

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ersya Muharommah Putri

06141181924005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ersya Muharommah Putri

06141181924005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ersya Muharommah Putri

NIM : 06141181924005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Koordinator Program Studi

Pembimbing



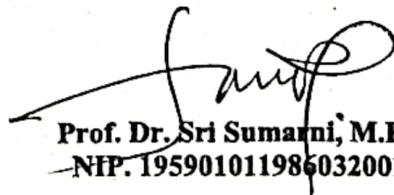
Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 19890621201932017

NIP. 195908151986092001

**Mengetahui,
Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B DI
TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Ersya Muharommah Putri

NIM : 06141181924005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

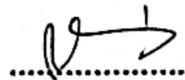
Hari : Kamis

Tanggal : 31 Agustus 2023

TIM PENGUJI :

1. Ketua :Dra. Syafdaningsih, M.Pd

2. Anggota :Dra. Hasmalena, M.Pd



Palembang, 31 Agustus 2023

Mengetahui Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

NIP. 19890621201932017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ersya Muharommah Putri

NIM : 06141181924005

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pengenalan Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Kartika II-1 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 31 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Ersya Muharommah Putri

NIM. 06141181924005

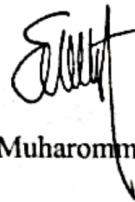
PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pengenalan Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Kartika II-1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing skripsi Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. serta kepada Ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku validator materi dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd selaku validator media atas segala bimbingan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua dosen PG-PAUD FKIP Unsri atas semua ilmu, nasehat dan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada, Kepala Sekolah beserta para guru TK Kartika II-1 Palembang, dan teman-teman seperjuangan HMPAUD 2019 serta semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 31 Agustus 2023



Ersya Muharomah Putri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur Kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Ridhonya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis mempersembahkan karya ini untuk yang tercinta dan terkasih dengan mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

♥ Kedua orang tuaku, Bapak D.A. Erwinata dan Ibu April Yana terima kasih telah menghadirkan anak perempuan yang tangguh di dunia ini, terima kasih telah menjagaku dengan segenap hati, merawatku dengan sepenuh jiwa, membimbingku dengan hati-hati, dan membesarkanku dengan penuh suka cita. Terima kasih atas semua bentuk cinta dan kasih sayang yang kalian berikan di hidupku, Terima kasih atas untuk segala bentuk doa yang tiada henti-hentinya kalian langitkan untukku, Terima kasih atas segala restu dan ridhomu yang selalu kalian berikan untukku, Terima kasih atas segala bentuk support yang selalu kalian ucapkan untukku sehingga membuatku untuk tidak berhenti menggapai segala cita-citaku dan menyelesaikan tanggungjawabku sebagai seorang sarjana. Semoga Allah senantiasa memberikan Papa dan Mama umur yang panjang agar kelak kalian akan menikmati jerih payah keringat kalian untuk menyuksekkan anak-anak kalian.

♥ Adik-adikku tersayang, Nadya Aldo dan Kenzo terima kasih sudah menjadi motivasiku untuk selalu bersemangat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk segala bentuk doa dan perhatian yang selalu kalian berikan untukku. Terima kasih untuk selalu mendukungku disegala keputusan terbaikku, semoga aku bisa mengangkat derajat kedua orangtua kita dan membungkam mulut orang-orang yang pernah merendahkan kita dengan kesuksesan dan aku selalu berdoa kalian bisa jauh lebih sukses dari aku kedepannya.

♥ Keluargaku, terutama Abah Nyaimak ku yang sangat aku sayangi terima kasih untuk selalu mendoakanku disetiap sholatmu. Terima kasih untuk segala bentuk

cinta dan kasih sayang yang kalian berikan untukku, semoga Allah senantiasa memberikan Abah dan Nyaimak umur yang panjang agar kelak melihat cucu-cucu kesayanganmu sukses dimasa yang akan datang. Terima kasih juga ku ucapkan untuk uwak-uwak ku tersayang yaitu Umi Leni, Abi Nizar, Umi Yanti, dan (Alm) Abi Jaidan yang sudah turut membantu dan ada didalam proses ku berada didunia perkuliahan ini dari awal sampai akhir menyelesaikan perkuliahan ini, tidak cukup untuk diungkapkan dengan kata-kata rasa terima kasih ku untuk kalian semoga Allah senantiasa membalas segala bentuk kebaikan kalian.

♥ Dosen Pembimbingku, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd yang telah memberikan motivasi dan kesempatan seluas-luasnya untukku. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran menuju puncak keberhasilan.

♥ Dosen Validatorku, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. Terima kasih atas bimbingan, saran dan arahan yang diberikan sehingga terselesaikan skripsi ini.

♥ Bapak dan Ibu Dosen pengajar di Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sriwijaya terima kasih banyak atas ilmu dan bimbingan yang telah Bapak dan Ibu berikan.

♥ Seluruh staff Karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin PG-PAUD yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan adminitrasi perkuliahan.

♥ Terima kasih untuk Kepala Sekolah, guru dan staff serta anak-anak TK Kartika II-1 Palembang Ibu Sri, Ibu Emi, Ibu Yuyun, Ibu Wiwit, Ibu Pita dan Ibu Nur Terima kasih telah bersedia memberi izin, membantu dan mendukung segala kegiatan yang dilakukan selama penelitian sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar. Terima kasih untuk Ibu Yuyun Junayah yang sedari awal memasuki dunia perskripsian banyak sekali membantu dan selalu memberikan semangat serta tak henti-hentinya memberikan doa-doa nya untukku.

♥ Sahabat-sahabatku “The Lunthis Manietzz Mandjah” Widya Putri (Deak), Bella Frizka Silviana (Beyya), Japa Prazuhende (Jipi), Siti Luftia (Pipi). Terima kasih sudah banyak membantu didalam prosesku, yang selalu menjadi tempatku bercurhat dan berkeluh kesah yang selalu memberikan motivasi serta semangat dan doa-doa indah, semoga Allah senantiasa memberikan kalian kebahagiaan dan kesuksesan dimasa yang akan datang dan semoga Allah pertemukan kita kembali dengan versi yang terbaik.

♥ Keluarga Harmoniku dan para Dewa Dewi Zeus ku, terima kasih sudah menjadi rumah kedua bagiku dan terima kasih untuk segala bentuk cinta dan kasih sayang kalian berikan untukku, serta adik-adik kecilku gen 8 vokal terima kasih sudah hadir menambah warna yang hampir pudar di hidupku semoga Allah senantiasa memberikan kalian kebahagiaan .

♥ Teman seperjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini (Okta, Ines, Srik, Yeni, Cindy, Lisa, Nitak, Chika, Putri Ayu, Rinta, Wulan, Yayang, Meilinda).

♥ Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada almamater kuning kebanggaanku.

Motto :

“Seberat apapun rintangannya dan sebesar apapun masalahnya, tolong tetap bertahan dan bersabar karna akan ada cerita indah dibalik itu semua.”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	8
2.1.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif	9
2.1.3 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	10
2.2 Pengenalan Geometri Pada Anak Usia Dini.....	10
2.2.1 Pengertian Geometri	11
2.2.2 Macam-Macam Bentuk Geometri	13
2.2.3 Tujuan dan Manfaat Pengenalan Geometri	15
2.2.4 Tahap-Tahap Pengenalan Geometri	15
2.2.5 Pengertian Permainan Pengenalan Geometri.....	17
2.2.5 Tahapan Persiapan Dalam Bermain.....	17

2.2.7	Langkah-Langkah Dalam Bermain Alat Permainan Edukatif Pengenalan Geometri.....	18
2.2.8	Manfaat Permainan Untuk Pengenalan Geometri Terhadap Aspek Pengembangan.....	18
2.3	Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	16
2.3.1	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
2.3.2	Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
2.3.3	Pengertian Anak Usia Dini.....	20
2.3.4	Karakteristik Anak Usia Dini.....	21
2.3.5	Karakteristik Kognitif.....	21
2.4	Hakikat Penelitian Pengembangan.....	22
2.4.1	Pengertian Penelitian Pengembangan	22
2.4.2	Model Penelitian Pengembangan	22
2.4.3	Prosedur Evaluasi Formatif Tessler	25
2.5	Kriteria Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Geometri.....	25
2.5.1	Definisi Validitas	25
2.5.2	Definisi Validitas Isi	26
2.5.3	Definisi Validitas Konstruksi	27
2.5.4	Definisi Praktis.....	27
2.5.3	Evaluasi Pembelajaran Dalam Mengenalkan Geometri.....	27
2.6	Penelitian Relevan.....	28
2.7	Kerangka Berpikir	30
BAB III	METODE PENELITIAN	32
3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.3	Jenis dan Sumber Data	32
3.4	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	33
3.4.1	Analisis (Analyze).....	33
3.4.2	Rancangan (Design)	33
3.4.3	Pengembangan (Development)	34
3.4.4	Implementasi (Implementation)	35

3.4.5 Evaluasi (Evaluation)	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7 Teknik Analisis Data	40
3.7.1 Analisis Data Walkthrough dan lembar ceklist.....	40
3.7.2 Analisis data observasi	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Tahap Perencanaan	45
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan	46
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	47
4.1.4 Tahap Tahap <i>One To One Evaluation</i>	51
4.1.5 Tahap Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	54
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk-bentuk Geometri Bangun Datar.....	14
Gambar 2.2 Bentuk-bentuk Geometri Bangun Ruang.....	14
Gambar 2.3 Alur Model Penelitian ADDIE.....	24
Gambar 2.4 Bagan Alur Formative Research	25
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan ADDIE	36
Gambar 4.1 Gambar Kegiatan Pada Tahap <i>One To One</i>	52
Gambar 4.2 Gambar Kegiatan Pada Tahap Small Group.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi Kisi Validasi Materi	37
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Validasi Media	38
Tabel 3.3	Kisi Kisi Instrumen Observasi Penilaian Anak Terhadap Alat Permainan Edukatif Untuk Pengenalan Geometri.....	39
Tabel 3.4	Kategori Validitas.....	40
Tabel 3.5	Kategori Tingkat Valid	41
Tabel 3.6	Nilai Praktis	43
Tabel 3.7	Kategori Kepraktisan Nilai Hasil Observasi.....	43
Tabel 4.1	Penilaian Validator Materi.....	48
Tabel 4.2	Penilaian Validator Media.....	49
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	50
Tabel 4.4	Hasil Observasi Tahap <i>One To One</i> Evaluation.....	53
Tabel 4.5	Hasil Observasi Tahap Small Group Evaluation.....	56
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i> dan <i>Small Group Evaluation</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Validasi Materi dan Media.....	71
Lampiran 2	Lampiran Observasi.....	80
Lampiran 3	Lampiran Rubrik Penilaian Observasi.....	82
Lampiran 4	Lembar Observasi Penilaian Anak	86
Lampiran 5	Analisis Data	88
Lampiran 6	Hasil Wawancara.....	90
Lampiran 7	Dokumentasi Penelitian.....	101
Lampiran 8	Usul Judul.....	103
Lampiran 9	SK Pembimbing.....	104
Lampiran 10	Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Palembang	107
Lampiran 12	Surat Izin Dinas Pendidikan	108
Lampiran 13	Surat Melakukan Penelitian.....	109
Lampiran 14	Kartu Bimbingan	109
Lampiran 15	Lampiran Cek Plagiat	111
Lampiran 16	Surat Keterangan Pengecekan	115
Lampiran 17	Bukti Submit Jurnal.....	116

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

Oleh:

Ersya Muharommah Putri

NIM : 06141181924005

Pembimbing : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan serta menghasilkan alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri kelompok B di TK Kartika II-1 Palembang yang telah teruji validitas dan kepraktisannya. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implement, dan Evaluation*) dengan modifikasi *Evaluation Tessmer* dengan tahapan *Self Evaluation, Expert Review, One to One, dan Small Group*. Teknik pengumpulan data Walkthrough, Wawancara, Observasi dengan menggunakan daftar Checklist. Hasil penelitian menunjukkan nilai persentase berdasarkan validitas materi sebesar 77,2% dan penilaian media sebesar 87,5%. Sehingga hasil rata-rata persentase hasil diperoleh sebesar 82,35% dengan kategori sangat valid. Dikatakan sangat valid karena berada pada rentang kevalidan (82-100%) yang dinyatakan sangat valid ditinjau dari isi dan materi. Hasil dari tahap one to one yang melibatkan 3 orang anak didapatkan persentase sebesar 88% dan tahap ujicoba small group yang melibatkan 9 orang anak didapat persentase sebesar 87,75%. Dari hasil tersebut produk mendapatkan persentase rata-rata sebesar 87,75% dengan kategori sangat praktis. Produk dapat dikatakan sangat praktis karena berada pada rentang kepraktisan (82-100%) yang telah dinyatakan sangat praktis ditinjau dari aspek edukatif, teknis, dan estetika. Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri pada anak kelompok B dinyatakan sangat valid dan praktis bagi anak.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Geometri, Anak Usia Dini.*

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS FOR THE
INTRODUCTION OF GEOMETRY IN GROUP B CHILDREN
IN KARTIKA II-1 PALEMBANG KINDERGARTEN**

Ersya Muharommah Putri

NIM : 06141181924005

Supervisor : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

Early Childhood Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to develop and produce educational game tools for the introduction of group B geometry in TK Kartika II-1 Palembang which have been tested for their validity and practicality. The research model used in this study is the development of ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluation) with a modification of the Evaluation Tessmer with the stages of Self Evaluation, Expert Review, One to One, and Small Group. Walkthrough data collection techniques, interviews, observations using a checklist. The results showed that the percentage value based on the validity of the material was 77,2% and the media rating was 87,5%. So that the average percentage of results obtained is 82,35% with a very valid category. It is said to be very valid because it is in the validity range (82-100%) which is stated to be very valid in terms of content and materials. The results from the one to one stage which involved 3 children obtained a percentage of 88% and the small group trial phase which involved 9 children obtained a percentage of 87,75%. From these results the product gets an average percentage of 87.75% in the very practical category. The product can be said to be very practical because it is in the practical range (82-100%) which has been declared very practical in terms of educational, technical and aesthetic aspects. It can be concluded that educational game tools for introducing geometry to group B children are stated to be very valid and practical for children.

Keywords: Educational Game Tools, Geometry, Early Childhood.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini ialah pondasi awal yang tujuannya sebagai pemberian pelayanan yang mendukung tumbuh kembang anak di umur (0-6) tahun. Dalam perkembangan anak usia dini, ada enam aspek perkembangan: kognitif, bahasa, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, dan seni. Dalam aspek perkembangan ini, proses pengetahuan mulai terbangun melalui rangsangan belajar sambil bermain.

Adapun yang paling krusial dan perlu dilakukan stimulasi ialah perkembangan kognitif Soetjining & Ranuh (2019: 20). Menurut Soetjining & Ranuh (2019 : 20) bahwa anak usia (5-6) tahun dalam berpikir sesuatu yang abstrak harus melalui benda-benda konkrit dan memerlukan wujud nyata untuk merangsang daya pengetahuan anak. Seperti dikenalkan pada bentuk geometri, matematika menurut karakteristiknya. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa geometri adalah ilmu dalam sistem matematika yang mempelajari mengenai garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan terhubung. Geometri memiliki garis dan titik hingga menjadi satu simbol, yaitu pola kotak, segitiga, lingkaran dan sejenisnya. Geometri merupakan kemampuan seseorang untuk memahami matematika terkait dengan garis, ruang, dan konten abstrak. Oleh karena itu untuk melakukan stimulasi pengetahuan maka diperlukan alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri seperti: lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, balok, limas, bola, kubus, kerucut.

Berasal dari bahasa Yunani dari istilah "*ge*" dan "*metrein*", yang masing-masing bermakna "bumi" dan "mengukur". Oleh karena itu, geometri adalah studi tentang bangun datar dan ruang serta hubungannya satu sama lain. Matematika adalah salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong perkembangan aspek kognitif. Sejak usia empat tahun, konsep matematika yang dikenalkan

seperti bilangan, pola, dan geometri. Asumsi ini disetujui oleh NCTM (*National Council of Teacher of Mathematic*).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia (5-6) tahun menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014 mampu melakukan kegiatan yang mempertunjukkan kemampuan anak untuk mengenali benda dari lima seriasi atau lebih seperti bentuk, warna, atau jumlah dengan mengurutkan benda, yang berarti anak usia lima hingga enam tahun sudah dapat menseriasikan bentuk, warna, atau jumlah dengan mengurutkan benda sesuai dengan (Darmiyati & Jannah, 2020) yang menyatakan bahwasannya kemampuan matematika awal anak adalah kesanggupan anak dalam memahami konsep dasar matematika, seperti pengelompokkan, mencocokkan, seriasi, ukuran, geometri. Salah satu konsep matematika yang perlu diajarkan pada anak ialah konsep geometri.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), konsep matematika memperkenalkan bentuk geometri telah banyak digunakan. Namun, penggunaan ini masih terdapat keterbatasan pada gambar bentuk geometri yang ditempel di dinding kelas. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya dari (Sari & Oktamarina, 2022) menyatakan bahwa Terdapat anak-anak dikelompok B yang belajar mengenali bentuk geometri masih sulit untuk memahaminya, dan memasang bentuk yang memiliki kesamaan, dikarenakan mencontoh guru saat menerangkan. Guru memberikan penjelasan bahwa selama proses belajar mengajar, LKS (Lembar Kerja Siswa) masih digunakan, yang mungkin tidak membuat siswa menjadi tertarik. Untuk mendorong anak kelompok B dalam mengenali bentuk geometri, bukan hanya dari LKS (Lembar Kerja Siswa) atau gambar-gambar, aktivitas ini juga dapat dipraktekkan dengan memanfaatkan alat permainan edukatif yang dapat membantu memperkenalkan bentuk geometri yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Dari hasil mengobservasi dan wawancara dilakukan pada tiga sekolah yaitu : TK Kartika II-1 Palembang, RA. Perwanida 2 Palembang, dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Palembang sudah ada alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri pada anak kelompok B namun belum ada alat permainan edukatif yang benar-benar mengajarkan anak untuk memahami lebih dalam lagi mengenai geometri seperti sisi, sudut, dan bentuk dari suatu geometri tersebut. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara yang dilakukan pada di TK Kartika II-1 Palembang yang sudah terakreditasi “A” pada tanggal 6 Maret 2023 dengan salah satu guru kelas B yaitu Ibu YJ, pada saat pewawancara guru mengatakan bahwa di TK Kartika II-1 Palembang alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri untuk kelas B sebenarnya sudah ada seperti balok, kartu dan puzzle geometri akan tetapi ada sedikit kendala dari pengenalan geometri terutama dalam pengucapan bentuk geometri misalnya bentuk lingkaran anak menyebutnya bulat dan bentuk segitiga anak menyebutnya lupis. Ibu YJ mengatakan disekolahnya perlu sekali pembaruan alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri agar anak tidak bosan dan dapat menambah pengetahuan anak tentang geometri.

Kemudian pada tanggal 7 Maret 2023 peneliti melakukan wawancara di RA. Perwanida 2 Palembang yang terakreditasi “ B “ dengan Kepala Sekolah yaitu Ibu R, pada saat pewawancara Ibu R mengatakan bahwa di RA. Perwanida 2 Palembang alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri untuk kelas B sudah banyak sekali disekolahnya seperti balok-balok akan tetapi Ibu R mengatakan bahwa memang di RA. Perwanida 2 Palembang mengalami hambatan atau kendala dalam mengenalkan geometri ketika pembelajaran dikelas dan Ibu R pun mengatakan perlu untuk diadakannya pembaruan alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri akan tetapi alat permainannya lebih diperbanyak lagi jenisnya.

Selanjutnya peneliti mewawancarai pada tanggal 8 Maret 2023 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Palembang yang terakreditasi “ B “ dengan Kepala Sekolah yaitu Ibu NF, pada saat pewawancara Ibu NF mengatakan bahwa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Palembang alat permainan edukatif untuk

pengenalan geometri untuk kelas B sudah ada disekolahnya seperti geometri dari balok-balok akan tetapi Ibu NF mengatakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Palembang mengalami hambatan atau kendala dalam mengenalkan geometri seperti cara penyebutan atau pengucapan anak dalam menyebutkan bentuk geometri itu belum terlalu jelas dan Ibu NF pun mengatakan bahwasanya disekolahnya diperlukan sekali alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri apalagi pembaruan itu bisa membuat situasi belajar anak lebih menyenangkan dalam mengenal geometri.

Anak kelompok B sudah diajarkan geometri, namun hal itu kurang efektif dan tidak mengasyikkan. Hal ini dikarenakan minimnya alat permainan yang dipakai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. sehingga peneliti berupaya peneliti agar dapat mengenalkan bentuk melalui “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pengenalan Geometri”. Alat Permainan Edukatif Geometri merupakan alat bantu pembelajaran bagi anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri baik itu bangun datar dan bangun ruangnya, alat permainan edukatif untuk pengenalan geometri ini dibuat menjadi dua cara bermainnya yang pertama untuk pengenalan bangun datarnya anak diminta untuk menelusuri bentuk, sisi, rusuk dan sudut bangun datar tersebut menggunakan teori *sense of geometry* atau indra perabaannya dan cara main keduanya yaitu untuk pengenalan bangun ruang, bangun ruang erat kaitnya dengan jaring-jaring jadi disini anak diminta untuk menyusun bangun bidang datar menjadi bidang bangun ruang. Bangun ruang disini diartikan bahwa benda ruang itu adalah susunan dari bidang datar yang membentuk sebuah ruang tersebut agar menjadi suatu bangun ruang yang utuh. Dan dari kedua cara bermain diatas alat permainan edukatif geometri ini juga akan disandingkan dengan buku petunjuk atau guide book yang mana nantinya dapat memudahkan guru dan anak dalam memainkan alat permainan ini.

Berdasarkan uraian persoalan yang telah dikemukakan, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan model permainan sehingga dapat menjadi stimulasi perkembangan kognitif dan fisik motorik dengan bentuk-bentuk

geometri. Sehingga penelitian ini berjudul “Pengembangan Alat Permainan untuk Pengenalan Geometri Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Rumusan Masalah

Adanya penjabaran di latar belakang, sehingga rumusan masalah yang ada pada penelitian ini terdiri atas pertanyaan penelitian meliputi:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif geometri untuk anak kelompok B yang teruji validitasnya?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif geometri untuk anak kelompok B teruji kepraktisannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan yaitu :

1. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif geometri kelompok B yang teruji validitasnya untuk anak
2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif geometri kelompok B teruji kepraktisannya untuk anak

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuannya yang telah diuraikan, adapun penelitian ini diharapkan dapat memiliki kebermanfaatan secara:

1. Secara Teoritis

Diharapkan dengan dikembangkannya pengenalan terhadap bentuk geometri di Kelompok B dengan disediakan alat permainan edukatif dapat membantunya dalam mengenali bentuk geometri.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak, memudahkan anak dalam mengenali bentuk geometri dengan bantuan alat permainan yang edukatif sehingga belajar dapat lebih menyenangkan.
- b. Bagi guru, membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama bagi kelompok B dengan difasilitasi alat permainan edukatif dalam mengenali bentuk geometri.

- c. Bagi sekolah, sebagai tambahan alah bahan mengajar yang baru sehingga memudahkan murid dalam mengenal bentuk geometri yang praktis
- d. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menjadi sumber referensi apabila tertarik mengkaji berkaitan persoalan mengenai kemampuan mengenali bentuk-bentuk geometri ke para murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D., & Wahyudi, I. (2019). *Matematika*. Dar El Ilm Li Awlad Publishing.
- Clements, D. H., Joswick, C., & Julie, S. (2018). Learning and teaching geometry in early childhood O ensino e a aprendizagem da Geometria: princípios fundamentais“, Quadrante. *Jurnal of Educational and Language Research*, 28(2), 9.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Books.
- Fitria, N. A., & Gading, A. W. (2017). Seminar Nasional Hasil PenelitianmUniversitas Kanjuruhan Malang 2017. *Jurnal Penegakan Hak Asasi; Forum Anak; Daya Saing Bangsa*, 2(2).
- Fitriana, D. A. (2019). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok Tk A. *Skripsi*. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33700>
- Hazfia, F. (2020). Pengaruh Media Geoboard dan Puzzle Terhadap Kemampuan Geometri pada Anak Usia Dini di TK Al –Kautsar Jakarta Selatan. *Skripsi*, 10.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>
- Indah, S., Syafar, S., & Rukiyah, R. (2020). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Kubus Untuk Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 7(1), 29–39. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i1.11460>
- Irawati, M. (2022). Pengembangan Ape Bentuk Geometri Terhadap Perkembangan Kemampuan Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Skripsi*.

- Jelatu, S., Lim, M., & Ngoe, M. Y. (2019). Pengenalan Bentuk Geometri bagi Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar Kelas Rendah Melalui Origami. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 195–202. <https://doi.org/10.30653/002.201942.134>
- Karnita. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok A Di Paud Al Fata Lampaya. *Skripsi*.
- Khusnul, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 10.
- Monita, R., Puspitasari, E., & Chairilisyah, D. (2021). Pengembangan media monopoli geometri untuk kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2672–2679.
- Nidho, F. (2019). Upaya Meningkatkan Pengenalan dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK AL- Hikmah Randudongkal–Pemalang. *Skripsi*.
- Ningsih, S. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(1), 53.
- Rasyadi, R. H., Zulkifli, & Solfiah, Y. (2022). Pengaruh Media Menara Tancap Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3049–3060. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3347/2849/6451>
- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Rustiyanti, D. W. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2), 21.
- Saputro, B. (2021). *Penelitian Pengembangan*. Academi Publication.

- Simatupang, V. C., Puspitasari, E., & Solfiah, Y. (2021). Pengaruh Ape Pistol Geometri Terhadap Kemampuan Mengenali Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Insan Utama Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7972–7980.
- Soetjining, & Ranuh, G. (2019). *Tumbuh Kembang Anak*. Penerbit Buku Kedokteran EGC. Caremedia.
- Suganda, V. A., Toybah, & Hawa, S. (2020). *Buku Ajar Berbasis HOTS Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Bening.
- Tatang, K., & Komariah. (2019). *Pendidikan Matematika I*. UPI Press.