

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KADO MINI TERHADAP
PENGENALAN BENTUK GEOMETRI DI PAUD**

(Penelitian *Pre-Exsperiment* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK X Kecamatan
Plered, Kabupaten Purwakarta)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Inarah
NIM 1804731

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DI PURWAKARTA
2022

Pengaruh Media Permainan Kado Mini Terhadap Pengenalan Bentuk Geometri di PAUD

Oleh
Inarah

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

© **Inarah** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2022

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

INARAH

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KADO MINI TERHADAP
PENGENALAN BENTUK GEOMETRI DI PAUD**

(Penelitian *Pre-Exsperiment* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK X Kecamatan
Plered, Kabupaten Purwakarta)

Disetujui dan disahkan oleh:

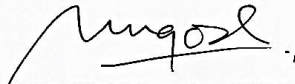
Pembimbing I,



Drs. H. Nahrowi Adjie, M.Pd

NIP. 19580604198203 1 005

Pembimbing II.

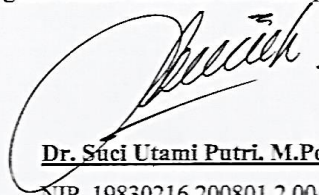


Dr. Idat Muqodas, M.Pd

NIP. 19850123 201212 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD UPI Kampus Purwakarta



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd

NIP. 19830216 200801 2 004

PENGARUH MEDIA PERMAINAN KADO MINI TERHADAP PENGENALAN BENTUK GEOMETRI DI PAUD

(Penelitian *Pre-Exsperiment* pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK X Kecamatan
Plered, Kabupaten Purwakarta)

Inarah
NIM. 1804731

ABSTRAK

Kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini diperlukan sebagai dasar untuk mengenali bentuk-bentuk geometri karena adanya persamaan dengan benda disekitarnya. Untuk menstimulasi kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak, maka digunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dari penerapan media permainan Kado Mini terhadap pengenalan bentuk geometri untuk anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan kado mini. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data perhitungan *paired t test sample* sebesar $53,91 > t_{\text{tabel}} 2,073$ dengan taraf signifikansi 95% adalah H_0 ditolak dan terima H_1 . Selain itu dari hasil perhitungan uji *N-Gain* diketahui penerapan media permainan kado mini efektif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun dengan nilai rata-rata $g=0,8026 > 0,7$ dan termasuk pada kategori tinggi.

Kata Kunci: media permainan kado mini, kemampuan mengenal bentuk geometri, anak usia 5-6 tahun

**THE INFLUENCE OF KADO MINI GAME MEDIA ON THE
INTRODUCTION GEOMETRIC SHAPES IN EARLY CHILDHOOD
EDUCATION**

*(Pre-Experimental Research on children aged 5-6 years in TK X, Kecamatan
Plered, Kabupaten Purwakarta)*

**Inarah
NIM. 1804731**

ABSTRACT

The ability to recognize geometric shapes in early childhood is needed as a basis for recognizing geometric shapes because of the similarities with the objects around them. To stimulate the ability to recognize geometric shapes in children, learning media are used. The purpose of this study was to determine how much effect the application of the Mini Gift game media to the introduction of geometric shapes for children aged 5-6 years. The research method used is a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest research design. The results showed a significant increase in the ability to recognize geometric shapes of children aged 5-6 years before and after the application of the mini gift game media. This is evidenced by the results of the data analysis of the calculation of the paired t-test sample of $53.91 > t$ table 2.073 with a significance level of 95%, H_0 is rejected and H_a is accepted. In addition, from the results of the N-Gain test calculation, it is known that the application of mini gift game media is effective in the ability to recognize geometric shapes for children aged 5-6 years with an average value of $g = 0.8026 > 0.7$ and is included in the high category.

Keyword: Kado Mini game media, the ability to recognize geometric shapes, children aged 5-6 years

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	6
2.2 Pembelajaran Anak Usia Dini.....	8
2.2.1 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	8
2.2.2 Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....	9
2.3 Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini.....	11
2.4 Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini.....	14
2.4.1 Pemahaman Bentuk Geometri.....	14
2.4.2 Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini.....	17
2.5 Media Pembelajaran Geometri untuk Anak Usia Dini.....	19
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	19
2.5.2 Macam-Macam Media Pembelajaran Geometri.....	20
2.6 Media Kado Mini.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Populasi dan Sampel.....	25
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	26
3.3.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	26

3.3.2 Media Permainan Kado Mini	26
3.4 Instrumen Penelitian	27
3.5 Analisis Data.....	30
3.5.1 Statistika Deskriptif	30
3.5.2 Statistika Inferensial.....	31
3.6 Alur Penelitian	33
3.6.1 Persiapan Penelitian	33
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian.....	33
3.6.3 Penarikan Kesimpulan Penelitian	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Deskripsi Penelitian	34
4.1.2 Deskripsi Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Sebelum Diterapkannya Media Permainan Kado Mini	35
4.1.3 Deskripsi Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Setelah Diterapkannya Media Permainan Kado Mini	37
4.1.4 Analisis Efektivitas Penerapan Media Permainan Kado Mini Terhadap Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak Usia 5- 6 Tahun.....	39
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	43
4.2.1 Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Sebelum Diterapkannya Media Permainan Kado Mini	44
4.2.2 Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Setelah Diterapkannya Media Permainan Kado Mini	45
4.2.3 Efektivitas Penerapan Media Permainan Kado Mini Terhadap Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak Usia 5-6 Tahun.....	46
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	49
5.1 Simpulan.....	49
5.2 Implikasi	50
5.3 Rekomendasi.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Segitiga.....	15
Gambar 2.2 Lingkaran	15
Gambar 2.3 Persegi	15
Gambar 2.4 Persegi Panjang	16
Gambar 2.5 Jajar Genjang.....	16
Gambar 2.6 Belah Ketupat	16
Gambar 2.7 Layang-layang.....	16
Gambar 2.8 Trapesium.....	16
Gambar 2.9 Rancangan Media Kado Mini.....	23
Gambar 4.1 Diagram Nilai Rata-rata Keseluruhan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Tes.....	28
Tabel 3.3 Pedoman Peskoran Instrumen Tes Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri	29
Tabel 4.1 Perolehan Skor Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri.....	35
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Sebelum Diterapkannya Media Permainan Kado Mini.....	37
Tabel 4.3 Perolehan Skor Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri.....	37
Tabel 4.4 Analisis Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Setelah Diterapkannya Media Permainan Kado Mini.....	39
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Liliefors</i>.....	40
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas <i>Fisher</i>	40
Tabel 4.7 Nilai Rata-rata, Simpangan Baku, dan Korelasi t_{hitung}.....	42
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji <i>N-Gain</i> Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	56
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	59
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian.....	60
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	61
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	63
Lampiran 6. Penilaian Instrumen Penelitian	67
Lampiran 7. Hasil Analisis Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> dengan SPSS	68
Lampiran 8. Instrumen Hasil Penilaian Penelitian	72
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	76

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, N., & Maulana. (n.d.). *Modul 9 Pemecahan Masalah Geometri: Geometri Datar dan Geometri Ruang*. Purwakarta.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>
- Dewi, C. U. (2021). *Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fahma, M. A., & Purwaningrum, J. P. (2021). Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 6(1), 31–42.
- Fitria, R. A., & Suyadi. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.83>
- Hamida, A. I., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>
- Hasbi, M., & Rakhmawati, E. T. (2020). *Bermain Matematika yang Menyenangkan dengan Anak di Rumah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hawa, S. (2014). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, hal. 1–19. Diambil dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf
- Iqbal zhumni, A., & Ali misri, M. (2013). Pengaruh Tingkat Berpikir Geometri (Teori Van Hiele) Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa Dalam Mengerjakan Soal Pada Materi Garis Dan Sudut. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 2(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v2i2.44>
- Jannah, U. R. (2013). Teori Dienes dalam Pembelajaran Matematika. *INTERAKSI*, 8, 126–131.
- Khodijah, N. (2016). *Psikologi Pendidikan* (3 ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurnia, R. (2020). Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- KW, Lestari. (2011). Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. In *Seri Bacaan Orang Tua* (hal. 7). Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional.
- Latif, M., Zukhaira, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan*

- Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi* (Edisi Pert). Jakarta: Kencana.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4. (2022). *Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- PERMENDIKBUD No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD. (2014). *PERMENDIKBUD No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD*.
- Pratiwi, H. A., Yarliani, I., & Ageng, D. (2017). Penyesuaian Konsep Matematika Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* (1), 2, 51–64.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Rahmi, P., Mawaddah, Fajriah, H., & Maisarah. (2020). Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 81–91.
- Rinaldi, A., Novalia, & Syazali, M. (2020). *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Rosmiati, A., Mumung, A., & Nurfitri, T. (2021). Media Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Nurul Rabi'ah Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 2(1), 20–26.
- SISDIKNAS. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. , (2003).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunggu, R. J. O. (2018). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kartu Domino Geometri Pada Anak Usia Kelompok B di TK Negeri Pembina I Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUDA*, 5(2).
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Edisi pert; N. N. Muliawati, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taulany, H., Putra, L. V., & Wibisono, I. S. (2020). Media Tangram Geometri “Let’s Be Healthy” Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.365>
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.

- Walle, V. de, & A, J. (2001). *Geometric Thinking and Geometric Concepts In Elementary and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally* (4 ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2016). *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yus, A. (2015). *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Edisi Pert). Jakarta: Kencana.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indoensia.