

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 di Salah Satu Taman Kanak-  
kanak Purwakarta Tahun Ajaran 2018/2019)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh  
Tia Meilia  
1500194

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2019**

Tia Meilia, 2019

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA  
5-6 TAHUN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.Upi.edu](http://repository.Upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](http://Perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

Tia Meilia

1500194

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Tia Meilia 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Tia Meilia, 2019

***PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA  
5-6 TAHUN***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.Upi.edu](http://repository.Upi.edu) | [Perpustakaa.upi.edu](http://Perpustakaa.upi.edu)

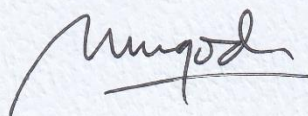
LEMBAR PENGESAHAN

TIA MEILIA

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 di Salah Satu Taman Kanak-  
kanak Purwakarta Tahun Ajaran 2018/2019)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

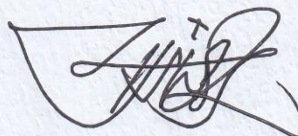
Dosen Pembimbing I,



**Idat Muqodas, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19850123 201212 1 001

Dosen Pembimbing II,

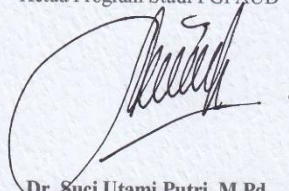


**Suprih Widodo, S.Si., M.T.**

NIP. 19801217 200502 1 007

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.**

NIP. 19830216 200801 2 004

# **PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian *Mixed Methods* Pada Anak Usia 5-6 di Salah Satu Taman Kanak-kanak Purwakarta Tahun Ajaran 2018/2019)

**Tia Meilia**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Hasil studi pendahuluan ditemukan proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelompok B, seringkali menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan masih bersifat abstrak. Maka dari itu penelitian ini menerapkan multimedia interaktif yang memberikan materi pembelajaran yang mencoba untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi data (*mixed methods*). Dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas B di salah satu TK Tahun Ajaran 2018/2019, sedangkan sampel penelitian berjumlah 12 siswa kelompok B yang diambil secara *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan dengan menggunakan statistika deskriptif dan inferensial untuk mengetahui bagaimana signifikansi kemampuan berpikir simbolik dengan menggunakan multimedia interaktif, serta efektifitas kemampuan berpikir simbolik menggunakan multimedia interaktif. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berdasarkan uji *paired sampel t test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, serta memiliki peningkatan kemampuan berpikir simbolik yang ditunjukkan dengan hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,805 yang berada pada kategori tinggi.

Kata kunci : Berpikir Simbolik, Multimedia Interaktif

# ***INTERACTIVE MULTIMEDIA EFFECT ON CHILDREN'S SYMBOLIC THINKING ABILITY OF 5-6 YEARS***

*(Mixed Methods Research in Children 5-6 Years Old at One of the Purwakarta Kindergarten for Academic Year 2018/2019)*

**Tia Meilia**

## ***ABSTRACT***

*This research starts from problems related to the symbolic thinking ability of children aged 5-6 years. The results of the preliminary study found the learning process carried out by teachers in group B, often using simple and still abstract learning media. So from that this study applies interactive multimedia that provides learning material that tries to find out the effect of interactive multimedia on the symbolic thinking ability of children aged 5-6 years. By using an experimental approach. The type of experiment used is the One Group Pretest-Posttest Design. The study population was class B students in one of the Purwakarta Kindergarten in Academic Year 2018/2019, while the study sample consisted of 12 students in group B taken by purposive sampling. Data analysis used by using descriptive and inferential statistics to find out how the significance of symbolic thinking ability using interactive multimedia, as well as the effectiveness of the ability to think symbolically using interactive multimedia. The instruments used were observation sheets, field notes, and documentation. The results of this study based on a paired sample t test showed that there was an influence of interactive multimedia on the ability to symbolic thinking of children aged 5-6 years, and had an increase in symbolic thinking ability as indicated by the N-Gain average of 0.805 which was in the high category.*

*Keywords: Symbolic Thinking, Interactive Multimedia*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SURAT PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat/Signifikasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Multimedia Interaktif untuk Anak Usia Dini	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
2.2.1 Definisi Multimedia Interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Penerapan Multimedia Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Fungsi Multimedia Interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4 Pemberian Multimedia Interaktif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5 Teknik Pengembangan Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6 Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	

2.2.7 Langkah – langkah Model Desain ASSURE Dalam Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.8 Langkah-langkah pengembangan media multimedia interaktif dengan <i>powerpoint</i> sebagai berikut : .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Hakikat Perkembangan Kognitif AUD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Pengertian Perkembangan Kognitif AUD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Tahapan Perkembangan Kognitif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Berpikir Simbolik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Tahapan Berpikir Simbolik AUD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Partisipan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 Populasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2 Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Lembar Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Catatan Lapangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1 Langkah-langkah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.1 Analisis data Kuantitatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2 Analisis data Kualitatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.1.1 Gambaran kemampuan berpikir simbolik anak sebelum diberikan perlakuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia Interaktif dengan model ASSURE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Gambaran kemampuan berpikir simbolik anak setelah diberikan perlakuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4 Efektivitas multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>not defined.</b>	
5.1 Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	9
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, S. S. (2014). Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.1, Jal 35-48, 47.*
- Ambarita, H. M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. *Skripsi*, 64.
- Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Beaty, J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Carol, Barbara. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eva, R. (2015). Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi, volume 15, Nomor 2, Oktober, 9.*
- Fajrin, S. A. (2014). Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Permainan Mencampur Warna Dengan Media Bahan Alam Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang Vol. 2 No. 2 Mei 2014, 71-72.*
- Hake, R. (1999). *The Psychologist's Companion : A Guide to Scientific Writing for Student and Research*. New York: Cambridge University Press.

- Hapsari, I. I. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta Barat: PT. Indeks Permata Putri Media.
- Hardiyanti, s. s. (2017). Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Ilmiah JPA Volume 3, Nomor 2, JPA*, 64.
- Heri, S. N. (2014). Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.1, Hal 35-48*, 47.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul UMMI II. *SPEKTRUM PLS Vol. I, No.1, April 2013*, 253.
- Leni Hardiyanti, S. L. (t.thn.). Penggunaan Media dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. 8.
- Meltzer, D. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gain in physics. *American Journal of Physics*.
- Muhyidin, d. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insani Madani.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Predana Media Group.
- Nisa, C. (2016). Analisis Strategi Guru PAI Dalam Mengembangkan Materi Ajar Dengan Model Desain Assure Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Tayu Pati. *Repository Stain Kudus*, 32-34.
- Nurtaniawati. (2017). Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Vol.3 / No.1*, 3-10.

- Ockti, R. N. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1- 10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol. 4, No. 3.*
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Prawastiningtyas, D. (2015). Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 tahun di Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan. *SKRIPSI* , 82.
- Qudsyi, H. (2010). Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak. *Buletin Psikologi Volume 18, No.2*, 94-95.
- Reed, S. K. (2011). *Kognisi Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rosnita. (2012). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 10 Melalui Media Kalung Berangka Pada Anak Tunagrahita Ringan. (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*) Volume 1 Nomor 1, 16-17.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, D. C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif* . Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunardi, I. B. (2017). Sumber Belajar Penujang PLPG 2017 Materi Pedagogik Guru Kelas PAUD/TK. *PLPG*, 2.
- Susetyo, B. (2017). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Syafitri, R. F. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1 – 10 Melalui Permainan Pohon Hitung pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, Vol. 4, No. 3, 194.
- Widiawati, M. K. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif ANak Usia 4-5 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang. *Junral Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 5, Nomor 1, April , 19.
- Yudhanegara, L. d. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Jakarta: Refika Aditama.
- Zahwa, N. F. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ANak Usia Dini*, Volume 5, Nomor 1, April, 31-37.