

## PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH GEO UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A (USIA 4-5 TAHUN)

Atik Mufidah<sup>1</sup>, Bagus Ardi Saputro<sup>2</sup>, Muhtarom<sup>3</sup>

Universitas PGRI Semarang

[Atikmufidah89@gmail.com](mailto:Atikmufidah89@gmail.com)<sup>1</sup>, [bagusardi@upgris.ac.id](mailto:bagusardi@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [muhatrom@upgris.ac.id](mailto:muhatrom@upgris.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan suatu usaha untuk menstimulasi kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenali, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengukur kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media Rumah Geo yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenali bentuk geometri pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and development* model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest*. Tempat penelitian di RA Muslimat NU Masyithoh 05 Banyurip Ageng Kota Pekalongan. Waktu penelitian bulan Maret-Juni 2022. Subjek penelitian Kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data: angket, observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data: uji validasi, reliabilitas, uji kepraktisan, uji normalitas, uji homogenitas dan uji T. Berdasarkan hasil perolehan data kevalidan media Rumah Geo dengan Aiken's V didapatkan nilai koefisien  $> 0$  dan hasil reliabilitas antar rater memperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$ ; menunjukkan media dan instrumen valid, layak digunakan dan terdapat kesepakatan antar validator, media Rumah Geo juga terbukti efektif ditunjukkan dari hasil perolehan data yang semula 37% meningkat menjadi 85,8% setelah menggunakan media Rumah Geo, dan kepraktisan media ditunjukkan dari nilai kuesioner 4,29 dan nilai wawancara 3,79 dari skor maksimal adalah 5,00; dapat disimpulkan media Rumah Geo valid, efektif dan praktis dalam meningkatkan kemampuan mengenali bentuk-bentuk geometri Kelompok A usia 4-5 tahun. Saran untuk pendidik atau peneliti selanjutnya agar memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai indikator-indikator pembelajaran mengenali bentuk geometri khususnya usia 4-5 tahun, salah satunya dapat melalui pengembangan media.

*Kata Kunci: Pengembangan Media Rumah Geo, Mengenal Bentuk-bentuk Geometri.*

### Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang unik dengan rentang usia 0-6 tahun dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap tahapan usianya. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) anak usia dini adalah "Anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik

negeri maupun swasta Taman Kanak-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD)". Piaget (Triharso, 2013) menyatakan bahwa "anak usia TK (Taman Kanak-kanak) merupakan masa yang berada pada tahap pra-operasional dimana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif". Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan masalah. Wong (2017) menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interkasi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan hal yang penting untuk dikembangkan. Piaget (Santrock, 2002) menjelaskan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan perkembangan kognitif, diantaranya adalah: 1) Tahap sensorimotor, usia 0–2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. 2) Tahap pra-operasional, usia 2–7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. 3) Tahap operasional konkret adalah pada usia 7–11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi. 4) Tahap operasional formal di usia 11–12 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, mampu berpikir abstrak. Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan masih ditahap pra-operasional. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Piaget (Triharso, 2013) yang menyatakan bahwa anak usia dini merupakan masih pada tahap pra-operasional, dimana pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan suatu usaha untuk menstimulasi kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, diantaranya adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan (Anderson & Krathwohl, 2001). Triharsono (2013) menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Anak dapat mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri melalui pengalaman bermain yang diberikan oleh guru. Dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri terhadap anak usia dini dapat dimulai dari mengidentifikasi beberapa bentuk yang diberikan atau ditunjukkan guru, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar.

Media adalah suatu alat digunakan untuk membantu perihal penting dalam suatu proses pembelajaran, karena penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Cahyono, 2014). Musfiqon (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) yang dapat merangsang serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak. Pengembangan media geometri merupakan suatu proses mendesain pembelajaran dengan penggunaan alat bantu sebagai media untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri yang secara logis dan sistematis dalam menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Hamid, 2013). Menurut Latif, dkk (2013) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran untuk tingkat Taman Kanak-kanak terdiri dari tiga jenis, diantaranya adalah : a) Media Visual, b) Media Audio, c) Media Audio Visual. Latif (2013) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk pembelajaran terutama anak usia dini perlu memperhatikan Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani dan mendukung tujuan pembelajaran. Media yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apakah media tersebut dan mengapa media tersebut dipilih. Dalam pemilihan media, hendaknya didasarkan dengan kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik dan aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas. . Media yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevan dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sederhana, berwarna, terkait dengan aktivitas bermain dan kelengkapan lainnya. Dalam memilih media hendaknya memperhatikan keseimbangan koleksi, termasuk media pokok dan penunjang sesuai dengan kurikulum, baik untuk kegiatan pembelajaran maupun untuk penunjang pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait. Memudahkan dalam memilih media yang baik, kiranya memerlukan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, review atau dapat bekerja sama dengan sesama komponen fungsional seperti: guru-guru atau kepada pimpinan lembaga ataupun forum KKG (Kelompok Kerja Guru).

Fungsi media pada kegiatan pembelajaran adalah dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu saat mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011). Menurut Sudjana & Rivai (1990) manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran lebih baik.

Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru saja, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Rumah Geo merupakan suatu media atau alat permainan yang dirancang dan dibuat membentuk rumah serta digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun melalui bermain untuk mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. Pengalaman yang didapatkan melalui bermain Rumah Geo dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak khususnya anak usia 4-5 tahun, seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Media Rumah Geo memiliki multifungsi, sehingga dapat memberikan kesempatan pada anak-anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya melalui berbagai permainan yang disajikan pada Rumah Geo. Pembuatan media Rumah Geo ini memiliki tujuan yang dapat diaplikasikan dengan model pembelajaran kelompok kecil aktif yang berisi berbagai variasi kegiatan bermain seraya belajar yang berpusat pada anak (Child Oriented) serta berbasis pada kecerdasan jamak (Multiple Intelligent).

Permasalahan yang terjadi pada kelompok A RA Muslimat NU Masyithoh 05 bahwa masih banyak anak yang belum mengetahui dan mengenal dengan benar tentang bentuk, seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga. Hal ini terbukti saat anak-anak diminta untuk mengamati dan mengenal alat peraga yang digunakan oleh guru, mereka masih banyak yang diam, dalam menyebutkan bentuk yang ditunjukkan guru, anak belum bisa menyebutkannya dengan benar. Peneliti mencoba mencari tahu penyebab permasalahan tersebut. Permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang diberikan guru, sebagian anak bersikap acuh saat pembelajaran, umpan balik dari anak kurang baik dan media yang kurang menarik, selain itu ada juga guru yang belum mencoba melakukan kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, peneliti melakukan pengembangan media Rumah Geo yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Media Rumah Geo ini merupakan media rumah yang terbuat dari triplek dan engsel sehingga dapat dilipat, serta paduan magnet pada media yang akan digunakan untuk kegiatan pada saat bermain mengenal bentuk-bentuk geometri. Media Rumah Geo merupakan alat permainan yang dirancang dan dibuat membentuk rumah serta digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun melalui bermain untuk mendapatkan pengalaman belajar yang konkret.

Dalam media Rumah Geo terdapat banyak permainan yang dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak, baik dari segi motorik, seni, sosial, agama, bahasa dan kognitif terutama mengenal bentuk-bentuk geometri. Media Rumah Geo ini

memiliki empat sisi, dimana setiap sisi Rumah Geo ada permainan yang menarik buat anak, seperti mengenal bagian-bagian rumah, puzzle, kotak raba, dan kreasi anak dalam membentuk sesuatu dengan penggabungan kepingan geometri serta menghubungkan gambar sesuai pasangannya. Pengenalan bentuk geometri melalui media Rumah Geo dapat membantu anak dalam mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Pembelajaran dengan menggunakan media memiliki banyak manfaat yang diperoleh, anak akan lebih tertarik, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menumbuhkan rasa keingintahuannya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

### **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and development. Pendekatan dan desain yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Tempat penelitian adalah RA Muslimat NU Masyithoh 05 Banyurip Ageng Kota Pekalongan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan Maret sampai dengan Juni 2022 Tahun Pelajaran 2021-2022. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik Kelompok A usia 4-5 tahun. Sampel yang digunakan yaitu sejumlah 30 anak.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian: Angket, Lembar Observasi, Pedoman Wawancara, Dokumentasi. Teknik pengumpulan data : angket, observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis data : Uji Validasi, Reliabilitas, Uji Kepraktisan, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T

### **Hasil dan Pembahasan**

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri Kelompok A usia 4-5 tahun dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation) adalah sebagai berikut:

#### **Studi pendahuluan (Analysis)**

Hasil observasi dan wawancara dengan guru RA Muslimat NU Masyithoh 05 Banyurip Ageng Kota Pekalongan diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran tentang mengenal bentuk-bentuk geometri ada yang belum pernah dikenalkan, dari guru yang lain menyampaikan bahwa pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri sudah pernah disinggung, namun kebanyakan anak masih diam, kemudian peneliti mencoba melakukan observasi pada kelompok tersebut, terbukti bahwa masih banyak dari mereka yang diam dan belum mengenal bentuk-bentuk geometri. Anak masih belum paham dengan yang namanya bentuk geometri, dalam menyebutkan bentuk yang ditunjukkan guru misal gambar rumah atau gambar pada papan, anak belum bisa menyebutkannya dengan benar. Kegiatan pembelajaran yang lain masih menggunakan papan tulis, lembar kerja siswa (LKS) dan media yang masih terbatas, kondisi anak yang bosan, anak bersikap acuh saat pembelajaran, umpan balik dari anak kurang baik dan media yang digunakan kurang menarik minat anak.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, agar pembelajaran menyenangkan dan menarik minat anak, peneliti melakukan pengembangan media yang berupa rumah dengan sebutan Rumah Geo. Media ini dinamakan Rumah Geo karena dari setiap bagian media tersebut berisikan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri. Media Rumah Geo ini dibuat untuk mempermudah dan menarik minat, semangat dan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran terutama mengenal bentuk-bentuk geometri.

### **Desain Produk (Design)**

Pada tahap kedua ini peneliti mendesain kemudian dari desain tersebut peneliti membuat media sesuai dengan desain.

### **Membuat Desain**

Dalam tahap pembuatan desain, peneliti mencoba membuat rancangan desain untuk melakukan pengembangan suatu media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran mengenal tentang bentuk-bentuk geometri.

Tahap selanjutnya yaitu pengambilan dan pengumpulan data bahan atau materi pembelajaran yang diperlukan dalam pembuatan produk, seperti materi pembelajaran dan media yang akan digunakan. Pengumpulan materi dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber atau buku-buku yang sudah ada dan memanfaatkan internet. Materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yang digunakan oleh lembaga, yaitu kurikulum 2013.

Tahapan selanjutnya adalah merancang data-data, sehingga tampilannya disajikan secara sistematis. Tahapan pembuatan media meliputi: pembuatan desain/rancangan rumah yang menarik, tahap penyusunan permainan yang disesuaikan dengan indikator yang akan digunakan, penyusunan cara bermain dan tahap akhir adalah membuat produk media Rumah Geo.

### **Pembuatan Produk**

Peneliti kemudian membuat produk berdasarkan rancangan/desain sebelumnya yang telah dibuat oleh peneliti. Produk yang telah dibuat oleh peneliti disesuaikan dengan desain awal, adapun revisi desain terhadap hasil produk yaitu dari pernggunaan warna dan pemberian halaman pada Rumah Geo. Produk yang sudah dibuat siap untuk diuji oleh beberapa validator. Instrumaent yang divalidasi melingkupi validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.

### **Development**

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap produk yang telah dibuat, dalam hal ini peneliti mengembangkan media yang berupa Rumah Geo. Penilaian media ini dilakukan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dari media, sehingga produk layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri terutama pada anak kelompok A usia 4-5 tahun,. Validasi produk media Rumah Geo ini divalidasi oleh validator media, validator materi dan validator bahasa.

Berikut adalah para Validator dalam penelitian ini : (1) Dr. Fenny Roshayanti, M.Pd, Universitas PGRI Semarang, (2) Irfan Haris Nawawi, S.Pd.I, M.Pd UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, dan (3) Julekha, S. Pd Dinas Pendidikan Kota Pekalongan. Hasil validasi media dari

aspek isi memperoleh rata-rata 0,94 dari tiga validator, aspek konstruks memperoleh 0,89 dan 0,96 aspek bahasa dan total dari semua aspek diperoleh rata-rata 0,93. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar validasi media, peneliti melakukan analisis data dengan cara menghitung aspek-aspek yang terdapat pada lampiran dengan menggunakan Aiken's V. Hasil validasi media dari beberapa aspek yaitu: isi, konstruks dan bahasa yang diperoleh dari para penilai media merupakan dalam kriteria Sangat Valid. Penilaian dari para validator media Rumah Geo ada sedikit perbaikan pada media yaitu kerapihan pada media Rumah Geo. Penilaian instrumen angket/kuesioner yang akan diberikan ke guru perlu dilakukan, guna memperoleh kevalidan dari butir-butir pernyataan tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar validasi oleh para validator instrumen angket/kuesioner, peneliti melakukan analisis data dengan cara menghitung tiap butir pernyataan yang terdapat pada lembar instrumen angket/kuesioner dengan menggunakan Aiken's V.

Hasil validasi lembar instrumen angket/kuesioner pada tabel di atas diperoleh skor rata-rata 0,85. Hal ini menunjukkan bahwa angket/kuesioner yang dibuat oleh peneliti valid dan dapat dilanjutkan untuk diisi oleh para responden guna mengukur kepraktisan media Rumah Geo. Lembar instrumen observasi yang akan diujicobakan perlu di uji validitasnya. Validasi instrumen observasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi melalui para penilali atau validator berdasarkan indikator.

Hasil validasi lembar instrumen observasi pada tabel di atas diperoleh skor Aiken's 1 dengan kategori sangat valid berjumlah 9, skor Aiken's 0,91 dengan kategori sangat valid berjumlah 3, skor Aiken's 0,83 dengan kategori sangat valid berjumlah 1, skor Aiken's 0,75 dengan kategori valid berjumlah 1 kemudian skor Aiken's 0,58 dengan kategori cukup valid berjumlah 2, skor Aiken's 0,5 dengan kategori masih sama yaitu cukup valid berjumlah 4 sehingga total lembar observasi yang skor Aiken's dengan kategori sangat valid berjumlah 13 dan skor Aiken's dengan kategori valid 1 sehingga total lembar observasi yang dapat digunakan berjumlah 14, sedangkan skor Aiken's yang berkategori cukup peneliti tidak menggunakannya berdasarkan saran dari validator. Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa materi yang dibuat oleh peneliti layak digunakan untuk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri untuk anak kelompok A Usia 4-5 tahun.

Revisi lembar instrumen observasi yang tercantum pada komentar dan saran dari para penilai lembar instrumen observasi dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membenahi kualitas instrumen observasi untuk kegiatan pembelajaran. Validasi Lembar Instrumen Pedoman Wawancara diambil untuk mengetahui apakah lembar instrumen pedoman wawancara yang digunakan dalam penulisan serta saat menjelaskan ke anak pantas dan tidak mengandung sara. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar validasi oleh para validator lembar instrumen pedoman wawancara, peneliti melakukan analisis data dengan cara menghitung tiap butir pernyataan yang terdapat pada lembar instrumen dengan menggunakan Aiken's V. Hasil validasi lembar instrumen pedoman wawancara pada tabel di atas diperoleh kategori sangat valid dengan skor 1; dan 0,91; berjumlah 6, kemudian kategori

valid dengan skor 0,75 berjumlah 5. Hal ini menunjukkan bahwa butir pertanyaan dalam kegiatan wawancara yang dibuat oleh peneliti layak digunakan untuk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri untuk anak kelompok A Usia 4-5 tahun. Saran dan komentar dari para validator menyatakan bahwa butir pertanyaan dalam kegiatan wawancara yang dibuat oleh peneliti layak dan dapat digunakan untuk penelitian tanpa revisi.

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang memiliki arti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum atau tidak berubah. Azwar (2003) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah-satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. Arifin (1991) menyatakan bahwa suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Hasil uji reliabilitas dari SPSS 16 yang terdiri dari 13 butir (6 Aspek Isi, 3 Aspek Konstruksi dan 4 Aspek Bahasa) dari lembar validasi media Rumah Geo dan 3 validator pada kolom *n of items* diperoleh angka sebesar 0,333 pada kolom *cronbach's alpha*. Nilai signifikansi pada tabel Anova menunjukkan angka 0,383, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05; dapat disimpulkan bahwa instrumen tidak valid dan harus dibuang atau diperbaiki item yang tidak valid. Angka 0,383 yang di dapat dalam perhitungan spss merupakan angka yang signifikan pada  $\alpha = 0,000$  ( $\alpha > 0,05$ ). Angka 0,387 > 0,05 yang artinya penilaian dari para validator konsisten.

Hasil uji reliabilitas dari SPSS 16 yang terdiri dari 10 item instrumen pada variabel mengenal bentuk geometri dan 3 validator pada kolom *n of items* diperoleh angka sebesar 0,827 pada kolom *cronbach's alpha*. Hasil uji yang signifikan dari para validator tentang pernyataan yang ada pada lembar instrumen angket/kuesioner. Nilai signifikansi pada tabel di atas menunjukkan angka 0,387, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut tidak valid dan harus dibuang atau diperbaiki item yang tidak valid tersebut. Angka 0,387 yang di dapat dalam perhitungan spss di atas merupakan angka yang signifikan pada  $\alpha = 0,000$  ( $\alpha > 0,05$ ). Angka 0,387 > 0,05 yang artinya penilaian dari para validator konsisten.

Hasil uji reliabilitas dari SPSS 16 yang terdiri dari 14 butir pernyataan instrumen pada variabel mengenal bentuk geometri dan 3 validator pada kolom *n of items* diperoleh angka sebesar 0,656 pada kolom *cronbach's alpha*. Hasil uji yang signifikan dari para validator tentang pernyataan yang ada pada lembar instrumen materi observasi. Nilai signifikansi pada tabel di atas menunjukkan angka 0,791, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut tidak valid dan harus dibuang atau diperbaiki item yang tidak valid tersebut. Angka 0,791 yang di dapat dalam perhitungan spss di atas merupakan angka yang signifikan pada  $\alpha = 0,000$  ( $\alpha > 0,05$ ). Angka 0,791 > 0,05 yang artinya penilaian dari para validator konsisten.

Hasil uji reliabilitas dari SPSS 16 yang terdiri dari 11 butir pernyataan instrumen pada variabel mengenal bentuk geometri dan 3 validator pada kolom n of items diperoleh angka sebesar 0,766 pada kolom cronbach's alpha. Hasil uji yang signifikan dari para validator tentang pernyataan yang ada pada lembar instrumen materi observasi. Nilai signifikansi pada tabel di atas menunjukkan angka 0,795, jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut tidak valid dan harus dibuang atau diperbaiki item yang tidak valid tersebut. Angka 0,795 yang di dapat dalam perhitungan spss di atas merupakan angka yang signifikan pada  $\alpha = 0,000$  ( $\alpha > 0,05$ ). Angka 0,795 > 0,05 yang artinya penilaian dari para validator konsisten. Berdasarkan hasil perolehan uji validitas dan reliabilitas, maka dapat disimpulkan bahwa media Rumah Geo yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) terbukti Valid, maka H1 diterima, H0 ditolak.

#### Implementation

Tahap yang keempat adalah tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba terhadap media Rumah Geo yang telah di uji kelayakannya dan sudah dilakukan revisi. dwal pelaksanaan tahap implementasi: Pada tahap ini, peneliti menerapkan semua permainan untuk kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan media pembelajaran Rumah Geo, dari permainan 1 sampai permainan 9. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris, masuk kelas, kemudian berdo'a dan absen. Guru menanyakan kabar dan kegiatan anak sebelum berangkat ke sekolah, kemudian pendidik mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan motorik kasar dengan senam / gerak lagu sederhana. Anak dipersilakan untuk duduk dan minum setelah bergerak, sebagai kegiatan awal sebelum kegiatan inti. Guru menjelaskan kegiatan bermain pada hari tersebut, anak boleh memilih tempat main sesuai keinginan mereka. Guru mengajak anak untuk berdo'a dahulu sebelum melakukan kegiatan yang mereka pilih, untuk kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan media Rumah Geo, anak diminta melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan maju terlebih dahulu.

Pertemuan pertama anak akan melakukan kegiatan mengenal bagian-bagian rumah dengan menyebutkan nama, warna dari bagian rumah yang di tunjuk guru. Pada pertemuan kedua anak akan melakukan kegiatan bermain puzzle menunjuk dan menyebutkan nama kepingan bentuk-bentuk geometri yang mereka pilih dan mulai dikenalkan dari ciri bentuk geometri. Pada pertemuan ketiga anak akan melakukan kegiatan memasang gambar benda sesuai dengan gambar bentuk geometri yang menyimbolkannya, menyebutkan nama benda dan bentuk geometri yang mereka tunjuk dengan cara menarik panah yang terdapat pada dinding kiri media.

Pada pertemuan keempat anak melakukan kegiatan kota raba adalah anak membedakan bentuk geometri dan bukan bentuk geometri dengan cara mengambil, menunjuk dan menyebutkan gambar benda dan bentuk dari gambar yang mereka ambil serta alasannya. Pada pertemuan kelima anak melakukan kegiatan mengenal ruang pada media. Anak diminta untuk memberikan sekat sebagai dinding, kemudian anak membedakan ruang

yang satu dengan yang lainnya. Pada pertemuan keenam anak akan melakukan kegiatan mengumpulkan bentuk geometri dengan cara memasukkan bentuk geometri sesuai pola yang ada pada media dan menyebutkan ciri dari bentuk geometri. Pada pertemuan ketujuh anak melakukan kegiatan mengelompokkan bentuk-bentuk sesuai warna. Pada pertemuan kedelapan anak melakukan kegiatan menghubungkan gambar dan tulisan yang menyimbolkannya dengan cara menarik panah yang terdapat pada dinding kiri media. Pada pertemuan kesembilan anak melakukan kegiatan menyusun beberapa kepingan bentuk geometri, menyebutkan hasil yang mereka buat dan menyebutkan beberapa kepingan bentuk geometri yang mereka gunakan.

### **Evaluation**

Tahap ini merupakan tahap yang terakhir dari pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan setelah dilakukannya tahap implementasi. Pada tahap penilaian media Rumah Geo dimaksudkan untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Rumah Geo untuk mengenal bentuk-bentuk geometri.

Penilaian dari aspek kevalidan dapat dilihat pada lembar validasi media yang telah dinilai oleh para validator, penilaian dari aspek kepraktisan dapat dilihat pada angket/kuesioner yang telah diisi oleh para responden dalam hal ini adalah para guru dan wawancara dengan anak dan penilaian dari aspek keefektifan dapat dilihat pada lembar observasi anak.

### **Uji Kepraktisan**

Van Den Akker (dalam Rochmad, 2012) mengemukakan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan. Uji kepraktisan dilakukan dengan cara menganalisis hasil data yang telah diisi oleh guru/responden dan anak/peserta didik. Berikut hasil angket/kuesioner guru dan hasil wawancara terhadap anak.

### **Hasil Angket/Kuesioner Guru**

Lembar angket/kuesioner respon kepraktisan media diisi oleh sepuluh guru RA Muslimat NU Masyithoh 05 Banyurip Ageng. Hasil dari skor perolehan angket/kuesioner respon guru didapatkan rata-rata 4,29 dari skor maksimal 5,00 dengan perolehan prosentase rata-rata 86%, dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap media Rumah Geo sangat praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri kelompok A.

### **Hasil Wawancara Anak**

Pembuatan lembar instrumen wawancara ditujukan kepada anak dengan maksud untuk menguji kepraktisan suatu produk. Wawancara dilakukan di Kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah anak 30 dan 11 butir pertanyaan. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa total skor yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap peserta didik adalah 1.252 dan nilai rata-rata 3,794 dari skor maksimal 4,00 dengan rata-rata prosentase 95%, dapat disimpulkan bahwa media Rumah Geo yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya media yang dikembangkan oleh peneliti dalam meningkatkan hasil belajar anak tentang mengenal bentuk-bentuk geometri. Uji keefektifan ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil observasi baik sebelum ataupun sesudah dilakukannya penggunaan media pembelajaran pengembangan Rumah Geo.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menguji keefektifan media adalah sebagai berikut: Uji normalitas ini dilakukan guna mengetahui apakah data hasil observasi yang telah dilaksanakan berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas data observasi anak: Jumlah sampel (N) adalah 30, berarti sampel kecil, sehingga tabel hasil uji normalitas yang digunakan adalah Tabel Shapiro-Wilk. Dari tabel tersebut diperoleh nilai sig. awal (observasi awal) 0,084. Karena nilai  $0,084 > 0,05$  maka  $H_0$  di tolak atau Data Berdistribusi Normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil observasi sebelum dan sesudah diberikan treatment mempunyai varian yang sama atau tidak. Berikut hasil dari uji homogenitas: Berdasarkan hasil dari tabel Test of Homogeneity of Variances diperoleh nilai sig. = 0,000; karena nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau Varian Dari Data Sebelum dan Sesudah Observasi adalah tidak Sama atau tidak Homogen.

Teknis T-test adalah teknik statistic yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah Mean yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu, 2006). Berikut adalah hasil uji T: Berdasarkan hasil perhitungan dari SPSS nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ ; dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0 =$  ditolak dapat diartikan bahwa adanya pengaruh pada pengembangan media Rumah Geo dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri untuk Kelompok A usia 4-5 Tahun.

## **Pembahasan**

Media Rumah Geo yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada Kelompok A usia 4-5 Tahun melalui 5 tahap, yaitu : analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahap ini dilakukan guna menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang valid (layak). Berikut ini pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh.

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap pertama *Analysis*, Pada analisis ini diperoleh informasi bahwa kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri, anak masih belum paham dengan yang namanya bentuk geometri, dalam menyebutkan bentuk yang ditunjukkan, Kegiatan pembelajaran yang lain masih menggunakan papan tulis, lembar kerja siswa (LKS) dan media yang masih terbatas bahkan ada sebagian guru yang belum mengenalkan tentang bentuk-bentuk geometri, kondisi anak yang suka bertanya, bermain, aktif bergerak dan senang bereksplorasi. Hal ini sependapat yang dialami oleh Munte & Widyati, (2019) anak tidak dapat menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segitiga dan persegi dengan baik dan benar bentuk-bentuk

geometri disaat anak diminta mengamati dengan media flanel yang menyerupai macam-macam bentuk geometri, anak belum bisa menunjukkan bendabenda yang berbentuk geometri

Berdasarkan informasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media merupakan suatu hal yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri. Hal ini sependapat dengan Musfiqon (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Latif (2013) mengemukakan bahwa dalam memilih media untuk pembelajaran terutama anak usia dini perlu memerhatikan :Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani dan mendukung tujuan pembelajaran Media yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apakah media tersebut dan mengapa media tersebut dipilih Dalam pemilihan media, hendaknya didasarkan dengan kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik dan aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas. Media yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevan dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sederhana, berwarna, terkait dengan aktivitas bermain dan kelengkapan lainnya. Dalam memilih media hendaknya memperhatikan keseimbangan koleksi, termasuk media pokok dan penunjang sesuai dengan kurikulum, baik untuk kegiatan pembelajaran maupun untuk penunjang pembinaan bakat, minat dan keterampilan yang terkait. Memudahkan dalam memilih media yang baik, kiranya memerlukan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, review atau dapat bekerja sama dengan sesama komponen fungsional seperti : guru-guru atau kepada pimpinan lembaga ataupun forum KKG (Kelompok Kerja Guru).

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa keingin tahuan mereka, seperti teori Piaget (Suparno, 2011) tentang perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya

Dalam kegiatan menganalisis ini, peneliti tidak mengalami kendala, sehingga peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya pada pengembangan ADDIE, yaitu tahapan Desain atau merancang produk.

### **Rancangan (Design)**

Pada tahap Design atau perancangan ini, peneliti melakukan 4 langkah yaitu: Membuat rancangan media, penyusunan instrumen penilaian media, instrumen validasi media, instrumen validasi angket/kuesioner guru, instrumen validasi lembar observasi dan instrumen validasi pedoman wawancara. Instrumen validasi media digunakan untuk menguji kevalidan media, instrumen lembar angket/kuesioner guru dan instrumen panduan wawancara anak digunakan untuk menguji kepraktisan media, dan instrumen lembar observasi digunakan untuk menguji keefektifan.

Pada tahapan penyusunan kerangka media pembelajaran peneliti membuat produk berupa alat peraga untuk kelengkapan pengembangan Media Rumah Geo. Bahan dasar untuk membuat alat peraga tersebut adalah Stiker, magnet, kertas asturo, engsel, kertas kartoon, kayu, mika, spon, lem dan triplek. Peneliti memilih bahan-bahan tersebut karena bahan-bahan tersebut aman untuk anak dan tidak mudah rusak sesuai dengan pendapat Dewi (2017) yang menyebutkan prinsip yang harus diperhatikan dalam membuat media pembelajaran untuk anak antara lain adalah tidak menggunakan bahan yang berbahaya untuk anak, selain itu pendapat Dudley, Evan & John, 2009 memberikan rekomendasinya bahwa “dalam pengembangan bahan ajar agar memilih sumber informasi/materi yang sesuai dengan kebutuhan anak yang mengambil dari berbagai sumber, memodifikasi sesuai dengan kebutuhan anak, dan menyuguhkan variasi aktivitas yang dapat mendukung proses pembelajaran sesuai dengan target pembelajaran” (Yuniarti & Yulian, 2018).

Dalam membuat produk atau media Rumah Geo, peneliti tidak mengalami kendala.

### **Pengembangan (Development)**

Tahap yang ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah development (pengembangan). Tahap ini memiliki tujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran dan instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk kegiatan penelitian. Instrumen lembar validasi media divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu : Ibu Dr. Fenny Roshayanti, M.Pd (Universitas PGRI Semarang), Bapak Irfan Haris, M.Pd (UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan) dan Ibu Julekha, S.Pd (Dinas Pendidikan Kota Pekalongan).

Para validator memberikan penilaian tentang media yang dikembangkan melalui lembar instrumen validasi media, memberikan penilaian instrumen yang lain dan memberikan masukan-masukan agar media lebih rapi. Langkah selanjutnya setelah dilakukan penilaian dan saran/tanggapan, peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media dan instrumen sesuai tanggapan, komentar dan saran dari ketiga validator.

Pada tahapan ini validator meminta peneliti untuk membuat RPPH secara rinci dan jelas agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik bila ada perencanaan. Hal ini sependapat dengan Heryansyah (2020) yang menyatakan bahwa menyusun rencana pembelajaran adalah hal yang sangat penting, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara sistematis. Dalam tahap pengembangan ini tidak ada kendala yang dialami oleh peneliti. Proses pembuatan, validasi dan revisi berjalan dengan lancar.

### **Implementasi (Implementation)**

Tahap yang keempat dari model pengembangan ADDIE adalah implementation atau penerapan. Media dan instrumen yang sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator dan telah direvisi, maka selanjutnya peneliti melakukan penerapan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan penerapan di RA Muslimat NU Masyithoh 05 Banyurip Agen di Kelompok A usia 4-5 dengan jumlah peserta didik 30 anak.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama sembilan kali dalam kurun waktu 3 minggu. Setiap minggu dilakukan treatment selama 3 kali setiap hari selasa, rabu dan kamis. Penerapan kegiatan dilakukan selama sembilan kali dengan alasan anak lebih paham dalam

mengenal ciri dari bentuk-bentuk geometri, terutama yang mereka lihat disekitar lingkungan. Hal ini sependapat dengan Rustiyanti (2014) dalam pertumbuhannya, anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitar mereka. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain.

Kendala yang dialami pada tahap implementasi ini adalah pada tahap awal anak belum tahu cara hompimpa, mengganggu teman yang masih melakukan kegiatan, dalam mengenal ciri-ciri dari bentuk geometri anak masih sangat kesulitan, guru membantu, pada tahap awal guru membimbing anak untuk mengamati pada bagian sisi, guru menunjuk sambil memberikan informasi bahwa bagian yang guru tunjuk adalah sisi, sedang bagian bertemunya garis datar dan dan garis tegak dinamakan sudut, guru meminta untuk menyebut ulang bagian sisi dengan menanyakan "ini namanya apa?" lalu anak mengingat apa yang sudah disampaikan, sehingga saat ditanya "mengapa dinamakan bentuk persegi? Jika anak belum menjawab, guru menunjuk bagian dari bentuk persegi, anak akan menjawab "karena mempunyai sisi 4", kemudian guru menunjuk bagian sudut dari bentuk geometri, dan anak juga akan menjawab " dan sudut/pojok 4" (guru juga akan sambil menunjukkan jari tangan 4, anak akan otomatis menunjukkan jari tangan 4).

### **Evaluasi (Evaluation)**

Tahap kelima atau tahap yang terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluation (Penilaian). Tujuan dilakukannya penilaian ini adalah untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Pengembangan Media Rumah Geo yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada kelompok A usia 4-5 tahun.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dengan mengacu pada hipotesis yang dirumuskan serta tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut : Berdasarkan uji kevalidan dengan Aiken's V didapatkan nilai koefisien lebih dari 0 ( $> 0$ ) maka media dan instrument valid dan layak digunakan untuk penelitian sedangkan berdasarkan uji reliabilitas antar rater menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hal tersebut membuktikan bahwa terdapat kesepakatan antara penilai atau validator.

Hasil uji kepraktisan berdasarkan rekap hasil kuesioner atau angket respon pendidik dan wawancara dengan peserta didik, menunjukkan bahwa nilai kuesioner 4,29 dan nilai wawancara 3,79. Skor maksimal adalah 5,00 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran pengembangan media Rumah Geo sangat praktis digunakan dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Sebelum diberikan treatment rata-rata kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri adalah 4,57% dan setelah treatment diberikan kemampuan karakter anak meningkat

menjadi 6,85%. Hal ini membuktikan bahwa media Rumah Geo efektif dan signifikan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Saran bagi peneliti Berdasarkan hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut : Pendidik Sebagai bahan masukan untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri, salah satunya dapat melalui pengembangan media Peneliti hendaknya melakukan penelitian yang lebih memfokuskan pada indikator-indikator kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut: Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi pendidik untuk memperbaiki cara dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri dan memberikan motivasi pendidik lain untuk dapat mengembangkan media yang lain yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

#### **Daftar Pustaka**

- Abdul Rozak, D. W. (2018). Pengembangan media pembelajaran sasa-aura untuk meningkatkan prestasi peserta didik SMK CENDEKIA MADIUN tahun ajaran 2017/2018. *jurnal pendidikan dan ilmu pengetahuan*.
- Amalia, R. (2017). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis penemuan terbimbing pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMP/MTs.
- Andriyani, M. (2015). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. *PAUD Teratai*, 7(3).
- Annisa. (2018). Peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri Kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang.
- Anufia, B & Alhamid, T. (2019). *Resume: Instrumen pengumpulan data*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.
- Apriyani, F. (2018). Pengembangan media dadu dan papan flanel untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri dan konsep berhitung pada anak Kelompok A RA Perwanida I Cluring tahun 2017/2018. Universitas Jember.
- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). Instrumen penelitian. Disajikan pada Desember. Universitas Malang.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian (kelima belas)*. PT Rineka Cipta.
- Artika, L. Chairilisyah, D. Puspitasari, D. (2016). Pengaruh permainan dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis.

- Ayu Putu Puspa Ariyani, A. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri Kelompok B. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Azizah, M., & Fauziah, F. (2019). Pengaruh kemampuan koneksi matematika terhadap hasil belajar materi garis singgung lingkaran SMPN 2 Sumbergempol Tsulungagung. 1–9.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis pengembangan bahan ajar berbasis. *Halaqa: Islamic Education Journal*.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2019). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 53-60.
- Dachliyani, L. (2019). Instrumen yang sahih : sebagai alat ukur keberhasilansuatu evaluasi program diklat (evaluasi pembelajaran). *MADIKA : Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustkawatan*.
- Desti Helfianti, R. N. (2021). Pengembangan media permainan game geo bus (ggs) untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Journal of Education Research*.
- Dewi, N.K. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media jepit geometri pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha di Sidomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Elan, D. A. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. *PAUD Agapedia*.
- Ernawati, N. (2015). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media smart box pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilangkecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Artikel Skripsi*.
- Hamdani, Hamid (2013). Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia)
- Hamida, A. I., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh media tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>
- Handayani, A, Murtianto, Y. H. R. (2016). *Komputasi statistik*. Universitas PGRI Semarang.
- Hartono. (2016). *SPSS 16.0 analisis data statistika dan penelitian* (VII). Pustaka Belajar.
- Hidayah, I. R. (2018). Pengembangan modul pembelajaran ipa materi kenampakan permukaan bumi pada siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Simki-Pedagogia*.
- Hunaifi, A. A., & Sahari, S. (2018). Program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri 2018. 02(04).
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. 2(2), 151–165.
- Hutabri, A. A. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*.
- Atik Mufidah, Bagus Ardi Saputro, Muhtarom, Pengembangan Media Rumah Geo Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)

- I Made Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model . *Jurnal Ika*.
- I Made Tegeh, I. N. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model addie.
- lin Zheniar Winayati, I. A. (2014). Upaya meningkatkan pemahaman geometri melalui alat permainan edukatif balok pada anak usia 4-5 tahun RA Amaliyah Kabupaten Sekadau.
- Isnawati, A. N. A, Jayanti, D. D, Luthfillah, M. (2020). Pengaruh penggunaan media menara geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak usia dini. *Sawabiq: Jurnal Keislaman*. Volume 1 Nomor 1 Tahun 2020
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Umami II . *Spektrum PLS*.
- Komang Srianis, N. K. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk . *PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Kurnia, R, Solfiah, Y& Rusdianti. (2020). Pengembangan media getar (geometri putar) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp> Volume 3 Nomor 2, Desember 2020 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. In jurnal pendidikan teknik mesin Unnes (Vol. 12, Issue 1, p. 129541).
- Kemendikbud RI. (2014). Standar nasional pendidikan anak usia dini no 137 tahun 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/permen\\_kemendikbud\\_nomor\\_137\\_tahun\\_2014\\_standar\\_nasional\\_pendidikan\\_anak\\_usia\\_dini.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/permen_kemendikbud_nomor_137_tahun_2014_standar_nasional_pendidikan_anak_usia_dini.pdf)
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, 1–31.
- Krobo, A. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle ball bentuk geometri pada anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua. *Pernik Jurnal Paud*, Vol 4.
- Lailatul Asmaul Chusna, M. A. (2019). Pengembangan media dakon geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun.
- Lili Artika, D. C. (2016). Pengaruh permainan dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis .
- Made Giri Pawana, N. S. (2014). Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek dengan model addie pada materi pemrograman web siswa kelas x semester genap di SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.

- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- 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.
- Muhammad Rusdi Tanjung, T. F. (2014). Pengembangan aplikasi multimedia pengenalan dan pembelajaran origami dengan pendekatan ADDIE.
- Muiz, D. A. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. 1(1), 66–75.
- Munte, F. F., & Widayati, S. (2019). Pengaruh permainan ulat bangun datar terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini di Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(3).
- Muttakhidah, R. I. (2016). Pergeseran perspektif “Human Mind” John Locke dalam paradigma pendidikan matematika. *UAD Jurnal managemet System*, 16 No. 1, 56-58. Retrieved Oktober Sabtu, 23 Oktober, 2021, from <https://core.ac.uk/download/pdf/324200153.pdf>
- Muzdalifah. (2018). Pengembangan media booklet matematika berbasis unity of sciences untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi lingkaran Kelas Viii SMP Negeri 1 Gringsing tahun pelajaran 2017/2018.
- Nening Asmianti, A. N. (2017). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media karpet geometri. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*.
- Nila Mayang Sari, D. C. (2016). Pengaruh penggunaan media geoboard terhadap kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA PEKANBARU.
- Ningrum, M. A., & Chusna, L. A. (2020). Dakon geometry innovation in stimulating the ability to recognize. 08(01), 18–32.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis permasalahan perkembangan kognitif anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No.
- Nur Fadhilah, M. M. (2021). Pengaruh media roda putar terhadap kemampuan mengenal pola dan motorik halus anak usia dini. *Jayapangus Press*.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50-59.
- Purwanti, E., Purnomo, E., & Pujiati, P. (2015). Pengembangan instrumen keterampilan sosial berbasis observasi dan sosiometri dalam pembelajaran IPS. *Jurnal studi sosial/journal of social studies*, 3(1)
- Rahman, K.A, Wirdasari, A. (2017). Persepsi masyarakat terhadap urgensi PAUD di Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas Universitas Jambi*.
- Rena Madina, S. R. (2015). Deskripsi pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Teratai Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo.

- Revita, R., (2019). Uji kepraktisan perangkat pembelajaran matematika berbasis penemuan terbimbing untuk SMP. *Matematika, Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* Vol. 2(2), 148–154.
- Rustiyanti, D.W. (2014). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.
- Sari, M. M., Nasirun, M., & Ardina, M. (2020). Kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam membuat karya dengan barang bekas. *Jurnal Pena Paud Volume 1 Issue 1* (2020) Pages 1(1), 72–80.
- Sari, N. M. Chairilisyah, D. F. (2016). Pengaruh penggunaan media *geoboard* terhadap kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru.
- Semmel, D. S., Matematika, P., & Keguruan, F. (2012). Pengembangan bahan ajar berbasis web.
- Septari, L. P. M. (2020). Pengembangan instrumen kemandirian belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sd. 4(2). <https://repo.undiksha.ac.id/4348/>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d* (Sutopo (ed.)).
- Sumaryanto, P. (2014). Implementasi kebijakan kelembagaan PAUD. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*.
- Try Astuti Ningsih Hrp, M. Z. (2018). Pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok B di RA Sabila Amanda. *Jurnal Raudhah*.
- Ulfa, F. N., & Hafidah, R. Dewi. N. K. (2019). Mengenal bentuk geometri melalui pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* pada anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia, Vol. 8 No. 1*
- Vemsi Damopolii, N. B. (2019). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *Algoritma Journal of Mathematics Education*.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini dan pendidikan anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini, Volume 4 N*.
- Winarsunu, T. (2006). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan* (iii). Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wulandari, C. (2017). Menanamkan konsep bentuk geometri (bangun datar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks, 3(1), 1–8*.
- Yogi, M. (2014). Instrumen penelitian kualitatif, kuantitatif dan pengembangan. *Implementation science, 39(1) 1–24*.
- Yulianti Fitriani, D. H. (2020). Analisis aplikasi belajar bentuk dalam upaya mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Kalimaya*.