

Nomor Daftar : 033/S/PGPAUD/22/VIII/2023

**PENGARUH PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*
GEOMETRI 3D TERHADAP *COLLABORATION SKILL* ANAK USIA DINI**

(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Aliya Bifadlilah

NIM 1905494

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

PENGARUH PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*
GEOMETRI 3D TERHADAP *COLLABORATION SKILL* ANAK USIA DINI
(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda)

Oleh Aliya Bifadlilah

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Aliya Bifadlilah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

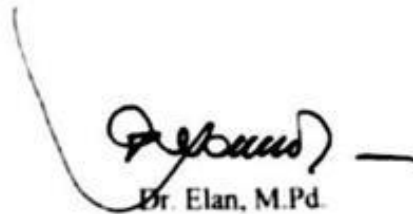
Hak Cipta dilindungi undang-undang

Penelitian Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa ijin dari penulis .

ALIYA BIFADLILAH
PENGARUH PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE*
GEOMETRI 3D TERHADAP *COLLABORATION SKILL* ANAK USIA DINI
(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Huda)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Elan, M.Pd.

NIP 197703072008011017

Pembimbing II



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP 920200819900605101

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP 920200819900605101

ABSTRAK

Collaboration skill merupakan salah satu hal yang penting untuk dimiliki sejak anak usia dini. Suatu kemampuan yang dapat menunjang anak dalam bersosial dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan menggunakan media *puzzle* geometri 3D terhadap *collaboration skill* anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di RA Nurul Huda dan RA Al-Arofah yang terdapat di Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya, dengan sampel penelitian anak usia dini 5-6 tahun. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent pretest posttest control group design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan observasi. Teknik analisis data nya menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil selisih rata-rata *pretest-posttest* pada kelas eksperimen yaitu 11,2 sedangkan selisih rata-rata *pretest-posttest* pada kelas kontrol yaitu 5,1. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney U Test* memperoleh hasil Asymp. Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka dapat H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* geometri 3D memiliki pengaruh terhadap *collaboration skill* anak usia dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, *Collaboration Skill*, Media *Puzzle* Geometri 3D

ABSTRACT

Collaboration skills are one of the most important things to have from an early age. An ability that can support children in socializing with the surrounding environment. The purpose of this study is to determine the effect of games using 3D geometry puzzle media on collaboration skills of early childhood.. This research was conducted at RA Nurul Huda and RA Al-Arofah located in Singaparna District, Tasikmalaya Regency, with a sample of 5-6 years old children. The research approach used was quantitative using a quasi-experimental method with a nonequivalent pretest posttest control group design. Data collection techniques in this study are observation and observation. The data analysis technique uses descriptive statistical analysis and inferential statistics. The research results obtained showed that the average pretest-posttest difference in the experimental class was 11.2, while the pretest-posttest average difference in the control class was 5.1. Furthermore, based on the results of hypothesis testing using the Mann Whitney U Test, the Asymp results were obtained. Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then H_a can be accepted. So it can be concluded that the 3D geometry puzzle media has an influence on the collaboration skills of early childhood.

Keywords: *Early Childhood, Collaboration Skill, 3D Geometry Puzzle Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penulisan.....	7
1.4 Manfaat Penulisan.....	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.2 Bermain Anak Usia Dini.....	
2.3 Media <i>Puzzle</i> Geometri 3D	14
2.2.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i> Geometri 3D	14
2.2.2 Bentuk-bentuk Geometri	16
2.2.3 Tahap-tahap Pengenalan Bentuk Geometri	18
2.2.4 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	19
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	20
2.2.6 Aturan Bermain <i>Puzzle</i>	21
2.4 <i>Collaboration Skill</i>	22
2.3.1 Pengertian <i>Collaboration Skill</i>	22

2.3.2 Tujuan dan Manfaat <i>Collaboration Skill</i> Bagi Anak Usia Dini	24
2.3.3 Bentuk-bentuk <i>Collaboration Skill</i>	25
2.3.4 Tahap-tahap <i>Collaboration Skill</i>	25
2.3.5 Langkah-langkah dalam Meningkatkan <i>Collaboration Skill</i>	26
2.3.6 Indikator <i>Collaboration Skill</i> Anak Usia Dini.....	28
2.5 Penelitian Relevan	30
2.6 Kerangka Berpikir.....	33
2.7 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel	37
3.5 Data dan Instrumen Penelitian	38
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.2 Intrumen Penelitian	39
3.6 Prosedur Penelitian	43
3.7 Analisis Data	45
3.7.1 Statistik Deskriptif.....	45
3.7.2 Statistik Inferensial	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Temuan	48
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	66
5.1 Simpulan	66
5.2 Implikasi	67
5.3 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP	104

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2007). *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2), 79
- Anggraini, R & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3) 3472
- Amanda, A. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. *Instructional Development Journal*, 1(1), 15-21.
- Arifudin, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 11.
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi 4c (communication, collaboration, critical thinking dan creative thinking) untuk menyongsong era abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i-xiii.
- Asrori, M., & Yuniarni, D. (2013). Permainan edukatif dengan media puzzle mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun TK Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10).
- Astuti, R. F. & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 33
- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2), 138-140
- Ayu, G. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Al-Akbar Kota Jambi Tahun 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 23
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83-90.
- Fadlillah. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Rus Media.
- Farida, N., Siregar, S. & Tamba, S. (2022) Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK

- Kenangan Raya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 65-67
- Fatihah, N., & Prasetyo, A. (2015). Upaya Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Outbound Estaeft Bola Bocor Pada Kelompok B Tk Mardisiwi II Tuksongo Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2),
- George S. Morisson. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Girsang, M. B., & Rony, H. (2021). Desain Permainan 3D *Puzzle* Dengan Bentuk Hewan Khas Kalimantan. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 9(1), 45
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya
- Hadaina, N. & Astawan, G. (2021). Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Journal fot Lesson and Learning Studies*, 4(1), 11
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12.
- Kasri. (2018). Peningkatkan Prestasi Belajar Matematika melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2(3), 321
- Khadijah, M. A., & Jf, N. Z. (2021). *Perkembangan sosial anak usia dini teori dan strateginya*. Merdeka kreasi group.
- Kustiyam, H. (2017). Penerapan Metode Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama pada Anak Kelompok B TK Candra Siwi Tama Kota Madiun. *Jurnal CARE*, 5(1), 30
- Kurniawan, A.W & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Kurniawati, N. (2020). Pengembangan mengenal bentuk geometri melalui media bahan alam kardus bekas di paud. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), 28–33.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 48-49
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Purbalingga: Eureka Media Aksara
- Mering, A., & Ali, M. (2015). Peningkatan kerjasama anak dalam bermain melalui metode kerja kelompok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6).
- Musfiroh, T., dkk. (2007). *Afiliasi Resolusi Konflik*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nari, N., Akmay, D.Y. & Sasmita, D. (2019). Penerapan Permainan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1),

- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(4), 807
- Pangastuti, R. (2019). Media *Puzzle* untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 53-54
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional: Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini
- Putri, S. E., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Cerita Minangkabau Di Taman Kanak-Kanak Nurul Haq Sasak. *Inovtech*, 1(02), 3-4
- Prabandari, I. R & Fidesrinur. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal UDHI*, 1(2),
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 90-91
- Rochmawati, I., Sutarto, J. & Anni, C. T. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Primary Education*, 6(2), 150
- Sabaryati, E. E. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur-an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri Ngaglik Sleman. Tesis: *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama*, , 46-47
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication
- Sapendi. (2008). Perkembangan Sosioemosional Anak Usia Dini. *At-Turats*, 3(1), 4-5
- Sari, F. K., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 18-19.
- Sintia, M. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Big Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak. *Journal fot Lesson and Learning Studies*, 3(3), 455
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharjana, A. (2008). *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika

- Surtika, T., Sumardi & Yasbiati. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 106
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan raba-raba pada PAUD kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 146-148.
- Suwarti. (2016). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Binatang Melalui Permainan *Puzzle* pada Siswa Kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Buluagung Kecamatan Karang Kabupaten Trenggalek Semester 1 Tahun 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3), 159
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59.
- Syadili, A.H.A & Muslihasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Esucatio*, 7(4), 2060
- Tarigan, D. (2006). *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh media tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 10-11.
- Wulandari, R. W., & Anggis, E. V. (2020). Pembelajaran kooperatif dengan kegiatan tebak kata untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 98-99
- Wulandari, R. W. (2020). Pengembangan instrumen untuk mengembangkan kemampuan kerjasama mahasiswa. *Gema Wiralodra*, 11(1), 99-106.
- Yani, G. R. & Sopandi, A. A. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Edukatif *Puzzle* di SLB Negeri 1 Padang. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah*