

**PENGARUH GAME INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Pre-eksperimen* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Babar Layar 1
Kabupaten Indramayu Tahun Ajaran 2019/2020)

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan guru pendidikan anak usia dini



Oleh:
Dihias Artha Rahma Asanah
1607867

PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020

**PENGARUH GAME INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI**

Oleh
Dihias Artha Rahma Asanah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Dihias Artha Rahma Asanah 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2020

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.

DIHIAS ARTHA RAHMA ASANAH

**PENGARUH GAME INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Pre-eksperiment* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Babar Layar 1
Kabupaten Indramayu Tahun ajaran 2019/2020)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing::

Pembimbing I,



Drs. H. Nahrowie Adjie, M.Pd
NIP.195806041982031005

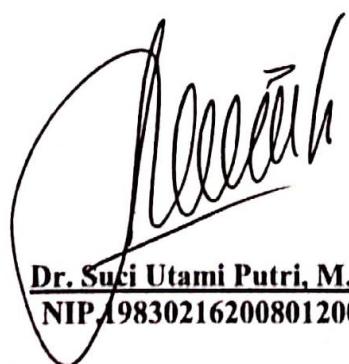
Pembimbing II,



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP.197508202005012001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd
NIP.198302162008012004

PENGARUH GAME INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI

Dihias Artha Rahma Asanah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan
Indonesia Kampus Purwakarta
Email: Rahma.arta@student.upi.edu

ABSTRAK

Pada umumnya anak usia prasekolah sangat aktif bermain pembelajaran yang dilakukan untuk anak yaitu belajar sambil bermain. Game berbasis android telah berkembang sangat pesat dengan semakin berkembangnya bahkan anak-anak sekarang banyak yang menggunakan game sebagai media hiburan maupun media pembelajaran bagi mereka. Dengan tujuan diajukannya penelitian skripsi ini adalah untuk membahas pretest posttest dan adakah hasil akhir yang signifikan setelah penggunaan media game interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil akhir dari kemampuan mengenal bentuk pada anak 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Indramayu terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar antara posttest dan pre-test. Diketahui bahwa nilai signifikasi (2-tailed) $0,010 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar antara posttest dan pre-test. maka H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu sesudah menggunakan media game.

Kata kunci: Bentuk Geometri, Teknologi, Game edukasi

INTERACTIVE GAME EFFECT AS A LEARNING MEDIA TO DEVELOP ABILITIES KNOWING SHAPES IN EARLY CHILDREN

Dihias Artha Rahma Asanah

Early Childhood Education. Indonesian of education purwakarta campus

Email: Rahma.artha@student.upi.edu

ABSTRACT

In general, preschool age children are very active in playing the learning carried out for children, namely learning while playing. Android-based games have developed very rapidly with the development of even many children now use games as a medium of entertainment and learning media for them. The purpose of this thesis research is to discuss the pretest posttest and are there any significant end results after the use of interactive game media as a learning medium to develop the ability to recognize shapes in early childhood. The type of research used is quantitative research design with Pre-Experimental Design with the type of One-Group Pretest-Posttest Design. The final result of the ability to recognize shapes in children 5-6 years in Babar Layar 1 Village, Indramayu, there is a significant difference between learning outcomes between posttest and pre-test. It is known that the significance value (2-tailed) is $0.010 < 0.05$, so there is a significant difference between learning outcomes between posttest and pre-test. then H_1 is accepted. Thus it can be concluded that there is an increase in the ability to recognize the form of children aged 5-6 years in Babar Layar 1 Village, Indramayu Regency after using game media.

Keywords: geometric shapes, Technology, Educational Games

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------------------------|
| DAFTAR TABEL | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR GAMBAR | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 1 PENDAHULUAN | Error! Bookmark not defined. |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1.3 Tujuan..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1.4 Manfaat Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi | Error! Bookmark not defined. |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.1 Anak Usia Dini | Error! Bookmark not defined. |
| 2.1.1 Karakteristik Anak Usia Dini | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2 Pengertian Media Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.1 Media Pembelajaran sesuai dengan klasifikasinya | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3 Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran . | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4.1 PengertianPerkembanganKognitif | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.. | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5 Pengertian Permainan Media Interaktif..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.1 Fungsi Media Interaktif | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif | Error! Bookmark not defined. |
| 2.6 Pengertian Bentuk Pada Anak Usia Dini..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.7 Konsep Bentuk Geometri..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.7.1 Tahap-tahap belajar Geometri | Error! Bookmark not defined. |
| 2.8 Permainan..... | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|--|------------------------------|
| 2.8.1 Manfaat dan Tujuan Bermain | Error! Bookmark not defined. |
| 2.8.2 Manfaat Bermain Game..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.8.3 Dampak Negatif Bermain Game..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.8.4 MARBEL Aplikasi Mari Belajar Sambil Bermain | Error! Bookmark not defined. |
| BAB III METODELOGI | Error! Bookmark not defined. |
| 3.1 Jenis Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2 Populasi dan Sampel | Error! Bookmark not defined. |
| 3.3 Instrument Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.3.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4 Teknik analisis data..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1. Temuan Hasil Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.2 Gambaran Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2. Pembahasan Hasil Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu Sebelum Menggunakan Media Game Interaktif | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2.2 Epektifitas Media Game Interaktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2.3 Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Babar Layar 1 Kabupaten Indramayu Sesudah Menggunakan Media Game Interaktif | Error! Bookmark not defined. |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1. Kesimpulan | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2. Saran | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA..... | Error! Bookmark not defined. |

