



Pengaruh Penggunaan *Power Point Interaktif* Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini di TK Tribrata Desa Tupa

Aurike Modati ^{1*}, Icam Sutisna ², Pupung Puspa Ardini ³

¹⁻³ Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend.Sudirman No.6, Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo

Korespondensi penulis: aurikemodati@gmail.com *

Abstract. This research aims to determine how interactive PowerPoint affects early childhood symbolic thinking skills at Tribrata Kindergarten, Tupa Villiage. This quantitative research uses a pre-experimental design method with one group pre-test and post-test format. The research sample was comprised of 16 children, and a total sampling technique was used. The data collection technique was done using a performance test. The result showed a difference between the ability to think symbolically before and after using interactive PowerPoint. The average numbers before and after the use of interactive PowerPoint media are 11,875 and 19,75. This proved a significant difference before and after treatment. Based on the t-test using paired two samples for means, the t_{count} value = 10,47 while the t_{table} value at $(\alpha) = 0,05$ or 2,131; therefore, $t_{count} > t_{table}$ or $10,47 > 2,131$. since $t_{count} > t_{table}$, the H_0 is rejected and H_1 is confirmed, which means there was an effect between the use of interactive PowerPoint on the symbolic thinking skills of early childhood at Tribrata Kindergarten, Tupa Village.

Keywords: Early Childhood, Symbolic Thinking, Interactive PowerPoint

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *power point interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Tribrata Desa Tupa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre-eksperimental design* dengan format *one group pre-test* dan *post-test*. Sampel Penelitian berjumlah 16 anak pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes performance. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir simbolik sebelum menggunakan *power point interaktif* dan sesudahnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media *power point interaktif* sebesar 11,875 dan 19,75. Hal tersebut membuktikan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan uji t test menggunakan *paired two sample for mean* diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,47$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 2,131 jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,47 > 2,131$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh antar penggunaan *power point interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Tribrata Desa Tupa.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Berpikir Simbolik, Power Point Interaktif

1. LATAR BELAKANG.

Pendidikan adalah proses seseorang dalam mengubah sikap, perilaku, karakter juga memperluas pengetahuannya untuk menjadi pribadi yang bermanfaat bagi orang lain juga kehidupannya dimasa mendatangnya. Pendidikan dibutuhkan setiap individu demi melakukan suatu perubahan dan menggali potensi yang dimiliki. Pendidikan mendorong terjadinya suatu perubahan pengetahuan, perilaku, juga keterampilan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Ristek, dan Teknologi Republik Indonesia No. 8 Tahun 2024 Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai usaha pembinaan yang diberikan kepada anak usia dini yakni usia nol sampai enam tahun, dilaksanakan melalui

pemberian berbagai ransangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui pendidikan anak usia dini, diharapkan anak mampu mengembangkan segala potensi mereka yang merangkumi pembentukan nilai moral dan agama, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, seni dan kognitif.

Salah satu aspek yang perlu ada dalam diri anak ialah aspek perkembangan kognitif. Pada aspek perkembangan kognitif yang harus dicapai anak selain daripada mempelajari pemecahan masalah dan berpikir logis, juga tidak kalah pentingnya dari segi kemampuan berpikir simbolik. Dalam Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 kemampuan berpikir simbolik meliputi kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya dalam bentuk simbol kata atau gambar.

Mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, guru perlu menggunakan media pembelajaran agar supaya penyampaian materi dapat tersampaikan dengan jelas sehingga tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai. Akan tetapi pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi di kelompok B TK Tribrata Desa Tupa peneliti menemukan anak kurang aktif mengikuti pembelajaran dan sebagian anak masih kurang dalam kemampuan berpikir simboliknya yakni terdapat anak belum mampu membilang lambang bilangan secara tepat, anak belum mampu menyebutkan jumlah benda dengan tepat, serta terdapat anak yang belum mampu secara maksimal mencocokkan sesuai dengan pasangannya. Hal tersebut diperkuat dengan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

Kurangnya keaktifan anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu masalah yang sering dialami saat proses pembelajaran, (Besare, 2020). Oleh karena itu untuk mengatasi masalah ini diperlukan usaha guru selaku pendidik menjadikan pembelajaran semenarik mungkin dengan aktivitas bermain sambil belajar menggunakan media sehingga dapat membuat perubahan pencapaian pada kemampuan berpikir simbolik anak. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan beraneka ragam dapat mendorong keterlibatan aktif dari pembelajar, (Jawhari & Jusuf, 2024). Dengan ini maka peneliti menggunakan media audio visual yaitu media *power point interaktif* untuk membantu menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini dalam aspek berpikir simbolik di TK Tribrata desa Tupa.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam Mifroh (2020) Kognitif pada anak dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak. Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang melibatkan otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Jamaris (2013) menyatakan bahwa kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreatifitas seseorang. Sejalan dengan pendapat diatas, Khodijah (2014) mengemukakan bahwa berpikir merupakan memproses informasi secara mental atau kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam ingatan jangka panjang.

Menurut Piaget (dalam Priyono, *et al.*, 2021) anak-anak mempunyai daya pikir yang selalu berkembang sesuai periode-periode perkembangannya yang selalu semakin kompleks. Menurut Piaget dalam teorinya menyebutkan berpikir simbolik merupakan tahap pra-operasional(usia 2-7 tahun) dimana anak mulai mempresentasikan dunianya dengan simbol-simbol, kata-kata, bayangan dan gambar-gambaran. Dalam Priyono *et al.* (2021) pada tahapan ini anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menggambarkan sebuah objek yang tidak ada dihadapannya.

Tahap simbolik termasuk tahap belajar tentang konsep mengenai simbol-simbol yang ada dalam pikirannya kemudian diungkapkan melalui bahasa lisan dan tulisan atau menggunakan gambar untuk mempresentasikannya. Sejalan dengan pendapat menurut Mutiah (Dalam Nursyamsiah, *et al.*, 2019) menyatakan bahwa sub tahap fungsi simbolik ialah sub tahap pertama pemikiran praoperasional, pada subtahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Sedangkan menurut Runtukahu (2014) dalam tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang objek-objek tertentu yang mana anak mampu menggunakan notasi tanpa bergantung pada objek nyata.

Adapun indikator pencapaian perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun menurut Collins dan Laski (2019) yaitu : mengidentifikasi lambang huruf beserta bunyinya, mencocokkan dari dua kata bergambar yang memiliki rima sama, mengetahui kuantitas bilangan, membandingkan jumlah bilangan, menyelesaikan masalah menjumlahkan dan pengurangan, serta mengidentifikasi lambang bilangan dimana anak berusia 5-6 tahun idealnya dapat menyebutkan bilangan 1-15.

Sedangkan menurut Vanbinst *et al.* (2020) juga menyampaikan pendapatnya mengenai indikator berpikir simbolik usia 5-6 tahun antara lain: anak mengetahui lambang huruf dengan menyebutkannya satu per satu, pada tahapan ini anak mampu melakukan penjumlahan dan

pengurangan dasar, anak-anak dapat mengidentifikasi beberapa gambar yang memiliki rima akhir sama serta anak mampu menyebutkan beberapa bilangan yang diurutkan secara acak. contohnya (8-2-6; 4-9-0; 1-7-3).

Peran media dalam pembelajaran sangat penting khususnya dalam pendidikan anak usia dini mengingat, perkembangan anak pada periode ini berada pada masa berpikir konkrit. Menurut Nurdiansyah (2019) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Hasan *et al.* (2021) Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan oleh pendidik untuk aktivitas dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa agar supaya proses pembelajaran berlaku.

Penggunaan media didalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti peran guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi, dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar anak maupun antar guru dan anak. Menurut Arsyad (dalam Wulandari, *et al.*, 2023) manfaat praktis dari penggunaan media adalah memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak.

Menstimulus kemampuan berpikir simbolik anak perlu memperhatikan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran agar dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang dicapai. Penggunaan media *power point interaktif* dalam pembelajaran dapat membantu perkembangan berpikir simbolik anak. *Power point* merupakan sebuah program dari *Microsoft office* yang dapat menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik secara visual, mudah dibuat dan digunakan, serta terjangkau karena tidak membutuhkan banyak bahan baku untuk dibuat. Selain itu *Microsoft power point* adalah perangkat lunak computer yang didesain lebih mudah untuk menyiapkan materi dan menyajikannya secara efektif. (Luh, *et.al.*, 2021).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mariam *et al.* 2022 tentang ‘*Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Dengan Aplikasi Power Point*’. Menghasilkan sebuah temuan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia kelompok B dapat meningkat melalui *game power point*. Adapun Penelitian yang dilakukan Uci Indriani Mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian dilaksanakan tahun 2021 dengan judul *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6*

Tahun”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat peningkatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

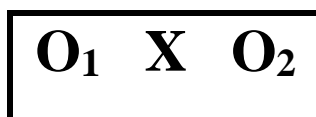
Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan adanya media *power point interaktif* untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak di TK Tribrata Desa Tupa. Dengan penggunaan *power point interaktif* diharapkan dapat mendorong meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Tribrata desa Tupa.

3. METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pre-test* dan *Post-test*. Pada penelitian *One Group Pre-test* dan *Post-test* terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Didalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*) dan sesudah diberi perlakuan (*Post-test*). Oleh karena itu hasil penelitian dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiono, 2019).

Gambar 1. Desain Penelitian



Pada penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah siswa kelas B di TK Tribrata Desa Tupa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, karena jumlah populasi dibawah 30 orang dimana penelitian ini mengambil seluruh anggota populasi menjadi sampel atau objek penelitian, Sugiyono (2019). Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 16 orang anak kelas B TK Tribrata Desa Tupa, yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes performance dengan instrument lembar observasi, kemudian dianalisis sehingga hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah penelitian. Adapun kisi-kisi instrument penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Item
Kemampuan Berpikir Simbolik	Bahasa	Kemampuan Mempresentasikan benda dalam bentuk gambar.
		Kemampuan Menyebutkan Jumlah gambar sesuai dengan lambang bilangan.
		Kemampuan menggunakan lambang bilangan dalam menghitung banyak gambar.
		Kemampuan menyebutkan Huruf vocal dan konsonan.
	Tulisan/coretan	Kemampuan mempresentasikan benda dalam bentuk tulisan
		Anak menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf

Sumber: (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 8 Tahun 2024, Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum dan generalisasi (Sugiyono, 2017).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

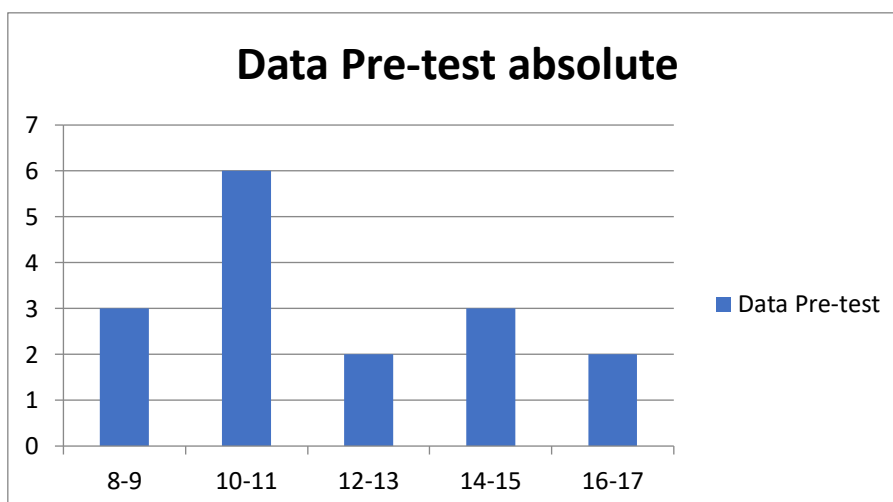
Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan *power point interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes kemampuan berpikir simbolik dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil *pre-test* diperoleh dari nilai anak sebelum pembelajaran menggunakan *power point interaktif* dilaksanakan. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi *pre-test*

<i>Pre-test</i>	Frekuensi		
	Absolute	Kumulatif	Relatif
8-9	3	3	19%
10-11	6	9	38%
12-13	2	11	13%
14-15	3	14	19%
16-17	2	16	13%
	16		100%

Berdasarkan data tersebut diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada kelas interval 10-11 dengan jumlah 6 atau sebesar 38%, sedangkan untuk jumlah responden terendah berada pada kelas interval 16-17 dengan jumlah 2 atau sebanyak 13%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:

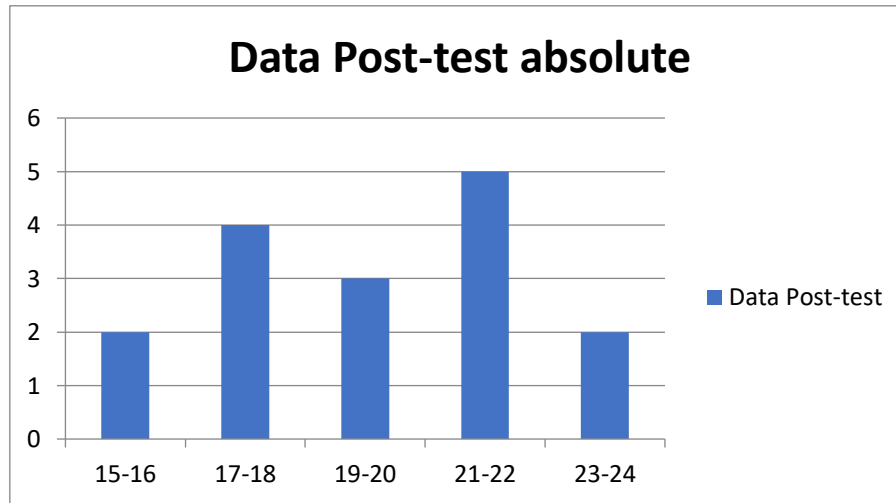


Selanjutnya, hasil *post-test* diperoleh dari nilai anak setelah pembelajaran dengan menggunakan *power point interaktif* dilaksanakan. sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Post-test*

<i>post-test</i>	Frekuensi		
	absolute	kumulatif	Relatif
15-16	2	2	13%
17-18	4	6	25%
19-20	3	9	19%
21-22	5	14	31%
23-24	2	16	13%
	16		100%

Dari data tersebut diperoleh jumlah responden tertinggi berada pada kelas interval 21-22 dengan jumlah 5 atau sebanyak 31%, sedangkan unruk jumlah responden terendah berada pada kelas interval 15-16 dengan jumlah 2 atau sebanyak 13%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



Selanjutnya melakukan pengujian hipotesis, namun terlebih dahulu melakukan uji normalitas data untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan dengan uji *liliefors* dalam *windows Ms.Excel* dengan criteria pengujian:

- Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal
- Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket
Pre-test	0.190	0.213	Normal
Post-test	0.129	0.213	Normal

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh nilai L_{hitung} pada variabel *pre-test* lebih kecil dari nilai L_{tabel} atau $0,190 < 0.213$ maka dengan ini variabel *pre-test* berdistribusi normal. Sedangkan untuk variabel *post-test* nilai L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} atau $0,129 < 0.213$ maka dapat disimpulkan variabel *post-test* berdistribusi normal. Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *power point interaktif* terhadap kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Tribrata Desa Tupa, maka akan di analisis uji t. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *t-Test Paired Two Sample For Mean* dengan taraf signifikan 0,05. Adapun pengujian dilakukan berdasarkan hipotesis:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Power Point Interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Tribrata Desa Tupa Kecamatan Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh penggunaan *Power Point Interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B di TK Tribrata Desa Tupa Kecamatan Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango.

Adapun criteria pengujiannya adalah tolak H_0 apabila nilai T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} dan Terima H_0 apabila terjadi sebaliknya, nilai T_{hitung} sama atau lebih kecil dari T_{tabel} . Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	11.875	19.75
Variance	7.183333	6.466667
Observations	16	16
Pearson Correlation	0.337462	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	15	
t Stat	10.47095	
P(T<=t) one-tail	1.36E-08	
t Critical one-tail	1.75305	
P(T<=t) two-tail	2.72E-08	
t Critical two-tail	2.13145	

Berdasarkan hasil uji t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,47$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 2,131 jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,47 > 2,31$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh media *power point* terhadap kemampuan simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Tribrata Desa Tupa Kecamatan Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Tribrata Desa Tupa mulai bulan juli 2024 berlangsung selama 8 hari yakni pada tanggal 15 juli 2024 peneliti melakukan observasi awal yaitu *pre-test* kepada anak kelompok B yang berjumlah 16 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, ketika pembelajaran berlangsung sebelum pemberian treatment masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan didepan kelas dan anak yang suka mengganggu teman disebelahnya dan ketika ditanyakan oleh guru atau peneliti

terdapat anak belum mampu membilang lambang bilangan secara tepat, anak belum mampu menyebutkan jumlah benda dengan tepat, serta terdapat anak yang belum mampu secara maksimal mencocokkan sesuai dengan pasangannya.

Setelah peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test*, selanjutnya peneliti melaksanakan *treatment* pertama. Peneliti melakukan pengenalan mengenai media *power point interaktif* untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak, kegiatan dilakukan sesuai dengan indikator yang ada dalam instrument penelitian dan hari selanjutnya sampai hari kedelapan melaksanakan *treatment* kedua sampai *treatment* kedelapan. Terdapat respon yang cukup baik dari anak-anak atas apa yang dikenalkan oleh peneliti. Pada pelaksanaan *treatment* kedua peneliti masih belum mendapatkan tujuan yang diinginkan, kegiatan pembelajaran kelompok ini masih ada beberapa anak yang memerlukan bantuan guru untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Kemudian peneliti melanjutkan *treatment* pada hari ketiga dan keempat mulai terlihat peningkatan yang cukup baik, pada *treatment* ini masih ada satu dua orang anak yang memerlukan bantuan peneliti atau guru untuk mengarahkan bagaimana cara melakukan tugas yang diberikan. Kemudian dilanjutkan pada *treatment* kelima, enam, dan tujuh pada *treatment* ketujuh sudah terdapat peningkatan yang sangat baik, selanjutnya peneliti melaksanakan *treatment* kedelapan untuk mengambil penilaian akhir yaitu *post-test*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir simbolik sebelum menggunakan media *power point interaktif* dan sesudahnya. Hasil penelitian ini mendukung perkembangan kognitif salah satunya pada aspek berpikir simbolik anak. Menurut Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini termasuk usia 5-6 tahun, berada dalam tahap prapemikiran (tahap praoperasional). Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik namun masih memerlukan bantuan dalam memahami konsep-konsep abstrak. (dalam Priyono, *et al.*, 2021)

Hal ini sejalan dengan teori behavioristik (dalam Mardiyani, 2022) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Maka diperlukan usaha guru selaku pendidik membuat pembelajaran yang semenarik mungkin dengan aktifitas bermain sambil belajar sehingga dapat membuat perubahan pada pencapaian perkembangan kognitif pada aspek berpikir simbolik. Pada pelaksanaan penelitian diperoleh data sebelum dan sesudah menggunakan *power point interaktif* pada pembelajaran di TK Tribrata yaitu data *pre-test* dengan nilai rata-rata 11,88 pada pelaksanaan *post-test* terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu 19,75. Dari perolehan nilai rata-rata data *pre-test* dan *post-test* terdapat pengaruh penggunaan *power point interaktif* pada

kemampuan berpikir simbolik anak. Jadi hipotesis pada penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh mengenai penggunaan *power point interaktif* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Tribhata” terbukti benar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *power point interaktif* sangat layak digunakan dari segi media maupun materi, respon dan pemahaman anak setelah penggunaan *power point interaktif* sangat baik. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya bagi anak kelas B. Selain itu juga diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah dan dapat menambah referensi media pembelajaran dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran disekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25.
- Collins, M. A. & Laski, E. V. (2019). Digging deeper: shared deep structures of early literacy and mathematics involve symbolic mapping and relational reasoning. *Early Childhood Research Quarterly*, (46), 201–212..
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Indriani, U. (2021). *Keefektifan penggunaan media pembelajaran Power Point terhadap kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Jawhari, A. J., & Yusuf, M. (2024). Analisis hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran dan strategi mengatasinya. *JlEM: Journal Of Islamic Education and Management*, 5(1), 44-54.
- Khodijah, N. (2014). Psikologi pendidikan.
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Mardiyani, K. (2022). Tujuan dan penerapan teori behaviorisme Dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 2(5), 260-271.

- Mariam, M., Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 90-99.
- Martini Jamaris.(2013). Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253-263.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif.
- 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), 286-294.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(4), 212-217.
- Runtukahu, Tombokan Dan Selpius Kandou. (2014). Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Aruzz Media
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung.
- Vanbinst, K., Bergen, E. V., Ghesquiere, P. & Smedt, B. D. (2020). Cross-domain associations of key cognitive correlates of early reading an early arithmetic in 5 years olds. *Early Childhood Research Quarterly*, (51), 144–152.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.