

## ABSTRAK

Skripsi “Pengembangan APE Koin Variasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khodijah Serut.” Ditulis oleh Dyah Ajeng Rahma, NIM 1860206223080. Dengan pembimbing Dr. Dika Putri Rahayu. M. Pd. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

**Kata Kunci: APE Koin Variasi, Kemampuan Berpikir Simbolik, Anak Usia 4-5 Tahun, ADDIE.**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya dalam pengenalan simbol pada proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada lambatnya perkembangan kognitif anak dalam berpikir simbolik. Minimnya media yang mampu memfasilitasi pembelajaran simbol secara konkret, interaktif dan menyenangkan menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses pengembangan kemampuan kognitif anak, khususnya yaitu kemampuan berpikir simbolik. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media Alat Permainan Edukatif (APE) Koin Variasi sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khodijah Serut.

Tujuan penelitian ini untuk (1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam proses pengembangan APE Koin Variasi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun; (2) Menguji tingkat kelayakan APE Koin Variasi yang dikembangkan dalam mendukung kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun; (3) Menguji tingkat kepraktisan APE Koin Variasi untuk mendukung kemampuan simbolik anak usia 4-5 tahun; (4) Menganalisis efektivitas APE Koin Variasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari 5 Tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media dianalisis dengan presentase kelayakan dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji kepraktisan dilakukan oleh 2 guru untuk mengetahui kepraktisan media, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dengan *Shapiro Wilk*, uji efektivitas menggunakan uji *t paired sample* dan uji *N-Gain*.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil analisis kebutuhan yaitu dalam mengembangkan APE Koin Variasi dibutuhkan bahan yang aman dan tahan lama (kayu triplek), ukuran wadah dan koin yang disesuaikan dengan genggam tangan anak, serta elemen desain berupa warna dan simbol angka/huruf yang menarik dan sesuai kemampuan anak usia 4-5 tahun, sehingga media bersifat sederhana, praktis, dan efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui bermain sambil belajar. (2) Hasil validitas oleh ahli media memperoleh presentase 80% (kategori layak) dan validasi ahli materi memperoleh presentase 78,7% (kategori layak). Hasil uji reliabilitas menunjukkan 0,973 dan

0,956, dapat dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas data sangat tinggi dan dapat dikatakan reliabel. (3) Uji kepraktisan memperoleh hasil 89,5% kategori “sangat praktis”. (4) Uji keefektifan, pada Uji T kelompok kecil memperoleh hasil 17,70 meningkat menjadi 21,30, sedangkan kelompok besar memperoleh hasil 18,07 meningkat menjadi 21,79, sedangkan Uji *N-Gain* pada kelompok kecil memperoleh hasil 0,664, sedangkan kelompok besar memperoleh hasil 0,6502, sehingga media APE Koin Variasi dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

## ABSTRACT

Thesis "Development of APE Variation Coin to Improve the Symbolic Thinking Ability of Children Aged 4-5 Years at Al-Khodijah Serut Kindergarten." Written by Dyah Ajeng Rahma, NIM 1860206223080. With the supervisor Dr. Dika Putri Rahayu. M. Pd. Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

**Keywords: APE Coin Variation, Symbolic Thinking Ability, Children Aged 4-5 Years, ADDIE.**

This research is motivated by the lack of symbol recognition in the learning process. This has an impact on the slow cognitive development of children in symbolic thinking. The lack of media that is able to facilitate the learning of symbols in a concrete, interactive and fun manner is one of the inhibiting factors in the process of developing children's cognitive abilities, especially the ability to think symbolically. Therefore, the researcher developed the Variation Coin Educational Game Tool (APE) media as an innovative medium to improve the symbolic thinking skills of 4-5 year old children at Al-Khodijah Serut Kindergarten.

The objectives of this study are to (1) describe the analysis of needs in the process of developing APE Variation Coin as a medium to improve symbolic thinking skills in children aged 4-5 years; (2) Testing the feasibility level of APE Variation Coins developed in supporting the symbolic thinking ability of children aged 4-5 years; (3) Testing the level of practicality of APE Coin Variations to support the symbolic abilities of children aged 4-5 years; (4) Analyze the effectiveness of APE Variation Coin in developing symbolic thinking skills of children aged 4-5 years.

This type of research uses *the Research and Development (R&D)* research method with the ADDIE model, which consists of 5 stages, namely *analysis, design, development, implementation, evaluation*. The data collection techniques used in this study are observation, and documentation. Data analysis was carried out by validity tests by material experts and media experts analyzed with a feasibility percentage and reliability test using *Cronbach's Alpha*. The practicality test was carried out by 2 teachers to determine the practicality of the media, the prerequisite test using the normality test with *Shapiro Wilk*, the effectiveness test using the *t paired sample test* and the N-Gain test.

The results of the study show that (1) The results of the needs analysis, namely in developing the APE Coin Variation, safe and durable materials (plywood are needed), the size of containers and coins that are adjusted to the child's hand, as well as design elements in the form of colors and symbols of numbers/letters that are attractive and according to the abilities of children aged 4-5 years, so that the media is simple, practical, and effective for developing symbolic thinking skills through play while learning. (2) The validity results by media experts obtained a percentage of 80% (feasible category) and the validation of material experts obtained a percentage of 78.7% (feasible category). The results of the reliability test showed 0.973 and 0.956, it can be stated that the level of data reliability is very high

and can be said to be reliable. (3) The practicality test obtained a result of 89.5% of the "very practical" category. (4) The effectiveness test, in the T Test the small group obtained a result of 17.70 increased to 21.30, while the large group obtained a result of 18.07 increased to 21.79, while the *N-Gain Test* in the small group obtained a result of 0.664, while the large group obtained a result of 0.6502, so that the APE Coin Variation media was declared to be quite effective in improving symbolic thinking skills and can be used for the learning process.

## الملخص

أطروحة "تطوير عملة تنويع APE لتحسين القدرة الرمزية على التفكير للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الخديجة السروت." كتبها دياه أجينغ رحمة، NIM 1860206223080. مع المشرفة الدكتورة ديكا بوتري راهايو. برنامج ماجستير في التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الهند السيد علي رحمت الله تولونغونغ.

الكلمات المفتاحية: اختلاف عملة APE، القدرة على التفكير الرمزي، الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات، ADDIE.

هذا البحث مدفوع بنقص التعرف على الرموز في عملية التعلم. لهذا تأثير على بطء التطور المعرفي للأطفال في التفكير الرمزي. نقص الوسائط القادرة على تسهيل تعلم الرموز بطريقة ملموسة، تفاعلية وممتعة، هو أحد العوامل العائقة في عملية تطوير القدرات المعرفية للأطفال، خاصة القدرة على التفكير الرمزي. لذلك، طور الباحث أداة لعبة التعليم (APE) بعملة التباين كوسيلة مبتكرة لتحسين مهارات التفكير الرمزي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الخديجة سيروت.

أهداف هذه الدراسة هي (1) وصف الاحتياجات في عملية تطوير عملة التغير الخارجي التابع للطاقة المتوسطة كوسيلة لتحسين مهارات التفكير الرمزي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات؛ (2) اختبار مستوى جدوى عملات التغير APE التي تم تطويرها لدعم القدرة الرمزية على التفكير للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات؛ (3) اختبار مستوى العملية لتنويعات عملات APE لدعم القدرات الرمزية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات؛ (4) تحليل فعالية عملة التباين APE في تطوير مهارات التفكير الرمزي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات.

يستخدم هذا النوع من البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) مع نموذج ADDIE، الذي يتكون من 5 مراحل، وهي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. تقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي الملاحظة والتوثيق. تم إجراء تحليل البيانات من خلال اختبارات الصلاحية من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام الذين تم تحليلهم باستخدام اختبار نسبة الجدوى

والموثوقية باستخدام اختبار ألفا من كرونباخ. أجري اختبار العملية بواسطة معلمين اثنين لتحديد عملية الوسائط، والاختبار الأساسي باستخدام اختبار الطبيعية مع شايررو ويلك، واختبار الفعالية باستخدام اختبار العينة المزدوجة  $t$ ، واختبار  $N$ -Gain.

تظهر نتائج الدراسة أن (1) نتائج تحليل الاحتياجات، وهي في تطوير تنويع عملات APE، والمواد الآمنة والمتينة (حيث تحتاج إلى خشب رقائق)، وحجم الحاويات والعملات التي يتم تعديلها على يد الطفل، بالإضافة إلى عناصر التصميم على شكل ألوان ورموز للأرقام/الحروف التي تجذب وتناسب قدرات الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات، بحيث يكون الوسائط بسيطة. عملي، وفعال في تطوير مهارات التفكير الرمزي من خلال اللعب أثناء التعلم. (2) حصلت نتائج صحة خبراء الإعلام على نسبة 80٪ (فئة ممكنة) وحصلت خبراء التحقق على نسبة 78.7٪ (فئة ممكنة). أظهرت نتائج اختبار الموثوقية 0.973 و 0.956، ويمكن القول إن مستوى موثوقية البيانات مرتفع جدا ويمكن القول إنه موثوق. (3) حصل اختبار العملية على نتيجة 89.5٪ من فئة "العملية جدا". (4) اختبار الفعالية في اختبار  $T$  حصلت المجموعة الصغيرة على نتيجة 17.70 ارتفعت إلى 21.30، بينما حصلت المجموعة الكبيرة على نتيجة 18.07 إلى 21.79، بينما حصل اختبار  $N$ -Gain في المجموعة الصغيرة على 0.664، بينما حصلت المجموعة الكبيرة على 0.6502، مما أعلن عن فعالية وسائط تغير عملة APE على أنها فعالة جدا في تحسين مهارات التفكير الرمزي ويمكن استخدامها في عملية التعلم.