

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU MENGGUNAKAN
SIMBOL GEOMETRI UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN
DI KAYUAGUNG**

SKRIPSI

Oleh

Rismi Septiani Cania

Nim: 06141181823009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU MENGGUNAKAN SIMBOL
GEOMETRI UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN
DI KAYUAGUNG**

SKRIPSI

Oleh

Rismi Septiani Cania

Nim: 06141181823009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU MENGGUNAKAN SIMBOL
GEOMETRI UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN
DI KAYUAGUNG**

SKRIPSI

Oleh:

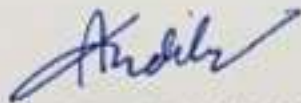
Rizki Septianj Cania

NIM: 06141181823009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

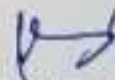
Mengesahkan

Koordinator Prodi PG-PAUD



Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Pembimbing Skripsi



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui

Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan



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

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA DADU MENGGUNAKAN SIMBOL
GEOMETRI UNTUK ANAK USIA (4-5) TAHUN
DI KAYUAGUNG**

SKRIPSI

Oleh

Risni Septiani Cahya

NIM: 06141181823009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah digisobakan dan lulus pada :

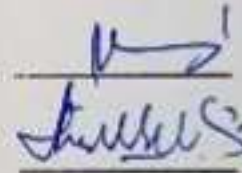
Hari : Kamis

Tanggal : 01 Desember 2022

TIM PENGUJI


1. Ketua : Dra. Hamzahana, M.Pd

2. Penguji : Dra. Syafdaringsih, M.Pd



Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : Rizmi Septiani Cantia

NIM: : 06141181823009

Program Studi: : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Dada Menggunakan Simbol Geometri Untuk Anak Usia (4-5) Tahun Di Karangagung" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiasi 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.

Indralaya, 01 Desember 2022

Yang membuat Pernyataan,



Rizmi Septiani Cantia

NIM 06141181823009

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Dadu Menggunakan Simbol Geometri Untuk Anak Usia (4-5) Tahun di Kayugong" 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 Dra. Hasmalena, M.Pd atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Hartono, M. A, Dekan FKIP Unstt, Prof. Dr. Sri Samarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Winda Dwi Andika, M. Pd. Koordinator Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ditunjuki kepada Dra. Syafilaringsih, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Palembang, Desember 2022

Penulis,



Rizmi Septiani Caria

NIM 06141181823009

v

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l'alamiin.

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Berkat Rahmat dan Ridha-Nya tugas akhir perkuliahan berupa skripsi ini dapat terselesaikan. Tidak lupa juga Sholawat serta Salam selalu di limpahkan pada Baginda Besar Nabi Muhammad SAW. Serta :

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahku (Efendy) dan Mamaku (Syamsuarna) yang tak pernah lelah memberikan kasih sayang yang tulus, membimbing, menasehati, dan mendoakan keberhasilan untuk anak-anaknya.
2. Kepada saudara-saudara ku Reni Syamsi Handayani, Rendy Febri Wardiansyah, Risma Septiana Cania, Melsy putri andayani. Adik-adik ku Elfira Ramadhani, Glen Wedri Ananda dan Rangga Refaldi dan juga bibik (Eli) sama om (sultan) terima kasih selalu ada di sekelilingku, memberikan semangat untuk selalu berproses.
3. Kepada Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., terima kasih kepada Dosen Penguji Ibu Dra. Syafdaningsi, M.Pd., dan seluruh dosen PG-PAUD UNSRI Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, Ibu Dra. Windi Dwi Andika, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Serta staf karyawan PG-PAUD FKIP terima kasih atas bantuan, ilmu dan waktu yang telah diberikan.
4. Untuk semua teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2018 khususnya kelas indralaya, terima kasih telah menemani, berjuang bersama duduk di bangku kuliah yang penuh kenangan.
5. Kepada sahabat ku yang telah menemani dari maba sampai sekarang Putri Wulandari, S.Pd., Carolin Ferninda, S.Pd., Sulis Setia Wati, S.Pd., Dian Putri Redinanti, S.Pd., dan Dea Ananda, S.Pd. Terima kasih telah menemani dan berjuang bersama.

6. Kepada teman-temanku sepembimbingan terima kasih telah kebersamai proses skripsi ini.
7. Semua teman-teman seangkatan yang selalu mendukung yang tidak bisa dipersebutkan satu persatu, Tania, Dian Ramadhani Padwika, Aulia Rahmatika, Bella Sicilia Ariska, Syahdini Putri Miutiasih, Siti Fauzia, Nini, Shella, Rhani, Nini, Ajeng dkk.
8. Kepada teman SMA ku yang selalu mensupportku terima kasih
9. Almamaterku

MOTTO

“ Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu“

(Umar bin khattab)

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Media Dadu Menggunakan Simbol.....	6
2.1.1 Definisi Media.....	6
2.1.2 Fungsi Media.....	6
2.1.3 Manfaat Media.....	8
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media.....	10
2.2 Hakikat Media Dadu.....	10
2.2.1 Definisi Media Dadu.....	10
2.2.2 Langkah-Langkah Pembuatan Dadu Simbol Geometri.....	11
2.2.3 Desain Dadu Simbol Geometri.....	12
2.3 Hakikat Simbol Geometri.....	13
2.3.1 Definisi Simbol.....	13
2.3.2 Definisi Geometri.....	13
2.3.3 Bentuk Geometri.....	14

2.4 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.4.1 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2.4.2 Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	16
2.5.1 Definisi Penelitian Pengembangan.....	16
2.5.2 Model Pengembangan Rowntree.....	17
2.5.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessler.....	17
2.5.4 Validitas dan Kepraktisan.....	18
2.6 Teknik Analisis Data <i>Walkthrough</i> dan Observasi.....	19
2.6.1 Teknik Analisis Data <i>Walkthrough</i>	19
2.6.2 Teknik Observasi.....	20
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	21
2.8 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Subjek Penelitian.....	25
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.4 Prosedur Penelitian.....	26
3.4.1 Perencanaan.....	26
3.4.2 Pengembangan.....	26
3.4.3 Evaluasi.....	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.1 <i>Walkthrough</i>	29
3.5.2 Observasi.....	32
3.6 Jenis Data.....	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	32
3.7.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	32
3.7.2 Analisis Data Observasi.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	36
4.1.2 Hasil Tahap Perkembangan.....	37

4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi.....	38
4.2 Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1 Simpulan.....	50
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Validitas Materi.....	30
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	31
Tabel 3. Kategori Nilai Valid.....	33
Tabel 4. Katagori Tingkat Valid Media Dadu.....	34
Tabel 5. Kategori Tingkat Praktis Media Dadu.....	35
Tabel 6. Hasil Validitas Ahli Materi.....	39
Tabel 7. Hasil Validitas Ahli Media.....	40
Tabel 8. Rekapitulasi Validitas <i>Expert Review</i>	40
Tabel 9. Saran dan Masukan dari Ahli Materi dan Media.....	41
Tabel 10. Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>One to One Evaluation</i>	42
Tabel 11. Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Dadu Simbol Geometri	12
Gambar 2. Simbol Geometri.....	12
Gambar 3. Bagan Alur <i>Formative Research</i> (Nursalam dkk, 2017)	17
Gambar 4. Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 5. Bagan Prosedur Penelitian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validitas Materi.....	59
Lampiran 2. Validitas Media.....	62
Lampiran 3. Instrumen Penelitian Observasi anak.....	65
Lampiran 4. Analisis Data.....	72
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian.....	78
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fkip.....	88
Lampiran 7. Surat Keterangan KESBANGPOL.....	89
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Tempat Penelitian.....	91
Lampiran 9 SK Validator.....	92
Lampiran 10. SK Pembimbing.....	94
Lampiran 11. Cek Plagiat.....	96
Lampiran 12. Bukti Upload Jurnal.....	98
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi	99
Lampiran 14. Bukti Smilarity	100

ABSTRAK

Pembelajaran simbol geometri hanya menggunakan sebuah gambar dan bentuk-bentuk geometri biasa, sehingga anak kurang antusias dalam mengenal simbol geometri dan anak kurang tertarik dalam pembelajaran konsep matematika salah satunya pengenalan simbol geometri yang dipenuhi angka, bentuk-bentuk geometri, sulit dan menakutkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dadu menggunakan simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun di Kayuagung yang teruji validitas dan praktisnya. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan *Research & Development* (R&D). Prosedur penelitian yang dilakukan yaitu model pengembangan *Rowtree* dan evaluasi formatif *Tessmer*. Tahap evaluasi formatif *Tessmer* terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* berupa *expert review* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 88,33% dan validitas media sebesar 88,33%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 88,33% dengan kategori "Sangat Valid". Tahap *one to one evaluation* melibatkan tiga orang anak dengan hasil 78,33% dan tahap *small group evaluation* melibatkan enam orang anak dengan hasil 81,25%, dari kedua diperoleh rata-rata sebesar 79,79% dengan katagori "Praktis". kepraktisan ditinjau dari indikator yang memuat kemenarikan media simbol geometri, menyenangkan bagi anak, materi yang bermakna, menambah pengalaman baru bagi anak, serta kemudahan pemakaian media pada kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dadu menggunakan simbol geometri teruji validitas dan kepraktisannya, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran simbol geometri bagi anak.

Kata-kata kunci : Media, Dadu, Simbol, Geometri

ABSTRACT

Learning geometric symbols only uses a picture and ordinary geometric shapes, so that children are less enthusiastic about getting to know geometric symbols and children are less interested in learning mathematical concepts, one of which is the introduction of geometric symbols which are filled with numbers, geometric shapes, difficult and scary. This study aims to develop a dice media using geometric symbols for children aged (4-5) years in Kayuagung whose validity and practice have been tested. The research method used in research development is Research & Development (R&D). The research procedure used was the Rowtree development model and Tessmer's formative evaluation. Tessmer's formative evaluation stage consists of self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. The data collection technique uses a walkthrough in the form of expert review and observation. The results showed that the material validity was 88.33% and the media validity was 88.33%, an average product validity of 88.33% was obtained in the "Very Valid" category. The one to one evaluation stage involved three children with a result of 78.33% and the small group evaluation stage involved six children with an 81.25% result. From the two, an average of 79.79% was obtained in the "Practical" category. practicality in terms of indicators that include the attractiveness of geometric symbol media, fun for children, meaningful material, adding new experiences for children, and the ease of using media in learning activities. It can be concluded that the development of dice media using geometric symbols has been tested for validity and practicality, so it is suitable for learning geometric symbols for children.

Keywords : *Media, Dice, Symbol, Geometry*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Rentang usia disebut dengan *golden age* atau masa keemasan yang menjadi dasar utama dalam mengembangkan potensi, aspek perkembangan dan pertumbuhan. Dasar utama dalam mengembangkan potensi anak diantaranya kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, dan kemandirian. Anak usia dini memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat baik. Tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan memberikan pendidikan formal yaitu dengan memasukkan anak pada jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam integrasi dari perkembangan aspek dan dapat dicapai pada rentang usia seperti yang tercantum pada Permendikbud nomor 137 tahun 2014 yang dikutip oleh Fauziddin & Mufarizuddin, (2018) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek perkembangan. Terdapat enam bidang aspek perkembangan diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni. Selain itu menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mulyani, 2016: 15).

Pendidikan Anak usia dini dalam menjalankan pembelajaran memiliki prinsip-prinsip yang menjadi acuan salah satunya adalah belajar sambil bermain. Tidak lepas dari kegiatan bermain karena anak mengenal dunia dengan kegiatan bermain. Maka anak dan bermain merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain juga memiliki manfaat bagi perkembangan anak diantaranya

perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, serta perkembangan efektif. Sehingga dalam memfasilitasi anak bermain, diperlukannya menyediakan media edukasi yang bisa dijadikan anak sebagai alat untuk beraktivitas. Pada dasarnya peran guru sebagai orang yang mendampingi anak merupakan fasilitator dalam pembelajaran, serta harus kreatif dalam kegiatan belajar mengajar dengan demikian pembelajaran dapat menyenangkan dan menarik bagi anak. Salah satunya menggunakan media dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman yang dikutip oleh Maghfiroh & Suryana, (2021) media merupakan bentuk dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media pembelajaran dapat berupa hasil teknologi cetak, audio visual, komputer ataupun gabungan teknologi cetak dan komputer. Media yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak. Dengan adanya visual yang menarik anak akan lebih senang dan tertarik untuk mempelajari pembelajaran yang di sajikan. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan situasi dan kondisi anak, agar penggunaan media pembelajaran berjalan dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang menarik dapat diterapkan pada anak usia dini melalui bermain dalam pembelajaran matematika. Matematika pendidikan anak usia dini adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika geometri pada anak (Ridwan 2020). Salah satu konsep matematika anak usia dini yaitu pengenalan simbol geometri yang tercantum pada pemendikbud no.137 dan no 146 tahun 2014. Dalam simbol geometri untuk anak usia dini memiliki gambaran dari suatu objek nyata yakni jam, jendela, pintu, kue lupis, kaca mobil dan layang- layang yang ada di sekitar anak, sehingga memahami mengidentifikasi bentuk dan warna. Mengenalkan simbol geometri pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk jenjang selanjutnya.

Hasil dari observasi yang dilakukan di Kayuagung, mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran simbol geometri hanya

menggunakan sebuah gambar dan bentuk- bentuk geometri biasa, sehingga anak kurang antusias dalam mengenal simbol geometri dan anak kurang tertarik dalam pembelajaran konsep matematika salah satunya pengenalan simbol geometri yang dipenuhi angka, bentuk-bentuk geometri, sulit dan terkesan menakutkan. Hal ini perlu dilakukan perencanaan pembuatan suatu produk media simbol geometri bangun datar yang berbentuk simbol seperti sebuah gambar dari suatu objek yaitu jam, jendela, pintu, di lingkungan belajar anak usia dini yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran geometri yang diberikan untuk anak usia dini masih dalam tahap yang sederhana. Oleh karena itu, dibuatlah suatu produk media dadu simbol geometri yang menarik dan menyenangkan. Sehingga bisa menambah minat belajar dan memudahkan proses belajar. Dengan mengembangkan produk media dadu menggunakan simbol geometri, anak usia dini dapat merasakan kesenangan dalam kebersamaan serta mudah menerima konteks pemahaman tahap sederhana dalam proses pembelajaran simbol geometri.

Perkembangan inovasi media dadu menggunakan simbol geometri khusus pada bangun datar yang peneliti buat di harapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran simbol geometri pada anak usia (4-5) tahun. Diantaranya media dadu yang menggunakan simbol geometri dapat memudahkan anak dalam mengenal simbol geometri anak meliputi mengenal lebih dalam tentang simbol geometri.

Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya oleh Apriyani, (2018) dengan judul “Pengembangan Media Dadu dan Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Geometri dan Konsep Berhitung Pada Anak Kelompok A”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui media dadu dan papan flanel untuk keterampilan mengenal konsep geometri dan konsep berhitung, sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat diperlukan meliputi RPPH dan LKA dengan pencapaian kategori valid dan kriteria aspek kepraktisan dari hasil keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti perlu melakukan pengembangan media simbol geometri yang menarik dan menyenangkan dengan judul “ **Pengembangan Media Dadu Menggunakan Simbol Geometri Untuk Anak Usia (4-5) Tahun Di Kayuagung**”

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media dadu menggunakan simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun yang valid di kayuagung ?
2. Bagaimana pengembangan media dadu menggunakan simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun yang praktis di kayuagung?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, penelitian ini hanya berfokus pada judul yang di ingin di teliti yaitu mengenai pengembangan media dadu menggunakan simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun di Kayuagung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media dadu untuk anak yang valid dalam pembelajaran simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun di kayuagung.
2. Menghasilkan media dadu untuk anak yang praktis dalam pembelajaran simbol geometri untuk anak usia (4-5) tahun di kayuagung.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut maka penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan yang lebih luas bagi semua pihak.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa :
 - a) Proses belajar mengajar lebih menyenangkan bagi anak
 - b) Mengenal simbol geometri yang menyenangkan
2. Bagi Guru : diharapkan media yang diciptakan dapat bermanfaat bagi guru dalam penyampaian materi geometri.

Bagi Penelitian : diharapkan melalui penelitian ini dapat memberi pengalaman yang baru dan menambah ide-ide yang kreatif dalam mngembangkan media yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, 9(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35161/31284>
- Ana Febriani, Hanggara Budi Utomo, L. D. (2022). Pengembangan Dadu Hitung Edukatif Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *JURNAL PELITA PAUD*, 6(2), 180–187. <https://doi.org/http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud> ©
- Apertha, F. K. P., Zulkardi, Yusup, M. (2018). Pengembangan lkpd berbasis open-ended problem pada materi segiempat kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47–62.
- Aprilya, P. (2020). *Penggunaan Model Inquiry Learning dalam Pembelajaran*.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestaringrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG. www.penerbitwidina.com
- Atmaja, J. R. (2017). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI PERMAINAN DAKON PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN PENDAHULUAN Usia dini berada pada masa peka dalam pertumbuhan , yaitu masa yang tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan*

aspek-aspek perkembangan Pada. 1–11.

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Tim Fatawa Publishing* (Issue October).
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia, January 2018*, 153.

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>

Dwi Rosyidatul Kholidah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Dadu Geometri Pada Anak Kelompok a. *Jurnal Cendekia*, 11(2), 137–144. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v11i2.95>

Effendi, R. (2018). *Relasi Simbol Terhadap Makna Dalam Konteks Pemahaman Terhadap Teks.* 1–7.

Fauzi, H. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Kubus dan Balok.* Penerbit Media Sains Indonesia.

Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>

Hamzah, A. (2020). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapin Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan*

Kuantitatif. Literasi Nusantara Abadi.

Harisah, A., & Masiming, Z. (2017). Persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial. *SMARTek*, 6(1 Februari), 29–43.

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1).

Hasni Nursyamsiah, Teni Puja Cendana, Euis Eti Rohaeti, S. K. A. (2019). KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI PADA USIA 5-6 TAHUN. *JURNAL CERIA*, 1(1), 1–10.

Izzudin, M., Supriyanto, & Rismaningsih, F. (2022). *Geometri Datar dan Ruang*. Penerbit Media Sains Indonesia.

Juniarti. (2020). *Pengembangan Permainan Gerak Lokomotor Berbasis Gerakan Binatang Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*. Universitas Sriwijaya.

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. <https://doi.org/2615-1642>

Komang., A. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak_Kanak Kabupaten Buleleng Tahun 2019/2020*.

Luthfiyah & Fitrah, M. (2017). *Metode penelitian; Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak.

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.

Maisarah. (2020). PTK dan Manfaatnya Bagi Guru. *Penerbit Media Sains Indonesia*.

Mulyani, N. (2016). *DASAR-DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. KALIMEDIA.

- Nawafilaty, T. (2020). Pengembangan Media Smart Dadu Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Khususnya Membaca Permulaan Anak Kelompok A. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(1), 93. <https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.109>
- Nofriyanti, Y., & Sari, H. (2019). *Implementasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Menyusun Smart Dice Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini*. 13(April), 158–171.
- Nurdyansyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1), 131–144. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Nursalam, Andi Dinda Angraini, H. U. (2017). Pengembangan Tes Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah di Makassar. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(1), 85–95.
- Rahmadani, B., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2017). *the Influence of Twister Modification Game Toward Geometric Shape Recognizing Ability in 4-5 Years Old Children in Tk Shandy Putra Telkom Usia 4-5 Tahun Di Tk Shandy Putra Telkom*. 1–15.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh*. VII(1), 91–96.
- Retnaningsih, L. E., & Rosa, N. N. (2022). *TRIK JITU MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI*. Nawa Litera Publishing.
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>
- Riyanto, Hatmawan, S. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di*

Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen. Deepublisher.

Rozana, S., & Wulan, Anjas, Septi, D. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik).* EDU PUBLISHER.

Sa'adah, R., & Wahyu. (2020). *Metode penelitian R&D (Research and Development).* Literasi Nusantara.

Samsudin, H., Sadiman, & Pachrozi, I. (2019). Kajian Sosial dan Pemerintahan berbasis Geospasial Bidang Pendidikan (Sistem Informasi Pendidikan Berbasis Geospasial). In *Penerbit Bappeda Litbang Kabupaten Banyuasin.*

Sari, N. M., & Chairilisyah, Daviq, & F. (2020). *The Effect of Geoboard Media Usage of The Ability to Known The Concept of Geometric Shapes for Children Aged 5-6 Years in TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru City.* 1–10.

Setiyawan, H., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2018). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Menggunakan Media Dadu Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Modus Dan Median Di Kelas.* 123–126.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan research & development.* Alfabeta.

Susanti, H, W. (2018). *Desain media pembelajaran matematika.* Universitas Islam Negeri Palembang.

Tarigan, F. D. (2021). Pengembangan Mediavisual Outdoor Untuk Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1868>

Tarjo. (2019). *Metode Penelitian Sistem 3x Baca.* Deepublisher.

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>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Usaddad, & Siregar, Lina MayasariHarahap, M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational*, January, 2–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>
- Vitasary, V. (2020). *Pengembangan Lagu Berbasis Cerita Bergambar Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Tumbuh Kembang*. <https://doi.org/Vol 7 No 13 Doi 10.36706/jtk.v7i1.11459>
- Wagiran. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Deepublisher.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Artikel*, 1(1), 1–14. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Widiastuti, A., Rahelly, Y., & Sayfdaningsih, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-Bentuk Geometri Berbasis Cerita Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 176–189. <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i2.24461>
- Wulansari, V., Rondo, M., Alam, A., Anzelina, D., Manitik, V., Diana, W., Tambunan, E., Amelia, & Munastiwi, E. (2021). *PENDIDIKAN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI*. Media Sains Indonesia.
- Yusuf, M., & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian Teori & Aplikasi Dalam Bidang Perikanan*. IPB Press Printing.
- Yusuf, A. M. (2017). *sesmen dan evaluasi pendidikan*. Prenada Media.