

**PENGARUH *MEDIA SHAPE DISCRIMINATION AND
MATCHING GAME* TERHADAP KEMAMPUAN
MENCOCOKKAN GEOMETRI USIA 5-6 TAHUN
DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Ramadona

NIM : 06141182025009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGARUH MEDIA SHAPE DISCRIMINATION AND
MATCHING GAME TERHADAP KEMAMPUAN
MENCOCOKKAN GEOMETRI USIA 5-6 TAHUN
DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Ramadona

NIM: 06141182025009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi,

Pembimbing Skripsi,



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

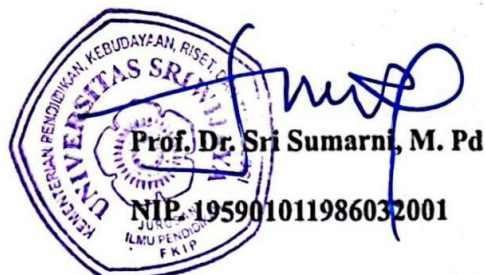
Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

NIP. 198906212019032017

NIP. 198906212019032017

Mengetahui

Kepala Jurusan Ilmu Pengetahuan,



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

**PENGARUH MEDIA SHAPE DISCRIMINATION AND
MATCHING GAME TERHADAP KEMAMPUAN
MENCOCOKKAN GEOMETRI USIA 5-6 TAHUN
DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Ramadona

NIM: 06141182025009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd



2. Penguji : Taruni Suningsih, M.Pd



Palembang, 21 Mei 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

NIP. 198906212019032017

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH *MEDIA SHAPE DISCRIMINATION AND MATCHING GAME*
TERHADAP KEMAMPUAN MENCOCOKKAN GEOMETRI USIA 5-6
TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Ramadona

NIM : 0614118202009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengetahui :

Pembimbing,



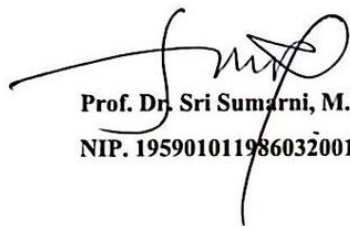
Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



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



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Shape Discrimination and Matching Game* terhadap Kemampuan Mencocokkan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang tiada hingganya kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M. Pd., dan Koordinator Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji ibu Taruni Suningsih, M.Pd yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Indralaya, 21 Mei 2024

Penulis



Dwi Ramadona

06141182025009

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Ramadona

NIM : 06141182025009

Program Studi: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Shape Discrimination and Matching Game* terhadap Kemampuan Mencocokkan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang”. Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudia 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.

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

Indralaya, 21 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Dwi Ramadona

06141182025009

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil‘alamiin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata’ala, berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Sawlallahu alaihi wassalam, keluarga, dan sahabatnya. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Hidayat dan Nahrin. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai dibangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
- ❖ Pintu surgaku, Ibunda Mastia. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang sangat keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempatku untuk pulang, bu.
- ❖ Kakakku Tercinta, Nurul Handayani. terimakasih telah setia meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Adikku Tercinta, M. Ari Saputra dan Syahira Salsabila. Terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, Adikku.
- ❖ Sahabat Sejatiku, Silvionita dan Rizky Ayu Lestari. Terima kasih telah menjadi sahabat terbaikku sekaligus membantu mengerjakan skripsi ini terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik, tenaga, pikiran, yang telah menjadi rumah tempat berkeluh kesahku diwaktu susahku, terimakasih telah menjadi pendengar yang baik, menghibur, penasehat yang baik, yang senantiasa memberikan ceria dan semangat untuk pantang

menyerah. Semoga Allah mengganti berkali-kali lipat dan selalu dipermudahkan jalanmu.

- ❖ Dosen Pembimbingku sekaligus Koordinasi Prodi PG-PAUD, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun, memberikan motivasi, mengarahkan menjadi lebih baik lagi. Terima kasih atas segala bimbingan dan perhatian dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Dosen Validatorku Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd Terima kasih atas bimbingan instrumen, saran dan arahan yang diberikan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
- ❖ Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD yang selama ini telah membimbingku. Terima kasih telah dengan sabar mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan di FKIP PG-PAUD Universitas Sriwijaya.
- ❖ Seluruh Staf Karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin PG-PAUD Mbak Tesi Faizah, S.T dan mbak Riansih, S.Pd yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Terima kasih Kepala Sekolah, Guru dan Anak-anak TK Dahlia IB 2 Palembang yang telah memberikan izin, membimbing serta membantu mensukseskan penelitian sampai selesai.
- ❖ Sahabat yang setia menemani kegundahan maupun keceriaan hari-hariku (Rina, Vio, Mutik, Putri, Indri)
- ❖ Sahabat seperjuangan dari semester satu sampai detik ini “Pejuang Bis Layo” yaitu Silvionita, Rizky Ayu Lestari, Bintang Agustiah Putri, Mariska Nurjannah, Sy Ummu Haninah, Sabilaya Romadhona, Lutfi Aulia. Terimakasih telah menjadi supportsystem, membantu, membimbing, menemani, dan menyemangati, hingga proses skripsi ini selesai.
- ❖ Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri Dwi Ramadona, terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih sudah selalu berusaha

menjadi yang terbaik walaupun terkadang apa yang diinginkan tidak tercapai, terima kasih sudah selalu mencoba bangkit ketika terluka, terima kasih untuk semua hal-hal yang tidak diceritakan, terima kasih sudah memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut di rayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, dan apapun kekurangan dan kelebihanmu, mari rayakan diri sendiri.

❖ Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya.

MOTTO:

Allah tidak mengatakan hidup itu mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S Al-Insyirah 94: Ayat 8)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Secara Teoritis	3
1.4.2 Secara Praktis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Kemampuan Mencocokkan	5
2.1.1 Pengertian Kemampuan Mencocokkan	5
2.1.2 Karakteristik Kemampuan Mencocokkan.....	6
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mencocokkan	6
2.2 Geometri.....	9
2.2.1 Hakikat Geometri	9
2.2.2 Jenis-jenis Geometri.....	10

2.3	Hakikat Media Pembelajaran	10
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3.2	Manfaat Media Pembelajaran	10
2.3.3	Ciri-Ciri Media Pembelajaran	13
2.3.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2.3.5	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
2.4	Hakikat <i>Shape Discrimination and Matching Game</i>	19
2.4.1	Pengertian <i>Shape Discrimination and Matching Game</i>	19
2.4.2	Langkah-Langkah <i>Shape Discrimination and Matching Game</i>	20
2.5	Hakikat Anak Usia Dini	21
2.5.1	Pengertian Anak Usia Dini	21
2.5.2	Karakteristik Anak Usia Dini	21
2.6	Penelitian Relevan.....	23
2.7	Kerangka Berpikir	24
2.8	Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Metode Penelitian.....	27
3.2	Desain Penelitian.....	27
3.3	Populasi Dan Sampel	27
3.3.1	Populasi.....	27
3.3.2	Sampel.....	28
3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.4.1	Lokasi Penelitian.....	28
3.4.2	Waktu Penelitian	28
3.5	Variabel Penelitian	28
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	28
3.6.1	Definisi Konseptual.....	28
3.6.2	Definisi Operasional.....	29
3.7	Prosedur Penelitian.....	29
3.7.1	Tahap Persiapan.....	29

3.7.2 Tahap Pelaksanaan	29
3.7.3 Tahap Analisis Data.....	30
3.8 Teknik Pengumpulan Data	30
3.9 Instrumen Penelitian.....	31
3.10 Teknik Analisis Data	33
3.10.1 Uji Normalitas	35
3.10.2 Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Deskripsi Kegiatan dan Data Awal Penelitian.....	38
4.1.2 Deskripsi data awal	48
4.1.3 Deskripsi Sesudah Perlakuan (<i>posttest</i>).....	48
4.1.4 Deskripsi Data Akhir.....	49
4.2 Teknik Analisis Data	50
4.2.1 Uji Validitas.....	50
4.2.2 Uji Rehabilitas.....	51
4.3 Analisis Data Akhir	51
4.3.1 Uji Normalitas	51
4.3.2 Analisis Uji-t	54
4.4 Pembahasan.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	23
Tabel 3.1 Desain <i>One-Shot Case Study</i>	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Kemampuan Mencocokkan	31
Tabel 3.3 Pedoman Lembar Observasi Kemampuan Mencocokkan	32
Tabel 3.4 Konversi Skor Sesuai Dengan Kriteria Kemampuan Mencocokkan ..	33
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemampuan Mencocokkan	34
Tabel 3.6 Konversi Nilai Sesuai Dengan Kriteria Kemampuan Mencocokkan..	34
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mencocokkan	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas	50
Tabel 4.4 Pengujian Normalitas Data dengan Rumus <i>Chi Kuadrat</i>	51
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Pengujian Normalitas.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Media *Shape Discrimination and Matching Game* Telah Dikembangkan.....19

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir.....28

Gambar 4.1 Diagram Batang Kemampuan Mencocokkan.....48

Gambar 4.2 Kurva Uji Normalitas.....49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Mencocokkan.....	66
Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi Kemampuan Mencocokkan.....	67
Lampiran 3 Rubrik Penilaian	68
Lampiran 4 Nilai Lembar Pengamatan dan Rekapitulasi Nilai Anak	71
Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi.....	76
Lampiran 6 Uji Normalitas	78
Lampiran 7 Tabel <i>Gauss</i>	82
Lampiran 8 <i>Tabel Chi Kuadrat</i>	83
Lampiran 9 Uji Hipotesis.....	84
Lampiran 10 Tabel Distribusi <i>t</i>	86
Lampiran 11 Uji Validitas dan Reabilitas	87
Lampiran 12 Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	91
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan	92
Lampiran 14 Usul Judul Skripsi.....	95
Lampiran 15 SK Pembimbing	96
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian DEKAN FKIP UNSRI	98
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dari Depdiknas	99
Lampiran 18 Surat Izin Pengantar Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	100
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	101
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi.....	102
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi	103
Lampiran 22 Surat Tugas Validator	107
Lampiran 23 Bukti Turnitin/Plagiarisme.....	108
Lampiran 24 Bukti Submit Jurnal.....	109

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *shape discrimination and matching game* terhadap kemampuan mencocokkan anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen* dengan menggunakan desain *one shot case study*. Selanjutnya teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yakni teknik *purposive sampel* yaitu kelas B berjumlah 15 orang anak. Terdapat 6 indikator yang dinilai diantaranya mencocokkan warna pada spiner, menyebutkan warna pada spiner, mencocokkan bentuk besar ke kecil pada spiner, menyebutkan bentuk besar kecil bentuk geometri, mencocokkan ukuran besar kecil antar geometri dan mencocokkan lambang bilangan pada spiner. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar *checklist* dan tes perbuatan melalui media *shape discrimination and matching game*. Teknik analisis data menggunakan uji-T dengan persyaratan melakukan uji normalitas data. Hasil dari analisis data yang diperoleh bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,25 dan hasil t_{tabel} sebesar 1,76. Dilihat dari tabel distribusi t $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) $n-1$ yaitu 14. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka berdasarkan hasil keputusan tersebut dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *shape discrimination and matching game* terhadap kemampuan mencocokkan anak kelompok B di TK Dahlia IB 2 Palembang.

Kata Kunci: *Media shape discrimination and matching game, kemampuan mencocokkan, anak usia dini.*

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of shape discrimination and matching game media on the matching ability of children aged 5-6 years at Dahlia IB 2 Palembang Kindergarten. The research method used in this research is pre-experiment using a one shot case study design. Furthermore, the technique used in sampling was a purposive sampling technique, namely class B with a total of 15 children. There are 6 indicators that are assessed, including matching the color on the spinner, mentioning the color on the spinner, matching large to small shapes on the spinner, stating large and small geometric shapes, matching large and small sizes between geometries and matching number symbols on the spinner. Data collection techniques use checklist sheets and action tests through shape discrimination and matching game media. The data analysis technique uses the T-test with the requirement to carry out a data normality test. The results of the data analysis showed that the t_{count} value was 4.25 and the t_{table} result was 1.76. Judging from the distribution table $t_{\alpha} = 0.05$ and the degree of freedom (dk) $n-1$ is 14. $t_{count} > t_{table}$ then based on the results of the decision it is stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of shape discrimination and matching game media on the matching ability of group B children at Dahlia IB 2 Palembang Kindergarten.

Keywords: *Media shape discrimination and matching game, matching ability, early childhood.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan mencocokkan merupakan salah satu kognitif yang perlu dikembangkan. Menurut (Farida et al., 2024) Kemampuan mencocokkan geometri penting diajarkan kepada anak-anak karena bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam kegiatan mengenal tata ruang, bentuk, ukuran, serta menentukan panjang dan luas. Hal ini juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Menurut (Cania et al., 2020) Kemampuan geometri penting di kenalkan pada anak usia dini karena di sekitar anak tidak terlepas dari berbagai bentuk geometri sehingga tentunya anak dapat membedakan dan memahami bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitar anak. (Kristiana et al., 2021) juga mengatakan bahwa pentingnya memperkenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini adalah karena hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, dan melatih logika sejak dini.

Pada kenyataannya, dilansir dari Data Indonesia.Id, Menurut laporan Program Penilaian Internasional Siswa (PISA) 2022 dari OECD, terdapat penurunan sebanyak 13 poin dalam skor matematika Indonesia jika dibandingkan dengan tahun 2018. PISA juga menemukan bahwa hanya 29% dari siswa di Indonesia yang berhasil mencapai setidaknya level 2 dalam matematika. Menurut Nadiem Makarim dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), penurunan kualitas pembelajaran ini disebabkan oleh dampak learning loss selama pandemi Covid-19.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang terdapat anak yang kemampuan mencocokkan geometrinya masih rendah. Terdapat 7 dari 15 anak masih belum bisa melakukan aktivitas mencocokkan geometri dengan baik. Permasalahan ini disebabkan karena penggunaan media yang kurang variatif

dan menarik, sehingga anak tidak tertarik dalam media pembelajaran. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media. Maka diperlukan jenis media yang dapat meningkatkan kemampuan mencocokkan geometri anak.

Apabila masalah kemampuan mencocokkan geometri tidak diselesaikan, maka hal tersebut akan berdampak pada pemahaman konsep matematika yang salah, yang selanjutnya dapat memengaruhi kemampuan matematika yang lebih kompleks, dan pada akhirnya dapat mempengaruhi keseluruhan pemahaman matematika. Ketika anak menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari, kesulitan tersebut dapat berdampak negatif bagi mereka.

Untuk meningkatkan kemampuan mencocokkan geometri pada anak, salah satu cara yang kreatif dan menarik adalah menggunakan media pembelajaran yang disebut *Shape Discrimination and Matching Game*. Peneliti berencana untuk menerapkan media *Shape Discrimination and Matching Game* ini dalam kegiatan belajar di kelas. Sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Menurut (Haristiaputri & Cahyati, 2023) kemampuan anak pada siklus III meningkat secara menyeluruh baik pada kemampuan menunjukkan, menyebutkan, mengurutkan, dan mencocokkan bilangan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan media *loose part*. Selanjutnya menurut (Febriyanti et al., 2023) bahwa anak mampu mengenal dan menyebutkan bentuk geometri, anak mampu mencocokkan sesuai warna dan anak mampu mengelompokkan bentuk geometri melalui penggunaan media menara tancap. Adapun Menurut (Rasyadi et al., 2022) bahwa penggunaan media bioskop mini dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak.

Perbedaan dari studi sebelumnya yaitu pada media pembelajaran yang digunakan belum menggunakan tema dan penelitian hanya membahas tentang kemampuan mengenal bentuk geometri. Jadi, masih banyak penelitian yang belum membahas mengenai kemampuan mencocokkan geometri. Maka dari itu kebaruan penelitian ini terletak pada media *shape discrimination and matching game* dengan menggunakan 8 tema yang telah disesuaikan untuk anak

usia dini dan terdapat 3 ukuran bentuk geometri yang berbeda. Lalu pada cakupan kemampuan yang dibahas yaitu kemampuan mencocokkan anak usia 5-6 tahun. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *shape discrimination and matching game* terhadap kemampuan mencocokkan anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, Penelitian menetapkan fokus perbaikan pembelajaran, yakni “Apakah terdapat pengaruh media *shape discrimination and matching game* terhadap kemampuan mencocokkan anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *shape discrimination and matching game* terhadap kemampuan mencocokkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, antara lain:

1.4.1 Secara Teoritis

Harapannya, penelitian ini dapat meluaskan pemahaman tentang pentingnya penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan mencocokkan anak yang menjadi fokus utama. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat mengenalkan berbagai media baru kepada para guru untuk mempermudah proses pembelajaran mencocokkan, yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak-anak.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi contoh dan sumber inspirasi bagi sekolah mengenai pentingnya menerapkan kegiatan belajar mengajar

yang lebih menarik dan kreatif dengan menggunakan media *shape discrimination and matching game*. Hal ini diharapkan dapat membantu anak usia dini dalam proses belajar mencocokkan.

2. Bagi Siswa

Anak-anak dapat merasakan pengalaman baru dalam pembelajaran mencocokkan geometri, sehingga tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam mempelajari topik tersebut.

3. Bagi Penelitian

Selanjutnya, harapan bagi penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dan dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Andarti, M. L., Tanjungpura, U., Miranda, D., Tanjungpura, U., Amalia, A., & Tanjungpura, U. (2024). *ANALISIS APLIKASI PERMAINAN BERBASIS KOMPUTER DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARYA YOSEF*. 2, 33–46.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arifudin. (2020). *314866-Psikologi-Pendidikan-Tinjauan-Teori-Dan-D3E9F192.Pdf*.
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>
- Farida, A., Rasmani, U., & Hafidah, R. (2024). Profil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(4), 361.

<https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.61548>

Febriyanti, G., Zulkifli, Z., & Puspitasari, E. (2023). Pengaruh Media Bioskop Mini terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri. *Journal on Education*, 5(3), 10591–10600. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1963>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Haristiaputri, D. M., & Cahyati, N. (2023). Kemampuan Berhitung Anak 4-5 Tahun Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Loosepart. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3(1), 125–137. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v3i1.8142>

Khairini Elparesi, R., & Zulminiati, Z. (2023). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5650–5659. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6599>

Kristiana, D., Rusdiani, N. I., Ponorogo, U. M., Information, A., Geometri, B., & Dini, A. U. (2021). *JURNAL INDRIA PENGGUNAAN BAMZLE (BAMBOE PUZZLE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A DI TK AL-IHLAS PASURUAN*. 1(1), 100–113.

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>

Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a

- Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>
- Nasution, N. A. D., & Yulianti. (2020). Metode Pembelajaran Field Trip. *SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 71–77.
- Partini, D., & Apriyansyah, C. (2021). Eksplorasi bentuk bentuk geometri dengan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6682–6696.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2030>
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41.
<https://doi.org/10.55115/widyakumara.v3i1.2071>
- Rahayu, H., Pawitri, A., & Syaikhu, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Anak Usia Dini melalui Media Roda Kincir. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 127–133.
- Rasyadi, R. H., Zulkifli, & Solfiah, Y. (2022). Pengaruh Media Menara Tancap Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3049–3060.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3347/2849/6451>
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin.

Penelitian Tindakan Dan Pendidikan, 6(2), 71–78.
<https://rumahjurnal.net/ptp/article/download/886/561>

Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.

Suhendro, E., & Syaefudin, S. (2020). Nilai-Nilai Kemanusiaan Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Inklusi. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3430>

Suryameng. (2020). Stimulasi Bermain Matematika Permulaan Bagi Anak Usia Dini Di Rumah. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 48–57.

Susiana. (2023). Jl. Raya Hankam No.54, Jatirahayu, Kec. Pd. Melati, Kota Bks, Jawa Barat 17414. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(May), 1297–1306.

Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.

Ulfa, F. N., Hafidah, R., Dewi, N. K., & Maret, U. S. (2020). *Jurnal Kumara Cendekia PENDAHULUAN Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan menunjuk , mengenal , di pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan . 8(1).*

Vebry Chintya Simatupang, Enda Puspitasari, Y. S. (2021). Pengaruh Ape Pistol Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Insan Utama Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 7972–7980.

Wahyuni, L., & Delfia, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mencocok Pola Gambar Pada Kelompok B di TK

Islam Hidayah Tanjung Pauh Mudik Kab . Kerinci. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12044–12050.

Wulandari, H., & Shafarani, M. U. D. (2023). Dampak Fatherless Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9019>

Yulianti, R., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). Analisis Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Cahaya Intan Kecamatan Pujud Rokan Hilir. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 160–170. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1212>

Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>