

**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN BERPIKIR
SIMBOLIK PADA ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KELURAHAN
TALANG SEMUT PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

DWI INDAH NOVEGA

NIM : 06141181722010



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA
ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KELURAHAN TALANG SEMUT
PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Oleh

Dwi Indah Novega

06141181722010

Mengetahui

Koordinator Program Studi



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP.195908151986092001**

Pembimbing Skripsi



**Febriyanti Utami, M.Pd.
NIP. 199002032019032016**



**PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA
ANAK USIA (5-6) TAHUN DI KELURAHAN TALANG SEMUT
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Indah Novega

06141181722010

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 28 Desember 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua

: Febriyanti Utami, M.Pd

2. Anggota

: Dra. Syafdaningsih, M.pd



Indralaya, Januari 2022

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP.195908151986092001



PERNYATAAN

Saya yang di bawah ini :

Nama : Dwi Indah Novega

Nim : 06141181722010

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia (5-6) Tahun Di Kelurahan Talang Semut Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian Pernyataan ini dibuat sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Dwi Indah Novega

NIM. 06141181722010

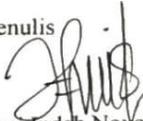
PRAKATA

Skripsi dengan judul Pengembangan Video Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Talang Semut Palembang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Febriyanti Utami, M.Pd, selaku mimbangan saya yang telah membimbing penulisan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. selaku Kordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus admistrasi selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini dan penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Indralaya,
Desember 2021

Penulis

Dwi Indah Novega

HALAMAN PENGESAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, kesehatan, rahmat, hidayahm rejeki dan kasih sayang-nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam yang tak lupa dihaturkan kepada Rasulullah SAW.

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang saya sayangi dan saya cintai

- **Orang tua saya yang saya cintai, Ibu Ning Ana dan Bapak Sukaya (ALM) dan untuk wali saya Bapak Sarmin. Terima kasih atas doa, motivasi, cinta, kasih sayang, semangat dan dukungan yang telah kalian berikan kepada saya.**
- **Terima kasih selanjutnya untuk ayuk saya tercinta Mutiara Arya Andesta dan seluruh keluarga besar saya 26 sekudat atas segala semangat dan dukungan yang kalian berikan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.**
- **Dosen Pembimbing saya, yang terhomar Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala bantuan, bimbingan, semangat, nasihat, motivasi, dan ilmu yang diberikan kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.**
- **Seluruh dosen pengajar PG-PAUD unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. terima kasih banyak semua ilmu yang diberikan kepada kami.**
- **Admin prodi PG-PAUD Unsri Indralaya Ibu Tesi, terima kasih banyak telah bantuan serta selalu membantu kami dalam mengurus surat menyurat.**

- **Terima kasih kepada Kelurahan Talang Semut khususnya warga RT 08. Yang telah mengizinkan bantuan serta selalu mempermudah kami untuk mengurus surat menyurat**
- **Kepada sahabat-sahabat saya Anissa Yolanda, Nabila Devina Audreliya, Nina Maharani, Sefina Putri, Dimas Tirtayasa, Muhammad Yogi Saputra, Muhammad Rizky Pratama, Rizku Nurul Fathonah, Regita Ismail, Ita Loka, Dwi Wulan Afrillia, Nur Fadilla Rainy, Asri Dwi Rahmadani, Pebri, Aprizal, Kak Fandi, Nopal, Rifa, Maol, Tenny, Tedy, Otim, Tenny, Selok, Grace, Erfi 26 sekud yang telah membantu saya dan memberikan dukungan kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.**
- **Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman kelas saya PG-PAUD Unsri Angkatan 2017. Terima kasih atas bantuan dan support yang luar biasa sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, terima kasih telah membuat masa kuliah saya menjadi berwarna dan berarti.**
- **Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Almamater Kebanggaan saya, Universitas Sriwijaya.**

-Tidak ada kesuksesan tanpa ada kesulitan-

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR UAP	iii
<u>PERNYATAAN</u>	iv
<u>PRAKATA</u>	v
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
<u>ABSTRAK</u>	xiv
<u>ABSTRAK</u>	xv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>1.1 Latar Belakang</u>	1
<u>1.2 Permasalahan Penelitian</u>	4
<u>1.3 Tujuan Penelitian</u>	4
<u>1.4 Manfaat Penelitian</u>	4
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	7
<u>2.1. Hakikat Pemn Orang Tua</u>	7
<u>2.1.1 Pengertian Orang Tua</u>	7

2.3.1	Pengertian Berpikir Simbolik.....	19
2.3.2	Tahapan Berpikir Simbolik	20
2.3.3	Indikator Berpikir Simbolik.....	21
2.4	Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	22
2.4.1	Puzzle.....	22
2.4.2	Ular Tangga.....	23
2.5	Kriteria Video Yang Baik Untuk Anak.....	23
2.5.1	Kelebihan Video dan Kekurangan Video.....	24
2.6	Hakikat Penelitian Pengembangan.....	27
2.6.1	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	27
2.6.2	Valid.....	28
2.6.3	Praktis.....	28
2.6.4	Model Penelitian Pengembangan.....	29
2.6.5	Evaluasi Formatif Tessemer.....	29
2.7	Teknik Pengumpulan Data.....	30
2.7.1	Walkthrough.....	30
2.7.2	Observasi.....	31
2.8	Penelitian Relevan.....	31
2.9	Kerangka Berpikir.....	32
BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
3.1	Jenis Penelitian.....	35
3.1.1	Jenis Data.....	35
3.1.2	Subjek Penelitian.....	35
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.2.1	Teknik Observasi dan Checklist.....	35
3.2.2	Teknik Wawancara.....	36
3.3	Teknik Analisis Data.....	36
3.3.1	Analisis Data Lembar Checklist.....	36

5.1	Simpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
	Daftar Rujukan	81
	Lampiran 1. Rumus Kategori Nilai Validasi.....	87

Daftar Tabel

<u>Tabel 1 Skor Validasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 2 Kategori Nilai Validasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 3 Skor Kepraktisan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 4 Nilai Kepraktisan Terhadap Penggunaan Video Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 5 Kategori Tingkat Valid Video Kegiatan Berpikir Simbolik</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 6 Kategori Tingkat Valid Video Kegiatan Berpikir Simbolik</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 7 Jabaran Materi Video</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 8 Storyboard Video Pengenalan berpikir simbolik</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 9 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 10 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Media / Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 11 Kisi-Kisi Instrumen Observasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 12. Story Board pembuatan video</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Tabel 13 Hasil Penilaian Validator Materi / Content</u>	Error! Bookmark not defined.

Daftar Gambar

<u>Gambar 1. Setting Lokasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 2. Media Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 3. Teks Penjelasan Materi Dalam Video</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 4. Proses <i>Editing</i> video</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 5. Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i></u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 6. Hasil Tahap <i>Expert Review</i></u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 7. Prototipe 1</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Gambar 8. Prototipe 2</u>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

[Bagan 1 Alur Desain Formative Research Tessmer](#)Error! Bookmark not defined.

[Bagan 2 Kerangka Berpikir](#)Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

- [Lampiran 1. Rumus Kategori Nilai Validasi](#).....Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 2. Lembar Validasi Materi / *Content*](#)....Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 3. Tabel 12 Hasil Penilaian Validator Materi / *Content*](#)Error!
Bookmark not defined.
- [Lampiran 4. Rumus dan Hasil Penghitungan Validasi Materi / *Content*](#).Error!
Bookmark not defined.
- [Lampiran 5. Validasi Media / Produk](#)Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 6. Tabel 13 Hasil Penilaian Validator Media](#)Error! Bookmark not
defined.
- [Lampiran 7. Rumus dan Hasil Penghitungan Validasi Media](#)Error! Bookmark
not defined.
- [Lampiran 8. Tabel 14 Rekaputilasi Hasil Penilaian Validator Materi dan
Media](#).....Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 9. Tabel 15 Komentar Validator pada Tahap *Expert Review*](#) ..Error!
Bookmark not defined.
- [Lampiran 10. Tabel 16 Daftar *checklist* untuk kegiatan berpikir simbolik](#)
.....Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 11. Tabel 17 Lembar Observasi Penilaian Anak Pada Tahap *One
to One Evaluation*](#)Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 12. Hasil Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Video
Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Tahap *One to One Evaluation*](#).....Error!
Bookmark not defined.
- [Lampiran 13. Tabel 18 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap *One to
One Evaluation*](#).....Error! Bookmark not defined.
- [Lampiran 14. Dokumentasi pada Tahap *One to One Evaluation*](#).....Error!
Bookmark not defined.

Lampiran 15. Tabel 19 Lembar Observasi Penilaian Anak pada Tahap *Small Group Evaluation*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 16. Hasil Observasi Penilaian Anak terhadap Penggunaan Video Kegiatan Berpikir Simbolik pada Tahap *Small Group Evaluation*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 17. Tabel 20 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap *Small Group Evaluation*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 18. Dokumentasi pada Tahap *Small Group Evaluation*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 19. Rumus Kategori Nilai PraktisError! Bookmark not defined.

Kategori nilai praktisError! Bookmark not defined.

Lampiran 20. Tabel 21 Rekapitulasi nilai rata-rata pada tahap *One to One Evaluation* dan *Small Group Evaluation*Error! Bookmark not defined.

Lampiran 21. Usul Judul SkripsiError! Bookmark not defined.

Lampiran 23. Surat Keterangan RTError! Bookmark not defined.

Lampiran 24. Lembar Wawancara dan Surat Pernyataan dari 3 Orang TuaError! Bookmark not defined.

Lampiran 25. Kartu BimbinganError! Bookmark not defined.

Lampiran 26. Bukti Submit Darft Artikel PublikasiError! Bookmark not defined.

Lampiran 26. PlagiarismeError! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun yang sudah teruji validitas dan praktisnya. Model pengembangan yang digunakan *Rwontree* dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan kebutuhan, desain produk, dan evaluasi yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Pada pengumpulan data, data dianalisis dengan cara persentase untuk melihat valid dan praktisnya. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa validitas materi 75% dan validitas media 88%, dimana hasil rata-rata validitas produk sebesar 81% yang termasuk dikategorikan sangat valid. Pada tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak yang berusia 5-6 tahun dengan hasil 91% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak yang berusia 5-6 tahun dengan hasil 87% dari kedua hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 89% yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Video Kegiatan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Kekurangan dari penelitian ini

yaitu pemilihan pada kegiatan *puzzle* karena anak susah untuk konsentrasi pada kegiatan *puzzle*.

Kata-kata Kunci : *pengembangan video, kegiatan berpikir simbolik, anak usia 5-6 tahun.*

ABSTRACT

This study is aiming for developing a symbolic thinking activity video for children aged 5-6 years which has been tested for validity and practicality. The development model used by Rwonree and Tessmer's formative evaluation with stages of needs, product design, and evaluation consisting of self evaluation, expert review, one to one evaluation and small group evaluation. In data collection techniques using walkthrough and observation. In data collection, the data were analyzed by percentage to see whether it was valid and practical. The results of the study indicate that the material validity is 75% and the media validity is 88%, where the average product validity is 81% which is categorized as very valid. In the one to one evaluation stage, it involved three children aged 5-6 years with a result of 91% and the small group evaluation stage involved nine children aged 5-6 years with a result of 87% of the two results obtained an average value of 89 % which is categorized as very practical. Thus the Development of Symbolic Thinking Activity Videos for Children aged 5-6 Years.

The drawback of this study is the selection of puzzle activities because children find it difficult to concentrate on puzzle activities.

Keywords: video development, Symbolic Thinking Activities, Children aged 5-6 years.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Pertumbuhan dan perkembangan pada usia ini sangatlah pesat. Sehingga pada masa ini sering disebut dengan masa keemasan atau masa *golden age*. Pendidikan Anak Usia Dini menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak-anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

adalah jenjang pendidikan sebelum ke jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Seperti yang kita ketahui pendidikan di Indonesia masih sangat kurang, dimana masih kita jumpai anak-anak yang tidak bersekolah dan fasilitas yang dimiliki sekolah kurang memadai.

Pemberian stimulasi yang tepat untuk anak sangat dibutuhkan karena akan memberikan dampak terhadap perkembangannya di masa mendatang. Dalam pendidikan anak usia dini, ada enam aspek yang harus dikembangkan yaitu nilai agama dan moral, sosial-emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan juga seni. Salah satu aspek utamanya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Heleni Fitri,dkk (2018) perkembangan kognitif adalah semua proses lingkup perkembangan kognitif bagi anak dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang untuk mencapai suatu berpikir anak. Adapun kecerdasan seseorang dapat diklasifikasikan ke dalam 8 macam yaitu, kecerdasan berpikir logis (*logic mathematic*), kecerdasan daya bayang ruang (*spatial*), kecerdasan ritmis (*musical*), kecerdasan bahasa (*linguistic*), kecerdasan interpersonal, kecerdasan jasmani (*bodily-kinesthetic*), kecerdasan alami (*natural*) dan kecerdasan spiritual (*existential*). pada perkembangan yang berlangsung melalui empat tahap yaitu : Tahap sensori-motor 0-2 tahun, tahap pra-operasional 3-7 tahun, tahap operasional konkrit 8-13 tahun, tahap operasional formal 13-dewasa. Pada keempat tahap tersebut bahwa kita semua melalui tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi. Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan kegiatan berpikir,

faktor kognitif merupakan peranan penting dalam keberhasilan belajar anak karena selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. Untuk perkembangan kognitif anak yang harus dicapai salah satunya yaitu berpikir simbolik.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang harus dicapai dimiliki anak. Kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak.

Berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk ke dalam perkembangan kognitif dan merupakan aspek yang sangat penting dan harus dicapai oleh anak. Menurut Yulianti (2019) dikutip piaget kemampuan berpikir simbolik adalah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan 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 Permata, dkk (2020) pada kemampuan berpikir simbolik, yang terjadi pada anak adalah anak mampu menggunakan simbol-simbol ketika menggunakan suatu objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada di hadapannya.

Masalah yang terjadi di lapangan berdasarkan pengamatan wawancara masih ada anak yang orang tuanya belum memasukan anaknya ke jenjang pendidikan TK maka peneliti melakukan analisis kebutuhan di masyarakat sekitar kelurahan talang semut, mereka hanya belajar berasama orang tuanya di rumah, dan belajar bersama guru les. Berdasarkan pengamatan penelitian yang dilakukan di kelurahan talang semut yaitu keluarga yang mempunyai anak berusia 5-6 tahun observasi dilakukan sebanyak tiga kali dengan

menggunakan lembar observasi. Pada bulan desember peneliti mewawancari tentang berpikir simbolik kepada beberapa orang tua di daerah kelurahan peneliti. Pertama pada tanggal 13 Desember 2020, peneliti mewawancara salah satu keluarga yang mempunyai anak berusia 6 tahun yang bernama Ibu DS. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam kegiatan berpikir simbolik, Ibu DS memasukan anaknya yang berusia 6 tahun tersebut ke lembaga kursus/ les. Diketahui Ibu DS ini sudah mengetahui berpikir simbolik namun ketika peneliti menawarkan sebuah video tentang berpikir simbolik, Ibu DS mengatakan membutuhkan video tersebut sebagai refrensi dalam berpikir simbolik untuk anaknya tersebut. Kedua. Pada tanggal 13 Desember 2020, peneliti mewawancara salah satu keluarga yang mempunya anak berusia 6 tahun yang bernama Ibu IA. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam kegiatan berpikir simbolik, Ibu IA biasanya mengajrkan anaknya bermain ular tangga bersama. Ketiga. Pada tanggal 14 Desember 2020, peneliti mewawancara salah satu keluarga yang mempunyai anak berusia 5 tahun yang bernama Ibu DL. Hasil wawancara tersebut diketahui bahwa dalam kegiatan berpikir simbolik, Ibu DL mengajarkan anaknya menggunakan media yang ada disekitar rumah. Meskipun mereka sering mengakses media youtube tetapi video pembelajaran matematika sangat minim untuk ditonton oleh anak dan orang tua.

Setelah melakukan wawancara peneliti menawarkan sebuah pengembangan video tentang berpikir simbolik dan orang tua menjawab mereka sangat memerlukan video tersebut karna sebagai refrensi untuk mengajarkan anak, kemudian *channel youtube* yang menyiarkan konsep berpikir simbolik kebanyakan hanya menjelaskan dengan media saja tidak praktekkan kepada anak langsung. Di video yang akan dikembangkan peneliti memanfaatkan media yang ada, kemudian peneliti akan melakukan pengenalan berpikir simbolik secara langsung dengan anak berusia 5-6 tahun di tempat tinggal peneliti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan video kegiatan berpikir simbolik pada anak berusia 5-6 tahun yang teruji valid ?
- b. Bagaimana mengembangkan video kegiatan berpikir simbolik pada anak berusia 5-6 tahun yang teruji sangat praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

- a. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video berpikir simbolik pada anak berusia 5-6 tahun yang teruji valid.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video berpikir simbolik pada anak berusia 5-6 tahun yang teruji sangat praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Pengembangan video kegiatan berpikir simbolik ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak
Bagi anak, video ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman pembelajaran berpikir simbolik.
- b. Bagi guru
Penulisan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan mempermudah guru dalam mengajarkan berpikir simbolik pada anak di Taman Kanak-Kanak.
- c. Bagi sekolah
Peneliti ini diharapkan dapat dapat memfasilitas media pembelajaran yang berupa video dalam aktivitas berpikir simbolik selama

pelaksanaan belajar dari rumah.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan peneliti terhadap kemampuan berpikir simbolik anak, serta dapat menjadi referensi untuk pengembangan selanjutnya dalam pengembangan video kegiatan berpikir simbolik dan sejenisnya.

Daftar Rujukan

- Ahmad Susanto. (2018). Pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Agustingsih. (2015). Video sebagai alternative media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Junral Pancaran Pendidikan*.
- Amir Syamsudin. (2019). Pengembangan instrument evaluasi non test (informal) untuk menjaring data kualitatif perkembangan anak usia dini. *Jurnal Medi Kons*. (4)
- Arikunto, Suharsimi, 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dr. Hj. Khadijah, M,Ag. (2016). Pengembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Keperawatan*.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media

- Pembelajaran Lesung Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Gde Putu A,O & dkk. (2019). Pengembangan videoscribe berpikir simbolik representasi Berbagai macam benda pada kelompok anak usia 5-6 tahun di PAUD lab ananda bakti. *Ejurnal Imedtec*. 3(2).
- Husnuzziadatul Khairi. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id > index.php > warna > article > download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Irawan, Dedi. (2015). Keamanan jaringan komputer dengan metode *blocking port* pada laboratorium komputer program Diploma-III sistem informasi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Manajemen Informatika*.
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 186–197. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Kiki Joesyiana. (2018). Penerapan metode pembelajaran observasi lapangan (outdour study)pada mata kuliah manajemen operasional. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi*. 6(2).
- Kurniawati, M., Tresnawaty, N., Rochaeti, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan Metode Bermain Puzzle Stick Es Krim Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 263. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p263-267>

- Lusiana, N, dkk. (2015). *Metodelogi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Lutfiyah & Fitrah. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>
- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5 – 6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 286. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p286-294>
- Nurul Fadilah. (2020). Pengaruh media pembelajaran bola enak terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Skripsi*. Magelang : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Oktarinah, Wiyono, K., & Zulherman. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis Pembelajaran proyek materi alat-alat optik untuk siswa kelas X SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137. (2014). Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146. (2014). Tentang

kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Permata, D., dan Nugrahani, R. (2020). Implementasi Kemampuan Berfikir Simbolik Melalui Penggunaan Media Flanel Board Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Untidar*, 1(1).

Prawiradilaga, D. S. (2015). Prinsip desain pembelajaran (Instructional design principles). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Salsabila & dkk. (2019). Pengaruh metode bermain peran makro terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B. *jurnal Pendidikan & Pembelajaran AUD*.

Setiawan, W. (2017). Pengembangan bahan ajar konsep diferensial dengan pendekatan konflik kognitif untuk meningkatkan kemampuan penalaran, koneksi dan disposisi matematis di SMA. Laporan. Bandung: Sekolah Tinggi

Ilmu Pengetahuan dan Keguruan.

Sinaga, R. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Societas Dei: Jurnal Agama Dan Masyarakat*, 5(2), 180. <https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan reseach & development*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2017). Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspek. Jakarta:

Kencana Prenada Media Group.

Sutarto, M.Pd. (2017). Teori kognitif dan implemetasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Bimbingan & Konseling Islamic*.

Sophia Oktavia,B & dkk. (2019). Pengembangan alat peraga keaksaran berbasis Kemampuan simbolik pada anak-anak TK di gugus 2 bunga matahari palangkaraya. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*.

Tessmer, M. (1993). *Planning And Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.

- Vatricia, S., Maizora, S., & Fachruddin. (2017). Pengembangan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran matematika menggunakan metode penemuan terbimbing pada materi lingkungan kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. 1(1): 36-40.
- Indah Pratiwi & dkk. (2018). Pengembangan alat bermain papan magnetic maze Untuk anak. *Junral Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2): 138-147.
- Wahyu Nugroho. (2019). Pengaruh layanan mediasi terhadap perilaku bullying pada siswa kelas IX smp negeri 2 gondangrejo Tahun Ajaran 2015-2016. *Jurnal Medi Kons*. 5(2).
- Wulandari Retnaningrum. (2016). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207–218.

