

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI BIDANG
DATAR BERBASIS INDRA PERABA UNTUK ANAK
USIA 2 TAHUN DI KELOMPOK BERMAIN
MATAHARI PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Dwi Mustika

NIM: 06141281419022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI BIDANG DATAR
BERBASIS INDRA PERABA UNTUK ANAK USIA 2 TAHUN
DI KELOMPOK BERMAIN MATAHARI PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Dwi Mustika

NIM: 06141281419022

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP 195905261984032001

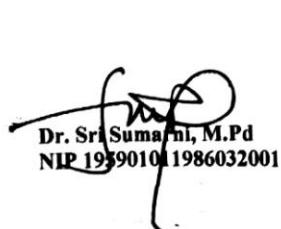
Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd.
NIP 196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP.195901011986032001

Ketua Program Studi,



Dra. Syatuaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI BIDANG DATAR
BERBASIS INDRA PERABA UNTUK ANAK USIA 2 TAHUN
DI KELOMPOK BERMAIN MATAHARI PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Dwi Mustika

NIM: 06141281419022

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 18 Mei 2018

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd.
3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons.



Palembang, 18 Mei 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dra.Syafdaningsih,M.Pd
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Mustika

NIM : 06141281419022

Program Studi : PG PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Geometri Berbasis Indra Peraba untuk Anak Usia 2 Tahun di Kelompok Bermain Matahari 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.

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

Palembang, 16 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba untuk Anak Usia 2 Tahun di Kelompok Bermain Matahari 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 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 Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdanigsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. dan Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons. anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, Mei 2018

Penulis,

Dwi Mustika

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti
persesembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Orangtua tercinta Bapak alm. Rismanudin, Mamak Lismawati, S.Pd. dan Ayah Idrus, S.Pd. terima kasih atas doa, cinta dan kasih sayangnya.
- ❖ Kakak ku tersayang alm. Eka Topas Pradinata, Kak Belly Zanhendrix dan Kak Hafidzul Fahmi.
- ❖ Dosen Pembimbing Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. dan
- ❖ Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG.PAUD
- ❖ Ibu Dra. Masitoh, M.Pd. Ibu Rusnawati Umar, M.Pd.
- ❖ Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
- ❖ Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd.
- ❖ Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. dan Ibu Dra. Chresty Anggreani, M.Pd.
- ❖ Staf Karyawan FKIP, Ibu Anggi Monita, S.E dan Pak cik.
- ❖ Sahabat seperjuangan Chitra Ariestianty, Karimah, Rosako Kurnia Ladipa, Ramadhana Febriyenti, Fitri Arsalina, Nailul Author, Aprilia Dwi Wulandari, Maria Eva Permatasari terima kasih atas kebersamaan kita selama ini.
- ❖ Sahabat PG PAUD Angkatan 2014
- ❖ Kak Ria Rosidah, Kak Selta, Kak Rahmi. Terima kasih atas kebaikan dalam menuangkan ide untuk penyusunan skripsi ini.
- ❖ Adik tingkat angkatan 2015, 2016, 2017
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku.

MOTTO

Hakuna matata, this too shall pass.

(Dwi Mustika)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	5
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	5
2.1.2 Pengertian PAUD	5
2.1.3 Perkembangan Anak Usia Dini	6
2.1.4 Karakteristik Anak Usia 2 Tahun	8
2.2 Hakikat Media	9
2.2.1 Pengertian Media	9
2.2.2 Manfaat Media	9
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2.3.1Media Visual yang Tidak Diproyeksikan	10
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media yang Baik untuk Anak.....	11
2.2.5 Cara Penggunaan Media Geometri Bidang Datar	13
2.3 Pengertian Geometri Bidang Datar.....	14

2.4 Pengertian Indra Peraba.....	15
2.4.1 Reseptor.....	15
2.5 Penelitian Relevan	16
2.6 Kerangka Berpikir	17
2.7 Penelitian Pengembangan.....	18
2.8 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	19
2.9 Model Pengembangan Produk Rowntree	21
2.10 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	22
 BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Subjek Penelitian.....	24
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.4.1Perencanaan.....	25
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	25
3.4.2 Pengembagan	25
3.4.2.1 Pengembangan Materi	25
3.4.2.2 Produksi Prototipe	25
3.4.3 Evaluasi	26
3.4.3.1 <i>Self Evaluation</i>	26
3.4.3.2 <i>Expert Review</i>	26
3.4.3.3 <i>One to One Evaluation</i>	26
3.4.3.4 <i>Small Group Evaluation</i>	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.1 <i>Walkthrough</i>	28
3.5.2 Observasi.....	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	30
3.6.2 Analisis Data Observasi	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian.....	33
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	33
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan	33
4.1.2.1 Pengembangan Materi	33
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi.....	34
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	34
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>One to One Evaluaton</i>	35
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	36
4.2 Pembahasan.....	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSAKA.....	46
LAMPIRAN	49

DAFTAR BAGAN

1.1 Alur Kerangka Berpikir.....	19
2.2 Alur Desain <i>Formative Research</i> Tessmer	22
3.1 Model Pengembangan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba	27

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Content/ Materi</i>	28
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain Media	29
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Media Geometri Bidang Datar	30
3.4 Kategori Nilai Validasi	31
3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Gambar	31
3.6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Media Geometri Bidang Datar	32

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1a Desain Produk Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba	50
2a. Lembar Validasi <i>Content</i> / Materi Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba	54
2b. Hasil Penilaian Validator <i>Content</i> / Materi	57
2c. Lembar Validasi Desain Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba	58
2d. Hasil Penilaian Validator Desain/Media.....	61
3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator Materi dan Desain.....	62
4a. Komentar Validator pada Tahap <i>Expert Review</i>	63
4b. Media Geometri Bidang Datar Sebelum dan Sesudah Diperbaiki pada Tahap Validasi <i>Expert Review</i>	64
5a. Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba Tahap <i>One-to-one</i>	65
5b. Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba Tahap <i>Small Group</i>	66
6. Rubrik Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba	67
7. Kriteria Valid	69
8. Kriteria Praktis	70
9. Dokumentasi Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	72
10. Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	74
11. Lampiran Usul Judul	77
12. Lampiran SK Pembimbing Skripsi	78
13. Lampiran Surat Izin Penelitian Dari FKIP Unsri.....	80
14. Lampiran Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan	81
15. Lampiran Kartu Bimbingan Pembimbing 1	82
16. Lampiran Kartu Bimbingan Pembimbing 2	86
17. Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian	90

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba untuk Anak Usia 2 Tahun di Kelompok Bermain Matahari Palembang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media geometri bidang datar berbasis indra peraba yang valid dan praktis namun tidak menguji efek potensial dari media tersebut. Subjek penelitian ini adalah anak PG2 Kelompok Bermain sebanyak tiga orang pada tahap *one to one evaluation*, sembilan orang anak pada tahap *small group evaluation*, dan objek penelitian ini adalah media geometri bidang datar berbasis indra peraba. Penelitian ini dalam pengembangannya menggunakan kombinasi model pengembangan *Rowntree* dan evaluasi *Tessmer*. Model pengembangan *Rowntree* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh *Tessmer* terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group evaluation*. Teknik mengumpulkan data menggunakan teknik *walkthrough* dan observasi. Hasil *expert review* dengan teknik *walkthrough* dari hasil validasi para ahli materi sebesar 3,6%, sedangkan hasil validasi dari ahli media/produk sebesar 3,7% rata-rata hasil 3,65% dengan kategori sangat valid. Hasil observasi rata-rata pada tahap *one-to one evaluation* didapatkan rata-rata hasil observasi anak mendapatkan hasil 88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata pada observasi sebesar 88,8% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media geometri bidang datar berbasis indra peraba dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan pada anak dalam berjalannya proses belajar dan pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: pengembangan media geometri, bidang datar, indra peraba.

ABSTRACT

The title of this research is "Development of Plane Geometry Media Based on the Sense of Touch for 2 Year Olds at Matahari Play Group Palembang ". This research aims to produce a feasible practical and valid plane geometry media based on the sense of touch but does not test the potential effects of the media. The subject of this research were three children at one to one evaluation stage, nine children at small group evaluation stage of PG2 Play Group and the object of this research is plane geometry media based on the sense of touch. This research in its development uses a combination of Rowntree's development model and Tessmer's evaluation. The Rowntree development model consists of three stages, namely the planning, development and evaluation phases. At the evaluation stage, the formative evaluation proposed by Tessmer consists of five stages, namely self evaluation stage, expert review, one-to-one, small group evaluation. Techniques of collecting data using walkthrough and observation techniques. Expert review results from the walkthrough techniques validation of materials experts of 3.6% while the validation results from media / product experts amounted to 3.7% with average result 3,65 % with very valid category. On observation techniques average, in one-to-one evaluation, the average of children's observation result is 88% with very practical category. While in the small group evaluation stage, the average result on observation is 88,8% with very practical category. Thus it can be concluded that the flat-sense geometry media based on the sense of touch is declared valid and practical for use in children in the learning process and learning takes place.

Keywords: *development of medium, plane geometry, sense of touc*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah masa emas dalam pertumbuhan, yang disebut “*Golden Age*”. Suyadi dikutip Sundari (2015) berpendapat bahwa periode emas adalah masa dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Periode ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia 4 (empat) tahun adalah masa-massa yang paling menentukan. Oleh karena itu, kunci pembentukan kecerdasan otak anak adalah pada usia dini. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting sebagai pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2012:7).

PAUD merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan (Piaget dikutip oleh Sudarna, 2014: 12). Aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan nilai moral dan agama.

Di dalam penelitian ini penulis ingin meneliti lebih dalam tentang aspek kognitif anak. Adapun tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun adalah sensori motorik dimana anak belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indra mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Pada masa usia 2 tahun inilah seharusnya perkembangan kognitif anak haruslah dikembangkan dengan baik agar lebih potensial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di KB Matahari Palembang, peneliti menemukan masalah yaitu masih banyak anak yang tidak dapat membedakan tekstur permukaan benda. Hal ini disebabkan karena tidak terdapat media khusus sehingga guru mengalami kendala dalam menstimulasi indra peraba anak. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pengamatan anak melakukan kegiatan bermain menempel kain flanel anak diminta untuk meraba permukaan kain flanel yang bertekstur kasar tetapi anak menyebutnya “geli”. Sesuai dengan analisis kebutuhan dari tiga Kelompok Bermain yaitu KB Matahari Palembang, KB Goldie Land Islamic School Palembang dan KB Khalifah 16 Palembang. Menurut guru kelas KB Matahari Palembang ibu Darita Asia mengatakan” sejauh ini tidak ada kendala yang berarti dalam menstimulasi anak akan tetapi anak belum bisa membedakan tekstur, anak tidak tahu. Anak menyebut tekstur pada kain flanel dengan sebutan “geli”. Selama ini guru menstimulasi indra peraba anak menggunakan plastisin. Ketika ditanya apakah perlu dibuat media untuk melatih indra peraba anak, ibu Rita menyatakan” perlu, sangat dianjurkan karena memang belum ada media khusus untuk menstimulasi indra peraba, tetapi usahakan menggunakan warna yang menarik agar anak suka”. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan penting dan pihak sekolah menyatakan bahwa menyetujui dengan dilakukannya pengembangan media yang dapat menstimulasi indra peraba anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti mencari alternatif dalam mengembangkan suatu media yang mampu menstimulasi indra peraba anak dan peneliti berusaha menciptakan sebuah produk yang mampu menarik perhatian anak yang sesuai dengan karakteristik anak usia 2 tahun yaitu media geometri bidang datar berbasis indra peraba, senada dengan penelitian yang

pertama yang dilakukan oleh Imas Mala (2014) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Kantong Ajaib”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan kantong ajaib dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi selama 2 siklus dan enam kali pertemuan. Setiap siklus melakukan analisis dan melakukan perbaikan terhadap siklus berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian kualitas pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah adanya tindakan berupa permainan kantong ajaib, setelah adanya perbaikan berdasarkan tabel kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Geometri Bidang Datar Berbasis Indra Peraba untuk Anak Usia 2 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media geometri bidang datar berbasis indra peraba untuk anak usia 2 tahun di Kelompok Bermain Matahari Palembang telah teruji kevalidannya?
2. Apakah media geometri bidang datar berbasis indra peraba untuk anak usia 2 tahun di Kelompok Bermain Matahari Palembang telah teruji kepraktisannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media geometri bidang datar berbasis indra peraba untuk anak usia 2 tahun di Kelompok Bermain Matahari Palembang yang telah teruji kevalidannya
2. Untuk mengembangkan media geometri bidang datar berbasis indra peraba untuk anak usia 2 tahun di Kelompok Bermain Matahari Palembang yang telah teruji kepraktisannya

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memberi manfaat baik secara teoretis dan praktis yaitu sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis: Memberitahukan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media geometri bidang datar dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan indra peraba, dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media untuk mengembangkan kemampuan indra peraba anak, adanya bahan ajar baru berupa produk media geometri bidang datar yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam menstimulasi indra peraba anak di KB sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia 2 tahun.
2. Manfaat Praktis: Bagi guru dapat memberikan pengetahuan baru tentang penggunaan media geometri bidang datar dalam menstimulasi indra peraba anak di KB, manfaat bagi anak yaitu dapat menambah wawasan dalam stimulasi indra peraba dengan menggunakan media geometri bidang datar, dan bagi sekolah dapat memberikan untuk meningkatkan kualitas indra peraba anak dengan menggunakan media geometri bidang datar sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kualitas KB Matahari Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2016). Implementasi Penilaian Autentik Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Palangka Raya. *Fitrah jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. 2(2): 63.
- Alfiandy & Hutabri. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 12-23
- Amalia. (2016). Hubungan Kecerdasan Linguistik Anak dengan Kepercayaan Diri Anak Kelompok A di TKIT Menara Fitrah Indralaya. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Amalia, dkk. (2015) Pengembangan Bahan Ajar Cetak Mata Kuliah Fisika Matematika Pokok Bahasan Bilangan Kompleks. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. 1(1).
- Anggraini. (2015). Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial-Pribadi dengan Materi Kesetiakawanan Sosial di Kelas IV SD Negeri 179 Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Arsyad, Azhar.(2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada.
- Azman, Nur. (2014). *Intisari Matematika*. Bandung: Fokusmedia.
- Ayu, Gresna. (2016). *Media Pembelajaran PAUD*. Surakarta: Mitra Benua Kreasindo.
- Balaban, N. E., & Bobick, J. E. (2014). *Seri ilmu Pengetahuan Anatomi dan Fisiologi*. Jakarta: PT Indeks.
- Fadjar Shadiq. (2009). *Geometri Dimensi Dua dan Tiga (Diklat Guru Pengembangan Matematika SMK Jenjang Dasar tahun 2009)*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika
- Fauzan, M. N., & Hamidin, D. (2017). Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Elektronik untuk PAUD. *JATI : Jurnal Teknologi dan Informasi UNIKOM*. 1(10).
- Fried, G. H., & Hademenos, G. J. (2006). *Schaum's outlines Biologi*. Diterjemahkan oleh Tyas, Damaring, & Safitri, A. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Fitria, Rahmi. (2018). Pengembangan Lagu Anak Usia Dini Bernuansa Matematika. *Skripsi*: Inderalaya: Universitas Sriwijaya
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*. 3(1): 27-38.
- Ikawati, Aprilina. (2017). Jurnal Praktikum Anatomi dan Fisiologi Manusia “Indra Rasa Kulit”. *skripsi*. Surabaya: Fakultas Farmasi UKWMS.
- Indriana, Isti Fina. *Buku Klasik Kekini, Lengkap, Sistematis Matematika SD/ Mi Kelas IV, V, dan VI*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Julia, dkk.(2017). Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT dan Pelatihan Berpikir Supranasional. Disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional, 20-21 Desember 2017, UPI Bandung.

- KBBI. (2017). Ensiklopedia. <https://kbbi.web.id/ensiklopedia>. Diakses pada 20 November 2017.
- KBBI. (2017). Indra Peraba. <https://kbbi.web.id/ensiklopedia>. Diakses pada 20 November 2017.
- Kemendikbud. (2014). Permendikbud No. 146 tentang Kurikulum 2013.
- Kertamuda, M A. (2015). *Golden Age*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mala, Imas. (2014). Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Kantong Ajaib Universitas Pendidikan Indonesia. *Skripsi*. Bandung: FIP UPI.
- Monasari. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Modern Pokok Bahasan Partikel Elementer di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya. *Skripsi*. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Mujiningsih, Tri. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos pada Anak Kelompok B di Tk Aisyiyah Troketon III. *Skripsi*. Surakarta: FKIP UMS
- Munandi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi(GP Press Group).
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1): 19
- Prawiradilaga, D. S. (2017). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Puji, dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 1(1): 59-65.
- Purwanti, dkk. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3(1): 43.
- Rachman, dkk (2016). Pengembangan LKPD Berbasis Berpikir Kritis Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan pada Mata Pelajaran Kimia di SMA. *Alkimia*. 1(1): 16.
- Rahardjo. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Kotak Pos. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah* . 6(3): 32
- Rangkuti, J. S. (2016). *Rumah Main Anak*. Depok: Sahabat Sejati Publishing.
- Richey, R. C., James, D. & Weyne, A. N. (2018). Development Research Studies of Instructional Design & Development. <http://pdfs.semanticscholar.org>. Diakses pada tanggal 24 Maret 2018.
- Rohimah, I., & Nursuprianah, I. (2016). Pengaruh Pemahaman Konsep Geometri Terhadap Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Bidang Datar (Studi Kasus Kelas VII di SMP Negeri 1 Cidahu Kabupaten Kuningan). *EduMa*. 5(1): 21.
- Rosidah, Ria. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.

- Sari, D. M. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara pada Anak usia 5-6 tahun Di Nur Iman Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Setiyo, dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 18(1): 1
- Sherwood, Lauralee. (2015). *Fisiologi Manusia: dari Sel ke Sistem*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Sundari, D. (2015). Pengaruh Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time (BCCT)* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di Kelompok B TK Pembina Palembang. *Skripsi*. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Sudarna. (2014). *PAUD Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunarti., & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Supriyono, dkk. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Ipa dengan Media Geometri Sederhana Berorientasi pada Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inkuiiri*. 3(3): 140-147.
- Syaifuddin. 2009. *Anatomi Tubuh Manusia untuk Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.
- Tung, Khoe Yao. (2017). *Desain Instruksional-Perbandingan Model & Implementasinya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wijaya, E., & Sugianto. (2013). Ensiklopedia Mobile Pakem Batik Nusantara Pada Platform Android. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Komputer Dinus.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zheniar, dkk (2014). Upaya Meningkatkan Pemahaman Geometri Melalui Alat Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia 4-5 Tahun RA. Amaliyah Kabupaten Sekada. *Skripsi*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.