

Yang Menyatakan



Nurul Fadhillah
16.0304.0035

MOTTO

“sebaik baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

PERSEMBAHAN

Dengan kehadiran Allah, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahku rochmad (almarhum) pahlawanku dan Ibuku fatonah yang selalu memberikan doa, semangat, kasih sayang dan kepercayaan.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PG-PAUD FKIP UMMagelang

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BOLA ENAK TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI

(Penelitian pada Anak Kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec
Mertoyudan, Kab. Magelang)

Nurul Fadhilah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini kelompok B TK IT Al Huda, Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab. Magelang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-eksperimental*) dengan model *Pretest-Posttest Control Group Design* dan variabel dependennya kemampuan berfikir simbolik anak serta variabel independennya adalah media pembelajaran bola ENAK. Subjek Penelitian dipilih dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel yang diambil 46 anak terdiri dari 23 anak kelompok kontrol dan 23 anak kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dengan membagi instrumen lembar tes yang kemudian diisi oleh anak. Uji analisis data menggunakan teknik non parametrik uji *Mann-Whitney* dengan bantuan komputer software SPSS IBM 20.0 for windows.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bola ENAK berpengaruh terhadap kemampuan berfikir simbolik anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil kemampuan anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran bola ENAK. Berdasarkan hasil nilai minimum dan maksimum pengukuran awal kemampuan berfikir simbolik anak usia dini rata-rata kelompok eksperimen adalah 17,04 , sedangkan kelompok kontrol adalah 17,13. Hasil pengukuran akhir kemampuan berfikir simbolik anak menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen adalah 41,39 sedangkan kelompok kontrol 24,91. Uji *mann-whitney* pada pengukuran akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memberikan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan kemampuan berfikir simbolik anak sebelum pengukuran awal (*pretest*) dengan sesudah pengukuran akhir (*posttest*) secara signifikan. Sehingga dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini

Kata Kunci : Media pembelajaran bola ENAK, Kemampuan berfikir simbolik

THE EFFECT OF BOLA ENAK LEARNING MEDIA TO THE SYMBOLIC THINKING ABILITY OF EARLY CHILDHOOD

(Research on Children of Group B of Al Huda Islamic Kindergarten in Seneng,
Banyurojo Mertoyudan Sub District, Magelang Regional)

Nurul Fadhilah

ABSTRACT

The study aimed to determine the effect of Bola ENAK learning media to the ability to think symbolically in early childhood student B of Al Huda Islamic Kindergarten in Seneng, Banyurojo Mertoyudan Sub District, Magelang Regional.

The research method was quasi experimental design with Pretest-Posttest Control Group Design model. The dependent variable was the symbolic thinking ability of the children and the independent variable was Bola ENAK learning media. The Subjects were chosen was Purposive Sampling technique. The samples taken are 46 children consisted of 23 children in the experimental group and 23 children in the control group. The method of data collection was done using a test with a split instrument sheet which was then filled in by the children. The data analysis test uses non-parametric techniques Mann-Whitney test assisted by SPSS IBM 20.0 software for windows computer.

The conclusion of the results of this study indicated that the learning media of Bola ENAK effected the symbolic thinking ability of children. This was evidenced by the differences in the results of children's abilities before and after being given the Bola ENAK learning media. Based on the results of the minimum and maximum values using the symbolic thinking ability of early childhood, the average experimental group was 17.04, while the control group was 17.13. The final measurement of children's symbolic thinking showed that the average score of the experimental group was 41.39 while the control group was 24.91. The mann-whitney test in the final measurements of the experimental group and the control group gave the Asymp value. Sig (2-tailed) 0,000 <0.05 means the significance of the symbolic thinking of children before the initial measurement (pretest) by completing the final measurement (posttest) significantly. The research showed that the Bola ENAK learning media affected children symbolic thinking ability.

Keywords: bola ENAK learning media, symbolic thinking ability

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Tuhan semesta alam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Bola ENAK terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini”. Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons, selaku Dekan dan Arif Hidayat Purnanto, M.Pd. , selaku Wakil Dekan FKIP UMMagelang
3. Khusnul Laely, M.Pd Ka Prodi PG PAUD FKIP UMMagelang.
4. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons dan Febru Puji Astuti, M.Pd, dosen pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi ini.
5. Semua Dosen dan Staf TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Ibu Kumawalwati, S.Pd AUD selaku Kepala Sekolah TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
7. Keluargaku yang senantiasa medoakan dan mendukung penuh dalam penelitian ini

8. Sahabatku PG-PAUD Reguler 2016 tercinta serta rekan-rekan seperjuangan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas saran, motivasi dan bantuannya.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 17 Februari 2020

Penulis

Nurul Fadhilah
16.0304.0035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kemampuan Berfikir Simbolik	10
B. Media Pembelajaran Bola ENAK.....	19
C. Pengaruh Media Pembelajaran Bola ENAK terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini	37
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	40
E. Kerangka Berfikir	43
F. Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Desain (Rancangan) Penelitian.....	46
B. Identifikasi Variabel Penelitian	47
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
D. Subjek Penelitian	49
E. Metode Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Penelitian	52
G. Validitas Penelitian.....	53
H. Prosedur Penelitian	54
I. Metode Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Hasil Penelitian.....	70
B. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. SIMPULAN	83
B. SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>Pretest</i> Posttest Control Group Design	47
Tabel 2. Kisi Kisi Instrument Berfikir Simbolik	52
Tabel 3. Varian Media Pembelajaran Bola ENAK	61
Tabel 4. Materi Penelitian	61
Tabel 5. Hasil Prettest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	71
Tabel 6. Hasil Posstest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol ...	73
Tabel 7. Hasil Prettest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	74
Tabel 8. Perbandingan Statistik Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol	75
Tabel 9. Uji Analisis Mann-Whitney	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Phonetic Ball	29
Gambar 2. Numeric Ball	31
Gambar 3. FF Ball	33
Gambar 4. Expression Ball	35
Gambar 5. Alur Kerangka Berfikir	44
Gambar 6. Diagram Perbandingan Statistik Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dan Balasan Penelitian	88
Lampiran 2. Surat Pernyataan Validasi	91
Lampiran 3. Kisi Instrumen, Lembar Penilaian dan Lembar Tes	94
Lampiran 4. Jadwal Penelitian	107
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	108
Lampiran 6. Pengukuran Awal dan Akhir Kelompok Eksperimen	122
Lampiran 7. Pengukuran Awal dan Akhir Kelompok Kontrol	125
Lampiran 8. Hasil Uji Mann-Whitney	128
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	130
Lampiran 10. Buku Bimbingan Skripsi	134

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi, salah satunya ialah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang menempati posisi yang paling mendasar dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pra sekolah antara usia 0-6 tahun.

Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan selanjutnya.

Menurut Suyanto (2005: 30) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagaimana manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Menurut Masitoh (2009:18) Tujuan mendasar diselenggarakan pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh menekankan pada seluruh aspek kepribadian anak.

Tingkat pendidikan yang lebih tinggi memang mengharuskan anak usia dini mengoptimalkan perkembangannya secara menyeluruh berdasarkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini yang diperlukan anak untuk

menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Saolehudin (2000:3) Anak usia dini memiliki karakteristik sendiri dimana anak sangat aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap apa yang dilihat dan apa yang didengarnya serta tidak berhenti untuk belajar. Perkembangan pada anak usia dini mencakup perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Aspek perkembangan salah satunya perkembangan kognitif yang harus dicapai anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik.

Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang penting diperhatikan adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka mempelajari sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Menurut Diana (2015, 325) kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Menurut Iriani (2016:207) fungsi simbolik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka dan gambar.

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Kenyataannya peneliti menemukan permasalahan di TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang yaitu sebagian besar anak kemampuan berpikir simbolik yang masih rendah hal ini disebabkan anak belum mampu mengenal, mencocokkan, dan menghitung lambang bilangan, ketika diminta untuk mencocokkan dan menghitung jumlah benda anak belum mampu. Mereka masih kesulitan dalam mengenal lambang huruf karena anak belum mampu menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, menunjukkan lambang huruf. Anak hanya dapat mengikuti atau mencontoh kata-kata yang ditulis guru di papan tulis. Anak hanya dapat menyebutkan ketika guru menyebutkan, tetapi ketika diminta untuk menuliskannya anak belum mampu. Anak masih kesulitan dalam merepresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.

Ketidakhahaman anak tersebut dapat diakibatkan adanya keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik, terjadi karena

saat proses kegiatan guru kurang mampu menciptakan suasana yang aktif dan pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teachered centered*). Sehingga anak menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi dari guru.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru monoton dan kurangnya bahan ajar seperti benda-benda konkret, gambar, foto, ataupun video untuk menunjang proses pembelajaran yang digunakan guru sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan membosankan.

Disisi lain guru harus mampu memilih menggunakan strategi dan media yang dapat merangsang anak agar ada keinginan dalam diri anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dapat tersampaikan secara optimal.

Kenyataan lain masih banyak guru yang membatasi anak untuk bermain, karena guru menerapkan pembelajaran hanya dengan bantuan lembar kerja atau LKS bukan dengan pembelajaran sambil bermain. Guru yang dalam proses pembelajaran belum maksimal dengan kegiatan bermain yang sesuai karakteristik anak usia dini akan membatasi eksplorasi, kreativitas, dan pengalaman anak tentang berbagai hal seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencapai berbagai alternatif.

Hal ini tidak sejalan dengan pendapat Bannet, Finn dan Cribb (1999:1-100) pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang

dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dapat memberikan argumentasi untuk mencapai berbagai alternatif.

Pendapat lain menurut Albrecht dan Miller (2000:216-218) pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya syarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan orang dewasa menjadi fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian masalah tersebut perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran salah satunya dengan media. Menurut Heinich dkk dalam arsyad (2005:32) mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antar sumber dan penerima apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksioanl atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Upaya tersebut digunakan untuk mengasah tumbuh kembang dan kemampuan berfikir simbolik anak berupa kemampuan mengenal lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan,

dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Salah satu media yang memiliki ciri tersebut adalah Bola ENAK. Yaitu media yang memiliki varian beragam dalam fungsi pengembangannya seperti pengenalan huruf dan angka yang mengajarkan anak untuk bereksplorasi dan mengalami pembelajaran yang menarik dan beragam.

Menggunakan media pembelajaran bola ENAK yang representatif, multisensori berbasis lingkungan yang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan, tahapan perkembangan, dan karakteristik anak usia dini ini akan membuat anak lebih merasa senang karena bentuk bola yang kaya warna, kaya tekstur, multi fungsi, inovatif, dan bersumber dari lingkungan. Sehingga anak dalam pembelajaran lebih edukatif, nyaman, atraktif dan kreatif

Berdasarkan uraian di atas, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen mengenai pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini di kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak yang masih rendah hal ini disebabkan anak belum mampu mengenal, mencocokkan, dan menghitung bilangan serta lambang bilangan, mengenal lambang huruf, menyebutkan

bunyi huruf dan menunjukkan lambang huruf, serta masih kesulitan dalam merepresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.

2. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik terjadi karena saat proses kegiatan guru kurang mampu menciptakan suasana yang aktif dan pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teachered centered*).
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru monoton dan kurangnya bahan ajar seperti benda-benda konkret, gambar, foto, ataupun video untuk menunjang proses pembelajaran yang digunakan guru sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan membosankan.
4. Guru harus mampu memilih menggunakan strategi dan media yang dapat merangsang anak agar ada keinginan dalam diri anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dapat tersampaikan secara optimal.
5. Masih banyak guru yang membatasi anak untuk bermain, karena guru menerapkan pembelajaran hanya dengan bantuan lembar kerja atau LKS bukan dengan pembelajaran sambil bermain.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, untuk memfokuskan penelitian terhadap objek yang diteliti, peneliti membatasi permasalahan hanya pada:

1. Kemampuan berpikir simbolik anak yang masih rendah hal ini disebabkan anak belum mampu mengenal, mencocokkan, dan menghitung bilangan serta lambang bilangan, mengenal lambang huruf, menyebutkan

bunyi huruf dan menunjukkan lambang huruf serta masih kesulitan dalam merepresentasikan benda dalam bentuk gambar maupun tulisan.

2. Guru harus mampu memilih menggunakan strategi dan media yang dapat merangsang anak agar ada keinginan dalam diri anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dapat tersampaikan secara optimal.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, yang menjadi rumusan masalah yaitu “Apakah ada pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini di kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran bola ENAK dengan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini di kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan serta wawasan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini melalui penggunaan media yang menarik Bola ENAK.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini.

b. Bagi Pendidik

Manfaat yang diharapkan bagi pendidik adalah dapat memberi masukan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui berbagai kegiatan bermain yang bermakna bagi anak.

c. Bagi Lembaga PAUD

Manfaat bagi lembaga dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan pengembangan selanjutnya untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berfikir Simbolik

1. Perkembangan Kognitif AUD

Menurut Gagne (dalam jumaris, 2006) Kognitif adalah proses yang terjadi secara interval di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berfikir dan keyakinan.

Menurut Piaget (dalam Allen 2010:29) menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptual terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan. Perkembangan anak nampak pada kemampuannya dalam menerima, mengelola, dan memahami informasi-informasi yang diterima dengan membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif terhadap lingkungannya. Kemampuan kognitif merupakan awal dari kemampuan anak untuk berfikir.

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan

pandangan perseptual terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berfikir dan keyakinan.

2. Pengertian Berfikir Simbolik

Berfikir simbolik termasuk dalam perkembangan kognitif, Menurut Piaget dalam teorinya menyebutkan berfikir simbolik merupakan tahapan pra-operasional (usia 2-7 tahun) anak sudah mulai mempresentasikan dunianya dengan simbol, kata-kata, bayangan, dan gambaran-gambar. Menurut Santrock (2008:251) pada tahapan ini anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menggambarkan sebuah objek yang tidak ada.

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

verbal yang terjadi dapat membuktikan bahwa anak mulai mengenal akan konsep-konsep yang ada.

Menurut Piaget kemampuan berfikir simbolik adalah kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa itu tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak.

Menurut Santrock (2008:252) kemampuan berfikir simbolik anak terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini yang disebut dengan tahapan pra operasional.

Menurut Diana (2010:325) berfikir simbolik adalah kemampuan mengingat dan berfikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar.

Menurut Iriana (2016:207) fungsi simbolik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka, dan gambar.

Menurut Diana (2010:62) menyatakan bahwa Sub tahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Dari beberapa pengertian tersebut kesimpulannya bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan untuk mengingat dan berfikir tentang

simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar. Terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini yang disebut dengan tahapan pra operasional.

3. Ciri ciri Berfikir Simbolik

Terdapat beberapa ciri-ciri pokok pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembang bahasa intuitif. Menurut Piaget tahap pra operasional ini memiliki ciri-ciri pokok yaitu :

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

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

4. Tahap Berfikir Simbolik

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

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014:69) Dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu. Siswa mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada objek nyata.

Tahap simbolik termasuk dalam tahap belajar mengenai konsep. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dalam merumuskan konsep yang dikemas dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Konsep tersebut

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

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

5. Cara Menerapkan Berpikir Simbolik

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

Menurut Runtukahu dan Selpius Kandou (2014 :75) ada beberapa cara menerapkan berfikir simbolik pada anak usia 2-5 tahun, yaitu:

- a. Menggunakan simbol
- b. Bermain Khayal
- c. Menggelompokkan
- d. Mengurutkan Sesuatu

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

6. Indikator Berfikir Simbolik

Menurut Efrina (2018) Indikator Tingkat Pencapaian Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun yaitu :

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

- c. Mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- e. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Menurut Widyaswara (2016) indikator kemampuan berfikir simbolik meliputi :

- a. menyebutkan lambang bilangan 1-10,
- b. menggunakan lambang bilangan dalam menghitung,
- c. mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan,
- d. mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan,
- e. serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan melalui berbagai media.

Menurut Hasni (2019) indikator kemampuan berfikir simbolik sebagai berikut :

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- e. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator berfikir simbolik yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan

lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

7. Faktor yang Mempengaruhi Berfikir Simbolik

Berfikir simbolik masuk dalam perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011:59) banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu:

a. Faktor hereditas (keturunan)

Teori hereditas yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikolog berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan dipelopori oleh John Locke dalam Susanto (2011) berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf

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

c. Faktor kematangan

Tiap organ fisik maupun psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar) sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat tersebut faktor yang mempengaruhi berfikir simbolik anak adalah faktor hereditas (keturunan), faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan. Faktor yang mempengaruhi sangat berdampak pada kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan anak usia dini.

B. Media Pembelajaran Bola ENAK

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Garlach & Ely (1997) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut AECT (Association of Education and communication Techonoly, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media juga sering diganti dengan kata mediator. Menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Menurut Heinich dkk dalam arsyad (2005:32) mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang mengantarkan informasi anatar sumber dan penerima apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksioanl atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, gagasan, materi atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Azhar (2014:3) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minta, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau media sebagai penyampai atau pengantar dan menyampaikan ide, gagasan, materi serta informasi kepada orang lain

yang instruksioanl atau mengandung maksud-maksud pengajaran bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembejaran Bola ENAK

Menurut Luxbacher (2008:3) Bola adalah berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola adalah bangun ruang yang berisi lengkung yang dibatasu oleh satu lengkungan. Bola didapat dari bangun setengah lingkaran yang diputar satu putaran penuh atau 360 derajat pada garis tengah.

Bola ENAK adalah bola yang dilapisi kain flanel kemudian diletakkan potongan potongan gambar atau simbol-simbol lainnya. Menurut Madywati (2014) bola ENAK merupakan bola yang berkarakteristik khusus yang dibagian bagian bolanya ada teks, simbol maupun gambar sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang menarik.

Menurut Fadhilah, dkk (2018) Bola ENAK merupakan terobosan baru yang inovatif kreatif dibidang media bermain dan pembelajaran anak usia dini. Media bermain dan pembelajaran yang multisensori berbasis ramah lingkungan serta dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Selain itu dapat mewujudkan tercapainya 6 aspek perkembangan juga bisa mengasah 9 kecerdasan Multiple Intelligences.

Menurut Fadhillah, dkk (2018) menyatakan bahwa ENAK merupakan penjabaran dari Edukatif, Nyaman, Atraktif, Kreatif yang dijelaskan sebagai berikut : Edukatif yaitu mengasah 9 kecerdasan (musical, spritual, intrapersonal, interpersonal, logika matematika, naturalis, verbal lingusitik, visual spasial, sosial emosional) dengan 6 lingkup perkembangan anak (nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni, dan bahasa). Nyaman yaitu bahan bahan yang digunakan dalam pembuatan Bola ENAK tidak berbahaya jika dimainkan anak dan ringan mudah dibawa kemana mana. Atraktif yaitu media ini menarik, menyenangkan tidak membosankan. Kreatif yakni memanfaatkan barang bekas ramah lingkungan dan dapat dimainkan dengan berbagai prosedur. Selain itu pembuatannya inovatif, kreatif, dan merupakan produk mutakhir. Multisensori yaitu ketika melihat produk Bola ENAK panca indera anak akan terangsang (penglihatan, peraba, penciuman, dan pendengaran). Ramah lingkungan yaitu pembuatan Bola ENAK turut melestarikan bahan bahan alam dengan kearifan lokal.

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa bola adalah bangun ruang atau benda berbentuk bulat yang terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang digunakan sebagai alat olahraga atau permainan dan Bola ENAK merupakan bola yang dilapisi kain flanel kemudian diletakkan potongan potongan gambar atau simbol-simbol lainnya. Bola ENAK media terobosan baru yang inovatif kreatif dibidang media bermain dan

pembelajaran anak usia dini yang multisensori berbasis ramah lingkungan serta dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran bola ENAK adalah alat sebagai penyampai atau pengantar dan menyampaikan ide, gagasan, materi serta informasi kepada orang lain yang instruksioanl atau mengandung maksud-maksud pengajaran bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini merupakan bola yang dilapisi kain flanel kemudian diletakkan potongan potongan gambar atau simbol-simbol lainnya yang dirancang inovatif kreatif dibidang media bermain dan pembelajaran anak usia dini yang multisensori berbasis ramah lingkungan serta dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran Bola ENAK

Menurut seels & richey (1994) dalam perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Menurut Azhar (2014:89) media pembelajaran terdapat 3 jenis yang semua memiliki tujuan membantu dan mempermudah dalam pembelajaran. Media-media tersebut yaitu media visual, media yang memberikan informasi melalui indera penglihatan atau yang dapat dilihat seperti Proyeksi opaque (tak tembus pandang), Proyeksi overhead, Slides, Films trips, Gambar dan poster, Foto, Chart, grafik, diagram, Pameran, papan info, papan bulu, dll. Media Audio, media yang memberikan informasi melalui indera pendengaran atau dapat didengar seperti radio, rekaman piringan, Pita kaset, reel, cartridge, dll. Media audiovisual, media yang memberikan informasi yang dapat dilihat dan dapat didengar seperti Film, Televisi dan Video.

Menurut Seels & Gaswoski dalam Arsyad (2005:33) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional (Visual diam yang diproyeksikan, Visual yang tak diproyeksikan, Audio, Penyajian multimedia, Visual dinamis yang diproyeksikan, Cetak, Permainan dan Realita) dan pilihan media teknologi mutakhir (Media berbasis telekomunikasi dan Media berbasis mikroprosesor).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu media visual (dapat dilihat), media audio (dapat didengar) dan media audiovisual (dapat dilihat dan dapat didengar). Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi

ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Menurut Menurut Luxbacher (2008:3) mengelompokkan jenis bola berdasarkan fungsinya seperti Bola sepak, Bola voli, Bola basket, Bola bekel dan Bola kasti. Menurut Fadhilah dkk (2018) Bola ENAK berdasarkan pengembangannya memiliki 9 varian yaitu Phonetic Ball, Numeric Ball, Shape Ball, Ekspression Ball, FF Ball, Texture Ball, Calour Ball, dan Reliqius Ball

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan jenis-jenis bola ENAK berdsarkan fungsi pengembangannya meliputi Phonetic Ball, Numeric Ball, Shape Ball, Ekspression Ball, FF Ball, Texture Ball, Calour Ball, dan Reliqius Ball.

Berdasarkan uraian diatas jenis media pembelajaran bola ENAK yang akan digunakan peneliti yaitu menggunakan media audiovisual (dapat dilihat dan dapat didengar) dengan varian phonetic ball, numeric ball, FF ball, dan ekspression ball sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

4. Manfaat Media Pembelajaran Bola ENAK

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada

gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Madyawati (2016) bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran Bola ENAK yaitu :

- a. Media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran memiliki acuan pada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dalam belajar.
- d. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Dengan media pembelajaran, anak dapat menanggapi tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa media pembelajaran Bola ENAK memiliki banyak manfaat bagi anak-anak mulai dari untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan sikap aktif anak dalam belajar serta dapat memberikan proses belajar mengajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran tersebut dan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu selain membangkitkan motivasi dan minat anak.

5. Prosedure Pembuatan Media Pembelajaran Bola ENAK

- a. Identifikasi varian yang akan diasah (*Phonetic Ball, Numeric Ball, Shape Ball, Ekspresion Ball, FF Ball, Texture Ball, Calour Ball, dan Reliqius Ball*)
- b. Identifikasi alat yang akan digunakan (gunting, lem, cutter, kuas, dll)
- c. Identifikasi bahan yang akan digunakan (bola, klintingan, flanel, biji-bijian, serbuk kayu, dll)
- d. Sterilisasi bahan
- e. Gunting/potong bola menjadi dua bagian (sedikit saja)
- f. Melumurkan lem keseluruh permukaan
- g. Pembuatan tektur (flanel, kain perca, biji-bijian, serbuk kayu, dll)
- h. Tempelkan dengan ornamen sesuai dengan varian yang akan diasah
- i. Bola ENAK siap digunakan.

6. Prosedure Penggunaan Media Pembelajaran Bola ENAK

- a. NAMA BOLA ENAK : **PHONETIC BALL**

1) Prosedure :

Kegiatan Pembukaan:

- a) Mengajak anak mengawali permainan dengan berdoa
- b) Menyapa anak anak
- c) Mengajak anak beryanyi tentang alfabet/huruf-huruf (lagu belajar huruf vokal)

A B C D

E F G H

I J K L

M N O P

Q R S T

U V W X

Y dan Z

Itu semua huruf

Kegiatan inti :

- a) Mengenalkan berbagai huruf kepada anak. Anak diminta menunjukkan dan menyebutkan huruf-huruf yang dilihat.
- b) Membentuk suku kata dengan merangkai 2 huruf.
- c) Membentuk kata dengan cara merangkai suku kata
- d) Lembar tangkap bola sambil menyebutkan nama teman yang diberi bola sembari mengjarkan 'AKU BISA'.
- e) Melambangkan bola dan berhitung angka
- f) Anak yang tidak dapat melambungkan bola, diminta menyanyikan sebuah lagu dengan ekspresif.
- g) Anak diminta memperhatikan Phoenitic Ball, menyebutkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat Phonetic Ball dan berdiskusi bahwa siapa pembuat bahan-bahan itu.

- h) Meminta anak mengamati huruf demi huruf yang ada dipermukaan Phonetic Ball, serta memprediksi bentuk huruf-huruf itu.

Kegiatan penutup

- a) Bersama-sama melakukan ‘TEPUK HURUF’

TEPUK HURUF

A xxx

I xxx

U xxx

E xxx

O xxx

Huruf

- b) Mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.
c) Mengakhiri kegiatan dengan berdoa

2) Gambar Phonetic Ball



Gambar 1
PHONETIC BALL

b. NAMA BOLA ENAK : NUMERIC BALL

1) Prosedure

Kegiatan Pembukaan :

- a) Mengajak anak berdo'a bersama untuk memulai permainan.
- b) Menyapa anak anak
- c) Mengajak menyanyi bersama mengenal numerik.

Tepuk angka

Tepuk jari 1

Tepuk jari 2

Tepuk jari 3

Tepuk jari 4

Tepuk jari 5

Berbunyi semua

Ayo kawan kawan kita mulai berdo'a.

Kegiatan Inti :

- a) Mengajarkan berbagai angka kepada anak-anak. Anak di harapkan dapat membilang angka yang dia lihat.
- b) Mampu menyebutkan angka dengan pasangan benda yang menyerupai angka.
- c) Mencari angka menurut warna.
- d) Mengoper bola kepada teman di samping sambil berhitung 1,2,3....
- e) Anak yang tidak dapat menyebutkan angka saat menerima bola, di minta menyanyikan lagu berkaitan dengan angka.
- f) Anak diminta memperhatikan bahan bola lalu menyebutkan pencipta dari bahan media bola.

Kegiatan Penutup.

- a) Melakukan lagu numerik.

Ini jari 1 (sambil menunjukkan jari berjumlah 1)

Ini jari 2 (sambil menunjukkan jari berjumlah 2)

Ini Jari 3 (sambil menunjukkan jari berjumlah 3)

Ini jari 4 (sambil menunjukkan jari berjumlah 4)

Satu seperti tongkat

Dua leher angsa

Tiga melengkung lengkung seperti gunung

Empat kursi terbalik

Ayo kawan kawan

Bersama sama mengenal

Lambang bilangan angka

- b) Mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.

- c) Mengakhiri kegiatan dengan berdoa

- 2) Gambar Numeric Ball



Gambar 2
NUMERIC BALL

- c. NAMA BOLA ENAK: FF BALL

- 1) Prosedur

Kegiatan Pembukaan

- a) Kegiatan pembuka mengawali permainan dengan berdo'a.
- b) Mengajak anak bernyanyi flora fauna.

Kita berjalan..

Ikan berenang ..

Ular melata..

Burung terbang..

Hujan turun...

Bunga berkembang ...

Allah ciptakan karena sayang...

Kegiatan inti:

- a) Mengajarkan berbagai flora dan fauna. Anak di harapkan dapat menyebutkan flora dan fauna yang dia lihat.
- b) Menyebutkan berbagai flora dan fauna menurut habitatnya.
- c) Diminta menirukan dan memperagakan 3 hewan.
- d) Diminta menurukan 3 suara hewan.
- e) jika anak tidak bisa menirukan gerakan salah satu hewan maka menyanyikan lagu flora fauna .
- f) Anak diminta memperhatikan bahan bola lalu menyebutkan pencipta dari bahan media bola.

Kegiatan Penutup

- a) Bersama-sama melakukan

Tepuk Flora Fauna prok prok prok

*Kalau kau mau tau jenis Flora prok prok prok
 Ada pohon ada bunga ada stepa prok prok prok
 Sedangkan jenis fauna ada ikan, mamalia, kupu-kupu,
 reptil, burung, amfibi prok prok prok*

- b) Mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan
- c) Mengakhiri kegiatan dengan berdoa

2) Gambar Floura Fauna



Gambar 3
FF BALL

d. NAMA BOLA ENAK : **EXPRESSION BALL**

1) Prosedure :

Kegiatan Pembukaan:

- a) Anak diajak mengawali kegiatan dengan berdoa.
- b) Mengajak anak menyanyikan lagu “BOLA” dengan penuh ekspresi

B O L A

Ada bola menggelinding....menggelinding...menggelinding

Ada bola yang memantul...yang memantul..yang memantul

Mengelinding dan memantul

Bola mengelinding dan memantul

Kegiatan inti :

- a) Mengenalkan berbagai macam ekspresi kepada anak. Anak diminta menunjukkan dan menyebutkan ekspresi yang diajarkan.
- b) Mengelindingkan dan melambungkan bola sambil menyebutkan nama teman yang diberi bola sembari mengajarkan 'AKU BISA'.
- c) Menunjuk satu ekspresi yang terdapat dalam bola dan mengekspresikan serta memaknainya.
- d) Show and tell bermain berpasangan (seorang anak mempraktekkan suatu ekspresi anak yang lainnya menceritakan tentang ekspresi itu).
- e) Anak diminta memperhatikan Expression Ball, menyebutkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat Expression Ball dan berdiskusi bahwa siapa pembuat bahan-bahan itu.
- f) Meminta anak mengamati ekspresi demi ekspresi yang ada dipermukaan Expression Ball, serta memprediksi bentuk ekspresi- ekspresi itu.

Kegiatan penutup

- a) Bersama-sama bernyanyi lagu:

Senang.. hari ini senang

Belajar bersama sama

Macam macam ekspresi orang

Coba apa kawan sebutkan?

Sedih..... (jawaban anak)

Bagaimana ekspresi sedih

Coba kawan ayo tunjukkan

- b) Mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.
c) Mengakhiri kegiatan dengan berdoa

2) Gambar Expression Ball



Gambar 4
EXPRESSION BALL

Dari petunjuk prosedur penggunaan media pembelajaran Bola ENAK dapat disimpulkan bahwa yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembuka terdiri dari berdoa, menyapa, dan bernyanyi/tepuk. Kegiatan inti terdiri dari menyampaikan materi yang

akan diajarkan dan bernayni/ bertepuk serta permainan. Kegiatan penutup terdiri dari mengulas kembali yang diajarkan, berdoa, dan bertepuk tangan.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Bola ENAK

Setiap metode ataupun strategi yang digunakan dalam dunia pendidikan pasti memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Sama halnya dengan media pembelajaran Bola ENAK yang tidak luput dari kekeurangan dan kelebihan. Menurut Fadhilah, dkk (2017) media pembelajaran Bola ENAK memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

Kelebihan media pembelajaran Bola ENAK pertama produk alat permainan berbentuk bola yang unik, menarik dan atraktif serta ramah lingkungan. Kedua memiliki berbagai ukuran, berbagai tekstur dapat dimainkan oleh siapa saja dengan berbagai cara, mengasah kecerdasan. Ketiga alat permainan ini dalam bentuk bola yang kaya warna, kaya tekstur, dan multi fungsi. Keempat memiliki pilihan fungsi, ukuran, macam, dan jenis. Kelima alat permainan ini berbentuk bola yang lebih edukatif, nyaman, atraktif, dan kreatif karena lebih inovatif dan bersumber dari lingkungan

Disamping ada kelebihannya, media pembelajaran Bola ENAK juga mempunyai kekurangan, yaitu media pembelajaran Bola ENAK menuntut penyaji dapat menyajikan dengan sangat menarik dan penguasaan materi

yang optimal. media pembelajaran Bola ENAK yang digunakan tidak dengan menarik dan penguasaan materi anak bosan serta sulit untuk menerima materi.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa media pembelajaran bola ENAK memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, dalam penelitian ini kelebihan dan kekurangan media pembelajaran bola ENAK produk alat permainan berbentuk bola yang unik, menarik dan atraktif serta ramah lingkungan, memiliki berbagai ukuran, berbagai tekstur dapat dimainkan oleh siapa saja dengan berbagai cara, mengasah kecerdasan, alat permainan ini dalam bentuk bola yang kaya warna, kaya tekstur, dan multi fungsi, memiliki pilihan fungsi, ukuran, macam, dan jenis, alat permainan ini berbentuk bola yang lebih edukatif, nyaman, atraktif, dan kreatif karena lebih inovatif dan bersumber dari lingkungan. Kekurangan menuntut penyaji dapat menyajikan dengan sangat menarik dan penguasaan materi yang optimal. Media pembelajaran bola ENAK yang digunakan tidak dengan menarik dan penguasaan materi anak bosan serta sulit untuk menerima materi.

C. Pengaruh Media Pembelajaran Bola ENAK terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki beberapa aspek perkembangan salah satunya perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya adalah belajar memecahkan masalah, berpikir logis, berpikir simbolik.

Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak boleh diabaikan begitu saja adalah lingkup perkembangan berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

Menurut Diana (2015) kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak – anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak dipendidikan serta kehidupan selanjutnya. Menurut STPPA berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun meliputi menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Sedangkan menurut Iriani

(2016:207) fungsi simbolik merupakan kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka dan gambar.

Sehingga media pembelajaran bola ENAK menjadi salah satu media yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam mempelajari materi. Bola ENAK media pendidikan pada anak usia dini bersifat multisensori dan ramah lingkungan.

Media pembelajaran bola ENAK adalah media terobosan baru yang inovatif kreatif dibidang media bermain dan pembelajaran anak usia dini yang multisensori berbasis ramah lingkungan serta dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk media pembelajaran bola ENAK ini mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dengan kegiatan yang menarik, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran bola ENAK dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar anak tidak bosan dengan kegiatan yang monoton di dalam kelas. Guru dapat menggunakan media yang menarik dan menyenangkan dengan media pembelajaran Bola ENAK sehingga anak dapat mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Oleh karena itu media pembelajaran Bola ENAK memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan ini diantaranya penelitian yang sudah dilakukan :

Pertama, penelitian zahwa (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran makro terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B TK Seruni Perumnas Kamal. Indikator yang digunakan dalam penelitian menggunakan simbol-simbol seperti angka, huruf dan gambar. Berpikir simbolik yang diteliti yaitu dengan metode bermain peran makro untuk menstimulus anak dalam kemampuan menggunakan simbol-simbol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian Pre-eksperimental Desain jenis one-group pretest posttest. Subjek penelitian ini merupakan anak kelompok B TK Seruni Perumnas Kamal sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji jenjang wilcoxon. Hasil analisis data diperoleh nilai Thitung = 0 dan nilai Ttabel = 17 maka $0 < 17$ sehingga H_a diterima. Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran makro terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B TK Seruni Perumnas Kamal.

Kedua, penelitian Magnalia (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berpikir

Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016. Metode penelitian Pre-Eksperimental menggunakan jenis One Grup Pretest-Posttest. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling dengan jumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan tabel silang serta analisis uji hipotesis menggunakan Regresi Linier Sederhana Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas bermain estafet terhadap perkembangan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK LPM Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016.

Ketiga, Penelitian Ani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A dengan Media Lesung Angka”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini tentu tak lepas dari peranan pendidik. Indikator perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usi 4-5 tahun adalah: membilang benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf. Untuk itu sudah selayaknya pendidik berusaha dengan keras untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan cara memberikan stimulasi melalui media pembelajaran yang tepat bagi anak, salah satunya adalah media pembelajaran

lesung angka. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Dari dua siklus yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini kelompok A dengan menggunakan media pembelajaran lesung angka.

Keempat, Penelitian Hardiyanti (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Dengan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Di Tk Al-Azhar 16 Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media dengan kemampuan berpikir simbolik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Populasi dalam penelitian sebanyak 67 anak, sedangkan sampel yang diambil sebanyak 20 anak dengan menggunakan Purposive Sampling. Pengambilan data dalam penelitian digunakan teknik observasi dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis dengan tabel tunggal dan tabel silang, adapun uji hipotesis digunakan rumus Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara penggunaan media dengan kemampuan berpikir simbolik sebesar 0,439 ini berarti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menstimulasi perkembangan anak dalam hal berpikir simbolik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan ada beberapa persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan zahwa, magnalia, ani dan hardiyanti dalam penelitian ini. Persamaan pada ketiga penelitian ini terletak pada kemampuan yang akan dikembangkan yaitu berfikir simbolik. Adapun perbedaan ketiga penelitian ini adalah penelitian zahwa menggunakan metode

bermain peran makro untuk mengembangkan berfikir simbolik, penelitian magnalia menggunakan aktivitas bermain estafet untuk mengembangkan berfikir simbolik, penelitian ani menggunakan media pembelajaran lesung angka untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik, dan hardiyanti menggunakan media untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap berfikir simbolik.

Selain itu terdapat keunggulan pada masing-masing penelitian yang dilakukan zahwa, magnalia, ani dan hardiyanti yaitu menggunakan strategi yang sudah dengan memodifikasi sesuai masing-masing peneliti. Sedangkan keunggulan dari penelitian ini menggunakan media pembelajaran dan kegiatan bermain yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak, dengan kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak usia dini.

E. Kerangka Berfikir

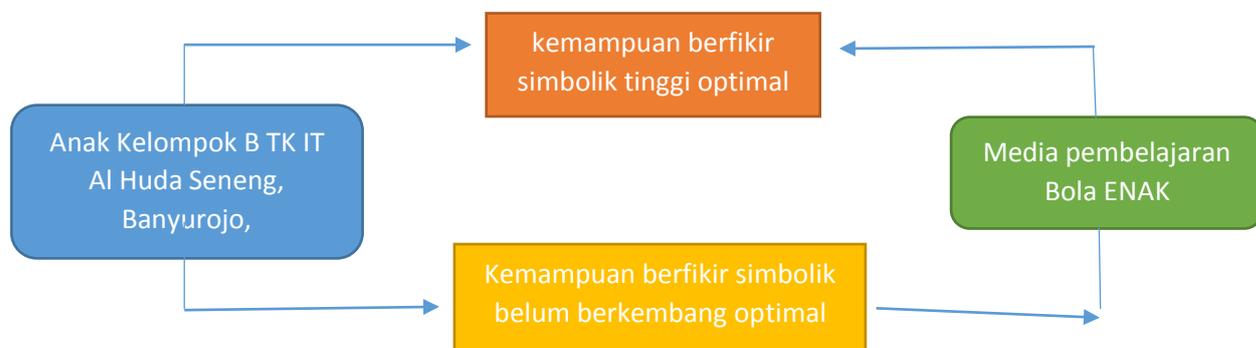
Kognitif merupakan suatu proses berpikir yang dilakukan setiap saat dalam kehidupan sehari-hari. Proses berpikir seseorang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialaminya. Perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Perkembangan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek kognitif yang sangatlah penting bagi anak usia dini. Perkembangan berpikir simbolik dapat diperoleh anak melalui stimulasi berupa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini.

Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan diatas, maka penulis perlu memaparkan kerangka berpikir sendiri yaitu dengan berawal pada observasi terhadap anak ditemukan ada beberapa anak yang kemampuan berpikir simbolik yang masih rendah hal ini disebabkan anak belum mampu mengenal, mencocokkan, dan menghitung lambang bilangan, ketika diminta untuk mencocokkan dan menghitung jumlah benda anak belum mampu. Mereka masih kesulitan dalam mengenal lambang huruf karena anak belum mampu menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, menunjukkan lambang huruf. Anak hanya dapat mengikuti atau mencontoh kata-kata yang ditulis guru di papan tulis. Anak hanya dapat menyebutkan ketika guru menyebutkan, tetapi ketika diminta untuk menuliskannya anak belum mampu.

Berbagai upaya telah di lakukan namun peneliti ingin mencoba memberikan stimulus melalui Media pembelajaran bola ENAK yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan si anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran bola ENAK tepat dan sesuai akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 5
Alur Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah, namun belum merupakan jawaban empiris. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif pada tahap awal baru bisa menentukan hipotesis, yang selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti melalui pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diungkapkan, maka dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini media pembelajaran bola ENAK memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting. Berhasil tidaknya serta tinggi rendahnya kualitas hasil dari penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya (Arikunto, 2008:22). Sugiyono (2015) mengartikan metode penelitian pendidikan merupakan cara untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan tertentu, dikembangkan dan digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Berikut metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai, rancangan penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen. Pada penelitian eksperimen memungkinkan peneliti sedini mungkin untuk mengontrol variabel bebas dan variabel yang lain, sehingga kepastian hasil penelitian jauh lebih terkontrol (Yusuf, 2016:172). Desain eksperimental semu lebih baik dibandingkan dengan pra-eksperimental karena desain tersebut mempunyai kelompok kontrol yang dapat digunakan sebagai pembanding kelompok eksperimen, sedangkan desain-praeksperimental tidak memiliki kelompok kontrol.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan jenis *quasi-eksperimental design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian tersebut bertujuan untuk melihat perbedaan pencapaian antara kelompok yang diberikan

perlakuan dengan kelompok kontrol. Penelitian ini memberikan perlakuan berupa media pembelajaran bola ENAK kepada sampel yang telah ditentukan untuk mengetahui perbedaan awal dan akhir berfikir simbolik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1
Nonequivalent Control Group Design

Group	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-tes</i>
KE	Y1	X	Y2
KK	Y3	-	Y4

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

Y1 dan Y3 : *Pre-test*

Y2 dan Y4 : *Post-test*

X : Perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan konsep yang mempunyai variasi nilai (Yusuf, 2016). Variabel adalah gejala yang bervariasi. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Terdapat dua variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Variabel Bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang lain, atau menyebabkan perubahan pada

variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran bola ENAK.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain. Variabel terikat pada penelitian adalah berfikir simbolik anak usia dini di kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional yang dimaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah tertentu. Adapun beberapa penjelasan definisi yang digunakan dalam judul penelitian ini sebagai berikut :

1. Berfikir Simbolik

Berpikir simbolik adalah suatu kemampuan untuk mengingat dan berfikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar. Terjadi pada rentang usia 2-7 tahun masa ini yang disebut dengan tahapan pra operasional. Indikator berikir simbolik yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta

mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

2. Media Pembelajaran Bola ENAK

Media pembelajaran bola ENAK adalah alat sebagai penyampai atau pengantar dan menyampaikan ide, gagasan, materi serta informasi kepada orang lain yang instruksioanl atau mengandung maksud-maksud pengajaran bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dilapisi kain flanel kemudian diletakkan potongan potongan gambar atau simbol-simbol lainnya yang dirancang inovatif kreatif dibidang media bermain dan pembelajaran anak usia dini yang multisensori berbasis ramah lingkungan serta dapat membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Varian bola ENAK yaitu *phonetic ball*, *numeric ball*, *FF ball* dan *ekspression ball* sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian, hal-hal yang berhubungan dengan subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karateristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi

dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang yang berjumlah 70 anak.

2. Sampel

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek kelompok B3 dan B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang yang berjumlah 46 anak.

3. Teknik sampling

Teknik sampling merupakan pengambilan sampel. Terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini, teknik sampling yang digunakan *purposive sampling*.

Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan dengan pertimbangan tertentu. Purposive sampling dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random, atau daerah tertentu tetapi didasarkan atas tujuan tertentu. Teknik tersebut dilakukan dalam penelitian ini karena beberapa pertimbangan tertentu, yaitu :

- a. Pengambilan sampel didasarkan atas ciri ciri yang merupakan ciri ciri pokok populasi yaitu berfikir simbolik yang rendah.
- b. Subjek yang diambil merupakan subjek yang memiliki berfikir simbolik paling rendah yang terdapat pada populasi.

Sehingga tujuan penggunaan *purposive sampling* pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan berfikir simbolik anak dengan memenuhi persyaratan tersebut di atas.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data (Arikunto 2013:49). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes.

Menurut Arikunto (2013:193) mengatakan “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok”. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tes, pada *pretest* dan *posttest* dengan bentuk tes berupa ceklist, dilakukan untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. Dalam melakukan tes, dibutuhkan kisi-kisi sebagai acuan pelaksanaan penelitian.

Kisi-kisi tes yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini menggunakan aspek pemahaman berfikir simbolik, Bilangan dan lambang bilangan, Lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda. Pada metode tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perubahan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini sebagai akibat pengaruh dari media pembelajaran bola ENAK yang diberikan oleh peneliti. Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 6 kali dalam 2 minggu.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar tes. Instrumen tes yang digunakan peneliti berupa lembar tes yang memuat indikator-indikator kemampuan berfikir simbolik yang muncul pada saat perlakuan. Teknik yang digunakan dalam pengisian lembar tes tersebut dengan memberikan pencapaian dalam bentuk angka 1- 4.

Tabel 2
Kisi Kisi Instrument Berfikir Simbolik

Variabel	Aspek	Indikator	Item
Berfikir Simbolik	Bilangan dan Lambang Bilangan	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10	1, 2
		Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	3, 4
		Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	5
	Lambang Huruf Vokal dan Konsonan	Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal	6, 7
		Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf konsonan	8, 9
Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan	Anak dapat merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar	10	

Anak dapat merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk tulisan	11
--	----

G. Validitas Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, kriteria utama terhadap hasil penelitian adalah valid, reabel, dan objektif. Sugiyono (2016) memaparkan bahwa validitas merupakan ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang didapat dilaporkan oleh peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa data yang valid adalah data sesungguhnya yang dilaporkan oleh peneliti dimana data tersebut sama dengan data lapangan.

Validitas data didapatkan dengan menggunakan instrumen/alat ukur yang valid. Makin tinggi validitas instrumen, makin baik instrument itu untuk digunakan. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah instrument penelitian yang dijabarkan dalam bentuk lembar observasi.

Uji validitas dilakukan dengan profesional judgement. profesional judgement adalah uji validitas dimana instrumen yang akan digunakan ditimbang oleh pakar/ahli di bidang yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang dimintai untuk melakukan *expert judgment* dua pakar yaitu ibu Dra. Lilis Madyawati, M.Si selaku dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dan ibu Kumalawati, S.Pd AUD selaku kepala sekolah TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang. Dengan uji validitas yang telah dilakukan diharapkan instrumen yang digunakan benar-benar valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

H. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Prosedur penelitian pada kelompok kontrol

a. Tahap Persiapan Pelaksanaan penelitian

Pada tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran dan kegiatan subjek di sekolah, membuat jadwal pelaksanaan, menyusun alat dan bahan yang digunakan, serta menyusun instrumen penelitian. Kelompok yang dijadikan kelompok kontrol adalah kelompok B3 dengan jumlah 24 subjek. Dalam tahap persiapan, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Menyusun satuan kegiatan

Satuan kegiatan yang diterapkan dalam kelompok kontrol sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti. Peneliti tidak memberikan perlakuan tambahan berupa pemberian media pembelajaran bola ENAK pada kelompok kontrol.

2) Materi kegiatan

a) Pertemuan 1-2 (*pretest*)

Pertemuan pertama dilakukan dengan pemerian tes awal (*pretest*) pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal berfikir simbolik pada kelompok tersebut. Kelompok kontrol dalam penelitian ini yaitu kelompok B3.

Pemberian tes awal dilakukan dengan test yang dilakukan oleh peneliti tanggal 29-30 Januari 2020 untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik awal pada kelompok kontrol. Test dilaksanakan selama dua hari meliputi aspek bilangan dan lambang bilangan, lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelompok kontrol yaitu B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang berjumlah 24 anak. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020. Tujuan pelaksanaan penelitian untuk mengetahui kemampuan awal berfikir simbolik kelompok B3 sebagai kelompok kontrol.

b) Pertemuan 2-6 (*treatment*)

Pada kelompok kontrol kegiatan berjalan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti tidak memberikan perlakuan media pembelajaran bola ENAK pada kelompok kontrol.

Kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan kegiatan belajar mengajar yang dibuat oleh sekolah tanpa adanya pemerian perlakuan.

c) Pemberian test akhir (*posttest*)

Pemberian test akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir simbolik setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK. Pengukuran akhir pada kelompok kontrol dilakukan selama dua hari setelah pemberian perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK pada kelompok eksperimen.

Pengukuran akhir berfikir simbolik dilakukan dengan metode test menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*. Tujuan pengukuran akhir pada kelompok kontrol adalah untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik tanpa pemberian perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK selam 2 hari dengan dua kali pertemuan di TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

b. Tahap Pelasanaan penelitian

1) Pengukuran awal kemampuan berfikir simbolik (*pre-test*)

Pengukuran awal dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik sebelum diberi perlakuan.

- a) Pelaksanaan pengukuran awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik subjek kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang sebagai kelompok kontrol.
 - b) Subjek yang akan diteliti sebagai kelompok kontrol pada penelitian ini adalah kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
 - c) Lokasi perlakuan pada kelompok kontrol dilaksanakan di lingkungan kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
 - d) Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.
 - e) Pengukuran awal pada kelompok kontrol dilakukan dengan lembar tes.
 - f) Kemampuan berfikir simbolik pada kelompok kontrol akan dibandingkan dengan kemampuan berfikir simbolik kelompok eksperimen pada akhir penelitian.
- 2) Perlakuan (*treatment*)
- a) Pembelajaran pada kelompok kontrol berjalan sesuai RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

- b) Subjek tidak diberikan perlakuan, kelompok kontrol pada penelitian ini adalah kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
 - c) Lokasi perlakuan pada kelompok kontrol dilaksanakan di lingkungan TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.
 - d) Pelaksanaan perlakuan pada kelompok kontrol dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat peneliti selama dua minggu.
- 3) Pengukuran akhir

Pengukuran akhir kemampuan berfikir simbolik dilakukan di kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang sejumlah 23 anak. Pada prinsipnya sama dengan pengukuran awal menggunakan lembar tes kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. Adapun skoring mengacu pada pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya pengukuran akhir kelompok kontrol adalah untuk mengetahui pengaruh yang tampak tanpa adanya penggunaan media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik subjek kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

2. Prosedure penelitian pada kelompok eksperimen

a. Tahap Persiapan Pelaksanaan penelitian

Pada tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran dan kegiatan subjek di sekolah, membuat jadwal pelaksanaan, menyusun alat dan bahan yang digunakan, serta menyusun instrumen penelitian. Kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen adalah kelompok B2 dengan jumlah 24 subjek. Dalam tahap persiapan, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Menyusun satuan kegiatan

Satuan kegiatan yang diterapkan dalam kelompok kontrol sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti. Peneliti memberikan perlakuan tambahan berupa pemberian media pembelajaran bola ENAK pada kelompok eksperimen.

- a) Memilih varian bola ENAK yang sesuai penelitian.
- b) Menyusun alat penilaian berupa lembar test.

2) Materi kegiatan

a) Pertemuan 1-2 (*pretest*)

Pertemuan pertama dilakukan dengan pemerian tes awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal berfikir simbolik pada

kelompok tersebut. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini yaitu kelompok B2.

Pemberian tes awal dilakukan dengan test yang dilakukan oleh peneliti tanggal 29-30 Januari 2020 untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik awal pada kelompok eksperimen. Test dilaksanakan selama dua hari meliputi aspek bilangan dan lambang bilangan, lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelompok kontrol yaitu B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang berjumlah 23 anak. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020. Tujuan pelaksanaan penelitian untuk mengetahui kemampuan awal berfikir simbolik kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen.

b) Pertemuan 2-6 (*treatment*)

Pada kelompok eksperimen kegiatan berjalan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti memberikan perlakuan media pembelajaran bola ENAK pada kelompok eksperimen. Berikut varian media pembelajaran bola ENAK yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian :

Tabel 3
 Varian Media Pembelajaran Bola ENAK

Nama Bola	Macam Varian
Media Pembelajaran Bola ENAK	<i>Phonetic Ball</i>
	<i>Numeric Ball</i>
	<i>FF Ball</i>
	<i>Expression Ball</i>

Tabel 4
 Materi Penelitian

No	Perlakuan	Materi Perlakuan	Waktu
1.	Perlakuan 1	<i>Phonetic Ball</i>	45 menit
2.	Perlakuan 2	<i>Numeric Ball</i>	45 menit
3.	Perlakuan 3	<i>FF Ball</i> dan <i>Expression Ball</i>	45 menit
4.	Perlakuan 4	<i>Phonetic Ball</i>	45 menit
5.	Perlakuan 5	<i>Numeric Ball</i>	45 menit
6.	Perlakuan 6	<i>FF Ball</i> dan <i>Expression Ball</i>	45 menit

(1) Materi Penelitian

(a) *Phonetic Ball*

Tujuan : Kemampuan mengenal konsep huruf

Jumlah anak : 23 anak

Waktu : 45 menit

Fasilitator : Peneliti

Prosedure Kegiatan :

Pembukaan :

- Peneliti membuka kegiatan

- Peneliti mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan
- Ice breaking (tepuk/lagu)

Inti:

- Peneliti mengajak anak untuk duduk memperhatikan
- Peneliti menjelaskan tentang bola ENAK
- Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi
- Peneliti mengajak anak bermain lempar tangkap bola ENAK, anak yang menangkap menyebutkan dan menunjukkan huruf yang dipilih serta di berikan contoh benda huruf yang depannya huruf yang ditunjuk.
- Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok (laki-laki dan perempuan) untuk bermain hal yang sama, yang tidak bisa menangkap dan menjawab diberi hukuman bernyanyi.

Penutup:

- *Recalling*
- Peneliti menanyakan kegiatan hari ini.

(b) *Numeric Ball*

Tujuan : Kemampuan mengenal konsep huruf

Jumlah anak : 23 anak

Waktu : 45 menit

Fasilitator : Peneliti

Prosedure Kegiatan :

Pembukaan :

- Peneliti membuka kegiatan
- Peneliti mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan
- Ice breaking (tepuk/lagu).

Inti:

- Peneliti mengajak anak untuk duduk memperhatikan
- Peneliti menjelaskan tentang bola ENAK
- Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi
- Peneliti mengajak anak bermain lempar tangkap bola ENAK, anak yang menangkap menyebutkan dan menunjukkan angka yang dipilih serta di berikan contoh benda angka yang depannya angka yang ditunjuk.
- Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok (laki-laki dan perempuan) untuk bermain hal yang sama, yang tidak bisa menangkap dan menjawab diberi hukuman bernyanyi.

Penutup:

- *Recalling*
- Peneliti menanyakan kegiatan hari ini.

(c) *FF Ball dan Expression Ball*

Tujuan : Kemampuan mengenal konsep huruf

Jumlah anak : 23 anak

Waktu : 45 menit

Fasilitator : Peneliti

Prosedure Kegiatan :

Pembukaan :

- Peneliti membuka kegiatan
- Peneliti mengajak berdoa sebelum memulai kegiatan
- Ice breaking (tepuk/lagu).

Inti:

- Peneliti mengajak anak untuk duduk memperhatikan
- Peneliti menjelaskan tentang bola ENAK
- Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi
- Peneliti mengajak anak bermain lempar tangkap bola ENAK, anak yang menangkap menyebutkan dan menunjukkan angka yang

dipilih serta di berikan contoh benda angka yang depannya angka yang ditunjuk.

- Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok (laki-laki dan perempuan) untuk bermain hal yang sama, yang tidak bisa menangkap dan menjawab diberi hukuman bernyanyi.

Penutup:

- *Recalling*
- Peneliti menanyakan kegiatan hari ini.

c) Pemberian test akhir (*posttest*)

Pemberian test akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir simbolik setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK. Pengukuran akhir pada kelompok eksperimen dilakukan selama dua hari setelah pemberian perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK.

Pengukuran akhir berfikir simbolik dilakukan dengan metode test menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*. Tujuan pengukuran akhir pada kelompok eksperimen adalah untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik pemberian perlakuan dengan media pembelajaran bola ENAK selam 2 hari dengan dua kali pertemuan di TK

IT Al Huda Seneng, Banyurojo, Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

c. Tahap Pelaksanaan penelitian

1) Pengukuran awal kemampuan berfikir simbolik (*pre-test*)

Pengukuran awal dilakukan dengan memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik sebelum diberi perlakuan.

- a) Pelaksanaan pengukuran awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir simbolik subjek kelompok B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang sebagai kelompok eksperimen.
- b) Subjek yang akan diteliti sebagai kelompok eksperimen pada penelitian ini adalah kelompok B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
- c) Lokasi perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan di lingkungan kelompok B3 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
- d) Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.
- e) Pengukuran awal pada kelompok eksperimen dilakukan dengan lembar tes.

- f) Melihat kemampuan berfikir simbolik anak pada kelompok eksperimen perlu kiranya pemberian perlakuan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik subjek.
 - g) Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik subjek dengan penggunaan media pembelajaran bola ENAK.
- 2) Perlakuan (*treatment*)
- a) Pembelajaran pada kelompok eksperimen berjalan sesuai RPP yang telah dibuat oleh peneliti.
 - b) Subjek diberikan perlakuan, kelompok eksperimen pada penelitian ini adalah kelompok B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.
 - c) Lokasi perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan di lingkungan TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.
 - d) Pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat peneliti selama dua minggu.
 - e) Perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran bola ENAK. Penggunaan bola ENAK dilakukan di dalam kelas yang sudah dikondisikan. Setting kelas saat pada saat

penggunaan bola ENAK yaitu duduk di lantai bersama membentuk huruf U, sedangkan setting untuk pembelajaran tetap klasikal. Dalam penelitian ini, perlakuan diberikan setelah dilakukan tes pada awal penelitian.

3) Pengukuran akhir

Pengukuran akhir kemampuan berfikir simbolik dilakukan di kelompok B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang sejumlah 46 anak. Pada prinsipnya sama dengan pengukuran awal menggunakan lembar tes kemampuan berfikir simbolik anak usia dini. Adapun skoring mengacu pada pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak kurikulum 2013. Tujuan dilakukannya pengukuran akhir kelompok eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh yang tampak dengan penggunaan media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik subjek kelompok B2 TK IT Al Huda Seneng, Banyurojo Kec Mertoyudan, Kab Magelang.

I. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kuantitatif. Analisis data digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *mann-whitney*.

Menurut Santoso (3003:425) menjelaskan bahwa uji *mann-whitney* adalah alternatif uji t dan uji z yang hanya berjumlah 2 sampel, serta keduanya tidak terhubung satu dengan yang lain. Hasil yang diharapkan bahwa kemampuan berfikir simbolik subjek yang berada pada kelompok kontrol tidak jauh berbeda dengan kemampuan berfikir simbolik subjek yang berada pada kelompok eksperimen. Pengujian dengan hipotesis menggunakan analisis *mann-whitney* bertujuan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini termasuk sampel yang sedikit sehingga menggunakan statistik non parametris.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Artinya, hipotesis dapat diterima jika nilai probabilitas (nilai p) kurang dari 0,05.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai minimum 13 dan nilai maksimum 23, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai minimum 13 dan nilai maksimum 22. Dari hasil nilai minimum dan maksimum pengukuran awal kemampuan berfikir simbolik anak usia dini rata-rata kelompok eksperimen adalah 17,04, sedangkan kelompok kontrol adalah 17,13.

Hasil pengukuran akhir kemampuan berfikir simbolik anak menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai minimum 37 dan nilai maksimum 44, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai minimum 17 dan nilai maksimum 29. Berdasarkan pengukuran akhir kemampuan berfikir simbolik rata-rata kelompok eksperimen adalah 41,39 sedangkan kelompok kontrol 24,91.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran bola ENAK dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan, dibuktikan dari hasil analisis uji beda mann-whitney yang menunjukkan bahwa kemampuan berfikir simbolik anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai signifikan Asymp. Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

B. SARAN

1. Bagi pendidik

Media pembelajaran bola ENAK ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini oleh pendidik.

2. Bagi lembaga PAUD

Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) hendaknya mampu memberikan fasilitas bagi para pendidik agar dapat menerapkan media media pembelajaran yang variasi, inovasi, dan yang disukai anak, salah satunya media pembelajaran bola ENAK untuk mengembangkan kemampuan berfikir simbolik anak usia dini

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti pengaruh media pembelajaran bola ENAK terhadap kemampuan berfikir simbolik anak usia dini dengan memperhatikan kendala dan keterbatasan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, Kay dan Linda G Miller. (2000). *The Comprehensive Infant Curriculum*.
Beltsville MD. Gryphon House.Inc
- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*.
Jakarta: PT Bumi Aksara
- Efrina, (2017). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berfikir Simbolik di
TK Darul Mukminin Kota Jambi. Skripsi*. Kota Jambi
- Hapsari, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Kementrian Pendidikan Nasioanal Direktorat Jendral Managemen Pendidikan
Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat pembinaan Taman
Kanak-kanak dan Sekolah Dasar tahun 2013*
- Kemendikbud. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini., Pub. L. No. 137
(2014)*. Jakarta: Depdikbud.
- Lippincott. Rokhmawati (2013). *Child and Adolescent Psychiatry. Journal of Play
Therapy Vol 8 (2)(85- 108)*. Philadelphia.
- Madyawati, Lilis.(2016). *Pengembangan Model Media Play Therapy Berbasis
Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di
Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah*. Laporan Penelitian (Hibah
DIKTI).
- Magnalia, Widyaswara (2016). *Pengaruh Aktivitas Bermain Estafet Terhadap
Perkembangan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk
Lpm Hadimulyo Metro Pusat Kota Metro Tahun Ajaran 2015/2016*.
Skripsi. Kota Metro
- Marsitoh, Ocih Setiawan & Heny Djoehaeni, (2005). *Pendekatan Pembelajaran
Aktif di Taman Kanak kanak*. Jakarta:Depdiknas
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada
Media Group.
- _____ (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media
Group

Nurul Fadhillah, Yuyun Rahmawati, Wahyuni Novitasari, Faisal Khamdani (2018).

Bola 'Enak' (Edukatif, Nyaman, Atraktif, Dan Kreatif) Alat Permainan

Multisensori Yang Ramah Lingkungan. National Seminar on Elementary Education (SNPD) series 1. Universitas Muhammadiyah Magelang

Runtukahu, Tombakan dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta. 311 hlm.

Santrock, J.W. (2008). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Siti Aisyah. (2007). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan Anka usia dini*.

Jakrta. UT

Slamet. Suyanto. (2005). *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Hikayat

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Dan R & D. Alfa Beta*. Bandung.

_____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. AlfaBeta*. Bandung. 380 hlm.

_____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Dan R & D. Alfa Beta*. Bandung. 458 hlm

_____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif. Dan R & D. Alfa Beta*. Bandung.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai*

Aspeknya. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta. 208 hlm.

Yusuf, A Muri. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif & Penelitian Gabungan*. Bandung. Alfabeta.