

**PENGGUNAAN APLIKASI MARBEL BENTUK UNTUK
MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN BENTUK GEOMETRI PADA
ANAK USIA DINI**

(Single Subject Research yang dilakukan pada anak usia dini 5-6 tahun di salah satu Kecamatan di Kabupaten Purwakarta)

SKRIPSI

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



Oleh

Oktavia Intan Lestari

NIM 1703360

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

DI PURWAKARTA

2021

Oktavia Intan Lestari, 2021

**PENGGUNAAN APLIKASI MARBEL BENTUK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGGUNAAN APLIKASI MARBEL BENTUK UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BENTUK GEOMETRI PADA
ANAK USIA DINI**

Oleh
Oktavia Intan Lestari
1703360

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

© Oktavia Intan Lestari 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

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.

LEMBAR PENGESAHAN
OKTAVIA INTAN LESTARI

PENGUNAAN APLIKASI MARBEL BENTUK UNTUK
MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN BENTUK GEOMETRI PADA
ANAK USIA DINI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I:



Drs. Nahrowi Adjie, M.Pd.
NIP. 195806041982031005

Pembimbing II:



Dr. Finita Dewi, S.S., MA.
NIP. 197508202005012001

Mengetahui

Ketua Prodi PGPAUD Kampus UPI di Purwakarta



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

ABSTRACT

THE USE OF MARBEL BENTUK APPLICATION TO INCREASE UNDERSTANDING OF GEOMETRICAL FORM IN EARLY CHILDHOOD

OKTAVIA INTAN LESTARI

Gadgets are very common in our lives, from children, teenagers and adults. Gadgets are considered as the main thing to have, especially in pandemic times like today where schools are also conducted online so gadgets are one of the media used in learning, that affects intestines as well. The use of gadgets by early age children is increasing in this pandemic era. This research aims to find out the use of one of the media applications Marbel Bentuk to enhance understanding of geometric shapes in early childhood, and researchers also want to introduce to children and parents that many useful applications that children can use to help cognitive development. Method the researchers use is Single Subject Research (SSR). The design used is A-B-A's design. This research subject is a 5-6 year-old boy in Purwakarta who goes to online school. Data collection uses tests and documentation. Data analysis uses analysis between condition and analysis in condition. The examination of the research results uses charts and tables. Based on research, it is found that there is an improvement in understanding geometric shapes in early childhood. It's based on test results at each stage of baseline-1 (A), intervention and baseline-2 (A'). The results of analysis show that understanding the shape of a child's geometry before and after using this application is increasing.

Keyword. *Understanding of geometrical form, media for learning, Marbel Bentuk*

ABSTRAK

PENGUNAAN APLIKASI MARBEL BENTUK UNTUK MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI

OKTAVIA INTAN LESTARI

Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini meningkat di masa pandemi ini, membuat anak-anak banyak menonton dan mendownload banyak permainan dan video yang tidak sesuai dengan usianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu media aplikasi marbel bentuk dan melihat manfaat aplikasi ini untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. Metode yang peneliti gunakan adalah Single Subject Research (SSR) atau penelitian subjek tunggal. Desain yang digunakan adalah desain A-B-A'. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini berusia 5-6 tahun di salah satu kecamatan di Purwakarta. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistika deskriptif. Penyajian hasil penelitian menggunakan grafik dan tabel. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa adanya peningkatan pada pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. Hal ini berdasarkan hasil tes pada setiap tahap baseline-1 intervensi dan baseline-2. Hasil analisis memperlihatkan bahwa pemahaman bentuk geometri anak sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini meningkat.

Kata kunci : *Pemahaman Bentuk Geometri, Media Pembelajaran, Marbel Bentuk*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Pemahaman Bentuk Geometri.....	5
2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	5
2.1.2 Pembelajaran Matematika Untuk Anak Usia Dini	6
2.1.3 Kemampuan Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia Dini	7
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	10
2.2.2.1 Media Audio.....	11
2.2.2.2 Media Visual.....	11
2.2.2.3 Media Audio Visual	12
2.2.2.4 Media Mutimedia.....	12
2.3 Marbel Bentuk	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Desain Penelitian.....	14
3.2 Subjek Penelitian.....	15

3.3	Prosedur Penelitian.....	15
3.3.1	Tahap Awal.....	16
3.3.2	Tahap Perlakuan (Intervensi).....	16
3.3.3	Tahap Akhir.....	17
3.4	Instrumen Penelitian.....	17
3.5.1.	Tes.....	17
3.5.2.	Dokumentasi....	18
3.5	Analisis Data.....	19
3.5.1.	Analisis Dalam Kondisi.....	20
3.5.2.	Analisis Antar Kondisi.....	22
BAB IV TEMUAN HASIL PENELITIAN.....		24
4.1	Hasil Penelitian.....	24
4.1.1.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	24
4.1.2.	Gambaran Pelaksanaan Penelitian.....	25
4.1.3.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	27
4.1.3.1.	<i>Baseline 1</i>	27
4.1.3.1.1.	<i>Baseline 1</i> Sesi 1.....	27
4.1.3.1.2.	<i>Baseline 1</i> Sesi 2.....	28
4.1.3.1.3.	<i>Baseline 1</i> Sesi 3.....	29
4.1.3.2.	Intervensi.....	32
4.1.3.2.1.	Intervensi Sesi 1.....	32
4.1.3.2.2.	Intervensi Sesi 2.....	34
4.1.3.2.3.	Intervensi Sesi 3.....	36
4.1.3.2.4.	Intervensi Sesi 4.....	38
4.1.3.3.	<i>Baseline 2</i>	41
4.1.3.3.1.	<i>Baseline 2</i> Sesi 1.....	41
4.1.3.3.2.	<i>Baseline 2</i> Sesi 2.....	42
4.1.3.3.3.	<i>Baseline 2</i> Sesi 3.....	43
4.1.4.	Analisis Dalam Kondisi.....	46
4.1.4.1.	Analisis Dalam Kondisi Subyek MGH.....	46
4.1.4.2.	Analisis Dalam Kondisi Subyek GSH.....	48
4.1.4.3.	Analisis Dalam Kondisi Subyek R.....	48
4.1.5.	Analisis Antar Kondisi.....	49
4.1.5.1.	Analisis Antar Kondisi Subyek MGH.....	50

4.1.5.2. Analisis Antar Kondisi Subyek GSH	51
4.1.5.3. Analisis Antar Kondisi Subyek R	52
4.2. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Implikasi	58
5.3 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, F. R., Permana, I., & Salisah, F. N. (2018). An Nation: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk TK Islam. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (hlm. 101-106).
- Ariyanti, F, Lita., & Khamsa. (2007). *Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read Publishing House.
- Audie, Nurul. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 58
- Ayuna, Q., Darmiati. (2018). Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2(3)
- Cahyani, T,R. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui media *rainbow salt tray* di TK Amrah Galesong. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Davies, R. (2015). Industry 4.0 Digitalism for productivity and growth. *European Parliamentary Research Service*, 1.
- Educastudio.com
- Fridberg, M., Thulin, S., & Redfors, A. (2018). Preschool children's Collaborative Science Learning Scaffolded by Tables. *Research in Science Education*.
- Hasanah, L., Shinta. (2018). Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*. 2(2)
- Heruman, (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Rosda Karya
- Ismayani. (2010). *Buku Pintar PAUD* Yogyakarta.: Laksana
- Jamaris, Martini. (2005). *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Grasindo
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. (2000). *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak:3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia
- Katie. (2018). *Why learning colors and shapes is so important for young children*. [Online]. Diakses dari <https://www.giftofcuriosity.com/why-learning-colors-and-shapes-is-so-important-for-young-children/>
- Lathipah Hasanah, S. A. (2019). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Education*. 1(2)
- Lia, Naila, F,A. (2018) Moncer: Media untuk menstimulus kemampuan *mathematic aud*. *Jurnal iain Kudus*, 6(1)

- Munandi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.146 Tahun 2014 tentang kurikulum PAUD.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian Agama RI.
- Ruseffendi, E.T. (1992). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud
- Rustiyanti, D.W. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Rohaeni, E., & Andrisyah. (2018). Pengenalan geometri anak usia dini kober shiratun dhauu ' n Cipatat Bandung Barat. *Jurnal Ceria*, 1(6), 31–36
- Setiawan, W., Damayanti, F., & Kustiyahningsih, Y. (2015). Aplikasi Media Pembelajaran Anak TK Menggunakan Pendekatan Kansei Mediation. *Seminar Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, 224.
- Shuler, C. (2012) *iLearn II: An Analysis of the Education Category of Apple's App Store*, The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, New York
- Simbolon, N. (2013). Faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Dasar*. 1(2).
- Sriningssih, N. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas
- Stein, S. (2018) *An age-by-age guide to kids and smartphones*. [Online]. Diakses dari <https://www.todayparent.com/family/parenting/an-age-by-age-guide-to-kids-and-smartphones/>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian tindakan komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Hideo, N. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Susetyo, B. (2017). *Statistika untuk analisis data penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.