



**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B**

DI RA SABILA AMANDA

T.A. 2017/2018

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas -Tugas dan
Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Oleh:

TRY ASTUTI NINGSIH HARAHAHAP
NIM. 38.14.3.016

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B
DI RA SABILA AMANDA
T.A. 2017/2018**

SKRIPSI
Diajukan untuk Melengkapi Tugas -Tugas dan Memenuhi Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH:

TRY ASTUTI NINGSIH HARAHAHAP
NIM. 38.14.3.016

Pembimbing I

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

Pembimbing II

Zulfahmi Lubis, M.Ag
NIP. 19770326 200501 1 006

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Willem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Sabila Amanda T.A. 2017/2018” oleh **Try Astuti Ningsih Harahap** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

11 Juli 2018 M
27 Syawal 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua


Dr. Khadifah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

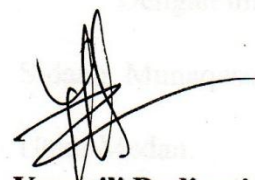
Sekretaris

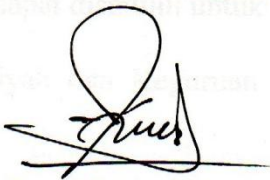

Sapri S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji


2. Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031


2. Zulfahmi Lubis, M.Ag
NIP. 19770326 200501 1 006


3. Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 19670615 200312 2 001


4. Sapri S.Ag, MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

Nomor : Istimewa

Lamp : -

Hal : Skripsi

a.n. **Try Astuti Ningsih Harahap**

Medan, Juni 2018

Kepada Yth,

Bapak Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

UIN-SU

di -

Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Try Astuti Ningsih Harahap**

NIM : **38.14.3.016**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Jurusan : **Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Sabila Amanda T.A. 2017/2018.**

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

Pembimbing II



Zulfahmi Lubis, M.Ag
NIP. 19770326 200501 1 006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Try Astuti Ningsih Harahap
NIM : 38.14.3.016
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Sabila Amanda T.A. 2017/2018.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, Juni 2018



Yang membuat pernyataan

Try Astuti Ningsih Harahap
NIM. 38.14.3.016

ABSTRAK



Nama : Try Astuti Ningsih Harahap
Nim : 38.14.3.016
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Mesiono, M.Pd
Pembimbing II : Zulfahmi Lubis, M.Ag
Judul : Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Sabila Amanda T.A. 2017/2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif; 2) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif; 3) pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di RA Sabila Amanda.

Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental designs*, dengan menggunakan desain penelitian *intact-group comparison*. Sampel penelitian yaitu anak kelompok B di RA Sabila Amanda berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan analisis dokumen. Teknik analisis data menggunakan uji tingkat kecenderungan variabel penelitian, uji-t dan uji pengaruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda sebesar 2,91. Sedangkan, perbandingan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa nilai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) lebih tinggi dari nilai kelas kontrol. Hasil tersebut terlihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 16,8 dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 10 dan perhitungan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,84 > 2,048$). Kesimpulan penelitian bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda adalah terbukti.

Kata kunci: *Kegiatan bermain konstruktif, Kemampuan mengenal bentuk geometri*

Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Sabila Amanda T.A. 2017/2018” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana SI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan Skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag**, selaku Rektor UIN SU Medan yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FITK.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd**, selaku Dekan FITK UIN SU Medan yang selalu mendukung pelaksanaan program di PIAUD.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag**, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak membantu dan membimbing selama belajar di UIN SU Medan.

4. Ibu **Fauziah Nasution, M.Psi**, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Bapak **Dr. Mesiono, M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurah dalam membimbing, memberikan masukan serta kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak **Zulfahmi Lubis, M.Ag**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu **Mariani, S.Ag**, selaku kepala RA Sabila Amanda, Dewan Guru dan Siswa-Siswi yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Terimakasih banyak kepada Seluruh Dosen dan Staf PIAUD FITK UIN SU Medan, untuk arahan, bimbingan dan pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
9. Mendedikasikan penghargaan dan rasa terimakasih yang mendalam untuk orang-orang penting dalam kehidupanku yaitu orang tua tercinta, **Damran Harahap, Siti Rayo Siagian** dan **Susi Febrianti**, kepada kakak-kakakku **Ayu Rahayu Ningsih Harahap** dan **Desy Anggriani Ningsih Harahap** serta yang terakhir kepada kedua adikku **Feby Ariani Ningsing Harahap** dan **Muhammad Fatih Hanifansyah Harahap**, untuk cinta, pengertian dan dukungan tanpa akhir serta berdo'a sepanjang waktu terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini Stambuk 2014** yang tidak dapat dituliskan satu persatu yang selama ini saling memberi

semangat dan saling membantu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan memiliki sebuah harapan dapat menyelesaikan pendidikan ini bersama-sama.

Semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan Bapak/Ibu serta Saudara/i kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Medan, Juni 2018

Penulis



Try Astuti Ningsih Harahap

Nim. 3814.3.016

DAFTAR ISI

ABSRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAS ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini	8
a. Pengertian kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.....	8
b. Manfaat mengenal bentuk geometri pada anak usia dini	10
c. Tahap-tahap mengenal bentuk geometri pada anak usia dini	11
d. Pengembanagan geometri AUD.....	13
2. Tinjauan Bermain Konstruktif	15
a. Pengertian bermain.....	15

b. Fungsi bermain.....	17
c. Pentingnya bermain bagi anak usia dini.....	18
d. Pengertian bermain konstruktif	21
e. Ciri-ciri bermain konstruktif	23
f. Jenis-jenis bermain konstruktif	24
g. Media bermain konstruktif.....	24
B. Kerangka Pikir	25
C. Penelitian yang Relevan	26
D. Pengajuan Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Desain Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	30
D. Definisi Konseptual dan Operasional.....	31
1. Bermain konstruktif	31
2. Kemampuan mengenal bentuk.....	31
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
1. Metode test.....	32
2. Analisis dokumen.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	35
1. Uji tingkat kecenderungan variabel penelitian.....	35
2. Uji hipotesis	36

3. Uji pengaruh.....	37
G. Prosedur Penelitian.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Temuan.....	40
1. Temuan umum	40
a. Sejarah Singkat Berdirinya RA Sabila Amanda	40
b. Profil Sekolah.....	41
c. Visi dan Misi	41
d. Struktur Organisasi.....	42
e. Sarana Prasarana	43
f. Anak Didik	43
2. Temuan khusus.....	44
a. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
B. Analisis Data	44
1. Uji tingkat kecenderungan variabel penelitian.....	50
2. Uji hipotesis.....	54
3. Uji pengaruh.....	55
C. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
Daftar Riwayat Hidup	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Test Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	34
Tabel 4.1 Jumlah dan Kondisi Bangunan	43
Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran	43
Tabel 4.3 Jumlah Anak Didik Kolompok Belajar.....	43
Tabel 4.4 Skor Kelompok Eksperimen	44
Tabel 4.5 Skor Kelompok Kontrol.....	45
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Eksperimen	47
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Kontrol.	49
Tabel 4.8 Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.9 Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Kontrol.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Test

Lampiran 2 Surat Izin Riset

Lampiran 3 RPPH

Lampiran 4 Lembar Rekapitulasi Nilai Yang Diperoleh Anak

Lampiran 5 Nilai-Nilai Dalam Distribusi t

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berumur nol tahun atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih delapan (0-8) tahun.¹ Usia dini merupakan masa yang sangat berharga bagi penyelenggaraan pendidikan karena usia ini merupakan masa-masanya anak dibentuk dalam periode kehidupan manusia.² Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga maupun masyarakat. Pendidikan dianggap penting karena dapat merubah pola pikir, kepribadian dan tingkah laku yang dimiliki oleh seseorang. Pendidikan juga harus dimulai sejak anak masih usia dini.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”³

Dengan demikian pendidikan anak usia dini yaitu usaha yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak misalnya perkembangan agama, bahasa, kognitif, motorik, sosial-emosional dan seni. Salah satu materi pembelajaran yang perlu diajarkan kepada anak yaitu identitas diri misalkan

¹ Tadkiroatun Musfiroh (2008), *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, h. 1

² Asrul & Ahmad Syukri Sitorus (ed.) (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 285-286

³ Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2014), *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 37

nama, usia, alamat dan lainnya. Selain itu mengenalkan lingkungan kepada anak juga diperlukan agar anak mengetahui benda dan bentuk yang ada disekitarnya. Pembelajaran mengenal bentuk yang ada disekitar anak dapat dikatakan dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, segitiga.⁴ Seharusnya anak usia dini sudah mampu mengenal bentuk geometri karena dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2004 tentang Standar Nasional PAUD mengatakan bahwa anak usia 2-3 tahun mampu mengenal tiga bentuk yaitu lingkaran, segiempat dan segitiga (  ) dan seharusnya anak usia 5-6 tahun sudah dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri, menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok berdasarkan bentuknya, menggambar bentuk geometri dan menyebutkan contoh benda yang memiliki bentuk yang mirip dengan bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada kelompok B di RA Sabila Amanda dalam kegiatan pembelajaran tentang mengenal bentuk geometri masih ada anak yang sedikit mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri dan memasang bentuk yang sama, hal itu disebabkan anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh yang diberikan guru. Pada proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang kemungkinan kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih

⁴ Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008), *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Alih Bahasa: Pius Nasar), Jakarta: Indeks, h. 398

menekankan pada membaca iqra' dan calistung (membaca, menulis dan berhitung). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan sedikit monoton, yang hanya melakukan klasikal sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan imajinasinya. Pada saat pembelajaran tentang geometri, guru hanya menggunakan gambar bentuk-bentuk geometri untuk mengenalkannya kepada anak.⁵

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu dengan melakukan suatu kegiatan bermain konstruktif, karena pada dasarnya masa usia dini adalah masa dimana anak senang dalam bermain. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip, yaitu: berorientasi pada perkembangan anak, berpusat pada anak, menggunakan media edukatif serta bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Menurut Fleer (dalam Khadijah) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.⁶ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara bagi anak usia dini untuk belajar. Melalui bermain anak

⁵ Observasi awal di RA Sabila Amanda pada tanggal 29 September 2017

⁶ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 75-76

⁷ Herdina Indrijati (2017), *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 160

berekplorasi untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan, memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, dan kesimpulan mengenai benda disekitarnya serta mendapat kenikmatan dari bermain itu sendiri. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalaman.

Bermain konstruktif adalah menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif yaitu bermain konstruksi sifat cair (air, pasir, spidol dan lain-lain) dan bermain konstruksi terstruktur (balok-balok, lego dan lain-lain).⁸

Pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak yang dilakukan dengan kegiatan bermain konstruktif akan dapat mengasah kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan proses pembuatan bentuk geometri itu sendiri sehingga anak mendapat contoh yang konkret. Di samping itu melalui kegiatan bermain konstruktif juga dapat melatih kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu “Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Sabila Amanda Tahun Ajaran 2017/2018.

⁸ Kemenag (2016), *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*, Jakarta: Kemenag Dirjen Pendidikan Islam, h. 68

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang disebutkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Anak sedikit mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri dan memasangkan bentuk yang sama.
2. Anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh yang diberikan guru dan belum dapat memunculkan imajinasinya.
3. Seringnya penggunaan LKA yang kurang menarik bagi anak.
4. Lebih menekankan pada pembelajaran membaca iqra' dan calistung (membaca, menulis dan berhitung).
5. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton (klasikal) sehingga membuat anak bosan.
6. Guru hanya menggunakan gambar bentuk-bentuk geometri untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar tidak ada kesalahpahaman maka peneliti membatasi masalah pada: pengaruh kegiatan bermain konstruktif, dan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif?
2. Bagaimana tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif?
3. Apakah terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif.
3. Untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Dapat dijadikan sumber informasi bagi guru RA dalam melaksanakan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri bagi anak dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif.
 - b. Secara konseptual dapat memperkaya teori bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.
2. Praktis
 - a. Bagi anak: 1) dapat membantu anak dalam mengenal bentuk geometri secara konkret dengan bermain konstruktif; 2) dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik halus.
 - b. Bagi guru: dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan kegiatan bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teori

1. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Anak pada masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk menanamkan suatu pengetahuan salah satunya yaitu mengenalkan bentuk geometri, karena pada masa usia dini, anak lebih peka terhadap stimulus/rangsangan yang diberikan atau diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu anak yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus/rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Kegiatan mengenalkan bentuk geometri kepada anak dapat dilakukan dengan bermain atau berbagai permainan yang dirasa akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Anak akan lebih berhasil dalam mempelajari sesuatu jika sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.⁹ Maksudnya bahwa mengenal berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda

⁹ Slamet Suyanto, (2006), *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, h. 55

disekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya, seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segiempat atau persegi.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.¹⁰ Belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dan konsep-konsep lebih tinggi yang akan berbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuknya sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya.¹¹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri, mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar geometri, seperti segiempat, lingkaran, segitiga dan mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya.

¹⁰ Agung Triharso, (2013), *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini: 30 Permainan Matematika dan Sains*, Yogyakarta: Andi Offset, h. 50

¹¹ Daitin Tarigan, (2006), *Pembelajaran Matematika Realistik*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, h. 32

b. Manfaat dan Tujuan Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Mengenalkan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan dari pembelajaran adalah anak dapat mengenal apa hal yang telah dipelajari oleh anak. Perkembangan yang dialami oleh anak akan berlangsung secara berkesinambungan, sehingga tingkat perkembangannya dapat meningkat. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diberikan kepada anak harus bertahap sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mengenalkan bentuk geometri kepada anak memiliki manfaat, yaitu sebagai berikut: 1) akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang; 2) anak akan membedakan bentuk-bentuk; 3) anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya; 4) anak akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk dan ukuran.¹²

Mengenalkan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: 1) memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok; 2) membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara biasa dan kata-kata tidak biasa; 3) memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.¹³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan tujuan dari mengenalkan bentuk geometri kepada anak yaitu anak akan mampu untuk mengenali bentuk-bentuk yang ada dilingkungannya yang hampir memiliki bentuk yang sama dengan bentuk geometri yang ada telah dipelajarinya. Selain itu, anak akan mampu memberikan nama

¹² Wahyudi dan Damayanti, (2005), *Program Pendidikan Untuk Anak usia Dini di Prasekolah Islam*, Jakarta: Grasindo, h. 109

¹³ Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik., *Op Cit*, h. 399

geometri sesuai dengan bentuk yang dilihatnya serta mampu menggolongkan benda yang memiliki bentuk dan warna yang sama.

c. Tahap-Tahap Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Mengenal konsep geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, meyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, belah ketupat dan sebagainya.

Adapun tahapan mengenalkan bentuk geometri pada anak, yaitu sebagai berikut: 1) Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang; 2) Membedakan bentuk-bentuk geometri; 3) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya; 4) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya; 5) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.¹⁴

Terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, diantaranya sebagai berikut: 1) Tahap pengenalan: dalam tahap ini anak mulai mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya; 2) Tahap analisis: pada tahap ini anak mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut; 3) Tahap pengurutan: pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat dikembangkan secara penuh; 4) Tahap deduksi: dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus; 5) Tahap akurasi: dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian.

¹⁴ *Ibid.*, h. 115

Anak belajar bentuk-bentuk geometri, anak harus belajar dari benda-benda konkret.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahap mengenal bentuk geometri pada anak yaitu: mengenal bentuk dasar, membedakan bentuk, memberi nama, menggolongkan, mengenali benda disekitar, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi dan tahap akurasi.

Pada tahapan pertama mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dikatakan bahwa mengenal bentuk dasar misalkan lingkaran. Adapun ayat yang sedikit menyinggung bentuk geometri yaitu lingkaran atau anak usia dini sering menyebutnya dengan bulat terdapat dalam QS. Ghasyiyah ayat 20, yang berbunyi:

وَالْأَرْضَ كَيْفَ سَطَحَتْ ﴿٢٠﴾

Artinya: “ Dan bumi bagaimana dihamparkan?”

Pada ayat di atas, Allah mengajak manusia untuk berpikir bagaimana bumi itu dihamparkan. Ayat ini mengisyaratkan bentuk bumi. Sehingga pertanyaan yang muncul apakah bumi bulat atau terhampar. Untuk masalah ini ada beberapa ayat yang berkaitan, diantaranya QS. An-Naziat ayat 30, yang berbunyi:

وَالْأَرْضَ بَعْدَ ذَلِكَ دَحَاهَا ﴿٣٠﴾

Artinya: “ Dan setelah itu bumi Dia hamparkan”.

Kata (دحا) menunjukkan dua arti yaitu: 1) datar dan luas; 2) bergulung. Inilah kejutan al-Qur'an yang secara lugas mengungkapkan keadaan bumi yang kita lihat dengan mata mata telanjang dalam bentuk

¹⁵ Daitin Tarigan., *Op Cit*, h. 62

fenomena terhampar datar dan sangat luas. Sedangkan bumi ini sebenarnya bulat seperti telur. Ayat yang dijadikan hujjah bulatnya bumi yaitu QS. Ar-Rahman ayat 17, yang berbunyi:

رَبُّ الْمَشْرِقَيْنِ وَرَبُّ الْمَغْرِبَيْنِ ﴿١٧﴾

Artinya: “Tuhan yang memelihara kedua tempat terbit matahari dan Tuhan yang memelihara kedua tempat terbenamnya”.

Seandainya bumi datar, maka mesti hanya ada satu tempat terbit dan satu tempat terbenam. Tetapi karena bumi bulat, ketika matahari berada di timur bumi, ia akan menyinari sisi bagian timur saja, dan membuat gelap sisi bumi bagian barat, karena terhalang mendapatkan cahaya. Demikian pula terjadi sebaliknya.¹⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa di dalam al-Qur'an juga terdapat penjelasan atau pembahasan bentuk geometri walaupun itu hanya tersirat, namun maknanya tetap mengarah ke yang dituju. Adapun yang dibahas dalam ayat di atas yaitu tentang bentuk bumi yang bulat, itu termasuk kepada salah satu bentuk geometri yaitu lingkaran tetapi anak lebih sering menyebut lingkaran sebagai bentuk bulat.

d. Pengembangan Geometri AUD

Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Pengembangan geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara.

¹⁶ Ilham, (2015), *Tafsir Surah Al-Ghasiyah Ayat 17-20*, tersedia pada <http://ilhamdapudeang.blogspot.com/2015/06/tafsir-surat-al-ghasyiyah-ayat-17-20.html> (diakses pada Minggu, 8 Juli 2018 pukul 22.23)

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengajak anak melihat benda disekitarnya untuk dapat menentukan bentuk apa benda tersebut misalkan buku yang memiliki bentuk seperti segiempat. Selain itu, di bawah ini akan dijelaskan kegiatan yang dapat dilakukan untuk pengembangan geometri anak usia dini.

Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Mengukur benda dengan sederhana; 2) Menggunakan bahasa ukur seperti besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah; 3) Menciptakan bentuk geometri dan lain-lain; 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 5) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 6) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah; 7) Menyebut benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri; 8) Mencontoh bentuk-bentuk geometri; 9) Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segiempat; 10) Menyusun menara dari delapan kubus.¹⁷

Perkembangan geometri yang harus dikembangkan pada anak usia dini antara lain: 1) memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 2) mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 3) membandingkan benda menurut ukuran besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendahnya; 4) mengukur benda secara sederhana; 5) mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar-kecil, tinggi-rendah, dan panjang-pendek; 6) menciptakan bentuk dari kepingan geometri; 7) menyebut benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri; 8) mencontoh bentuk-bentuk geometri.¹⁸

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan geometri anak usia dini adalah proses pengenalan bentuk, warna, dan ukuran geometri dalam menunjukkan, memilih, menyebutkan dan membedakan, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

¹⁷ Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Pengembangannya*, Medan: Perdana Publishing, h. 53

¹⁸ Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 63

2. Tinjauan Tentang Bermain Konstruktif

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.¹⁹

Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan pada proses daripada hasil akhir.²⁰

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.²¹

Dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara suka rela untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dapat dilakukan dengan ataupun tanpa alat yang akan mampu mengembangkan imajinasi anak dan pengetahuan anak yang dapat mengembangkan kemampuannya serta akan terus dilakukan saat memiliki kesempatan dan dengan melalui bermain anak dapat mengenali lingkungan sekitarnya serta dapat berinteraksi dengan temannya.

¹⁹ Nurussakinah Daulay, (2015), *Psikologi Kecerdasan Anak*, Medan: Perdana Publishing, h. 136

²⁰ Euis Kurniati, (2016), *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 4

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, (2013), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 144

Adapun hadist tentang bermain yaitu hadist riwayat bukhari:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن المسيب
عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي صل الله عليه وسلم
بحرابهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بها فقال (دعهم يا عمر). وزاد علي
حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

Terjemah: “ Dari Abu Hurairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi
bermain tombak dihadapan Rasulullah saw, tiba-tiba
datang Umar bin Khatab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil
dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut, Rasulullah
saw bersabda: “ biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan
Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami
Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami
Makmar tentang hal itu yang terjadi dari masjid”. (H.R.
Bukhari).²²

Dengan demikian dapat disimpulkan dari hadist yang telah
disebutkan di atas bahwa bermain juga diperkenankan dalam ajaran
Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh
kesenangan dan pengalaman serta pengetahuan baru dari hasil kegiatan
bermain yang dilakukan oleh anak. Kegiatan bermain tidak terikat pada
waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

²² Atik Wartini dan Muhammad Askar, (2015), *Al-Qur'an dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini* (Jurnal), (Diakses tanggal 15 Oktober 2017, pukul 15.25)

b. Fungsi Bermain

Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa bermain memiliki fungsi yang dalam proses perkembangan anak.

Adapun fungsi bermain, antara lain: 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; 4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih pesan sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.²³

Menurut Hartley, Frank dan Goldenson sebagaimana dikutip oleh Moeslichatoen, ada delapan fungsi bermain bagi anak yang akan dijelaskan di bawah ini.

Adapun fungsi bermain bagi anak yaitu sebagai berikut: 1) Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya menirukan ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit dan sebagainya; 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan sebagainya; 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah dan sebagainya; 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya; 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain; 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya; 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya,

²³ *Ibid.*, h. 145

semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat; 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun dan sebagainya.²⁴

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini yaitu dapat melatih gerak dan motorik anak, dapat mengembangkan kognitif anak melalui eksplorasi, dapat menimbulkan keberanian dan kepercayaan diri yang dimiliki oleh anak, untuk dapat menyalurkan perasaan yang dimiliki oleh anak, menirukan kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa, untuk dapat memecahkan suatu masalah dengan mencoba berbagai cara penyelesaian masalah tersebut.

c. Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini

Sehari-hari, anak memilih sendiri jenis dan bentuk permainan dari tempat dan situasi yang dihadapinya. Ia merasa senang dengan aktivitas tersebut. Dengan situasi seperti itu, anak akan memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan berbagai dimensi potensi perkembangan yang dimiliki anak. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Dari batasan ini kelihatan bahwa pada saat anak bermain anak belajar mengambil, memilih,

²⁴ Moeslichatoen, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 33-34

mencoba, menentukan, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Pada saat itulah terjadinya pembelajaran.²⁵

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama dan menjunjung tinggi sportifitas. Di samping itu, aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan motorik anak usia dini. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.²⁶

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Adapun alasan mengapa anak usia dini suka bermain, yaitu: 1) Kelebihan energi: anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain; 2) Rekreasi dan relaksasi: dalam hal ini, bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat lagi; 3) Insting: maksudnya bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan

²⁵ Anita Yus, (2011), *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 136

²⁶ Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 166

diri melakukan peran orang dewasa; 4) Rekapitulasi: Maksudnya bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.²⁷

Berdasarkan dari yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain memiliki arti penting bagi anak usia dini, karena melalui bermain mereka dapat belajar banyak pengetahuan dan pengalaman secara langsung dan juga dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki oleh anak seperti sosial, emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik serta membentuk kreativitas anak. Selain itu, bermain dilakukan oleh anak, karena memiliki energi yang berlebih, insting, rekreasi dan relaksasi setelah melakukan aktivitas.

Di dalam Islam juga dianjurkan bagi orang untuk mengajak anaknya untuk bermain sesuai seperti dijelaskan dalam riwayat di bawah ini:

Nabi Muhammad SAW sering kali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain di atas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa. Dalam riwayat lain, 'Umar bin Khatab r.a. ia pernah berjalan di atas tangan dan kedua kakinya (merangkak), sementara anak-anaknya

²⁷ M. Fadlillah dkk, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 27-28

bermain-main di atas punggungnya. Umar berjalan membawa mereka layaknya seekor kuda. Ketika orang-orang masuk dan melihat Khalifah mereka dalam keadaan seperti itu, mereka pun berkata, “Engkau mau melakukan hal seperti itu, wahai amirul mukminin?” Umar menjawab, “tentu!”²⁸

Kedua riwayat di atas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya meluangkan waktu untuk dapat bermain bersama dengan anaknya. Selain untuk mempererat kasih sayang, orang tua juga dapat menjadikan permainan sebagai sarana untuk mengajarkan sesuatu kepada anak sehingga anak merasa nyaman dan senang dalam belajar.

d. Pengertian Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu yang alat permainan yang tersedia, seperti membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough*.²⁹ Permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri.³⁰ Permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruktif

²⁸ *Ibid.*, h. 28-29

²⁹ Tedjasaputra Mayke S., (2001), *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, h. 28

³⁰ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 168

yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi.³¹

Kegiatan konstruksional merupakan istilah yang merujuk kepada proses membangun (*bilding*), membentuk (*forming*) dan modifikasi kreatif bangunan struktur yang sudah ada (*fashioning*) benda tiga dimensi atau rangkaian benda-benda. Kegiatan dalam permainan konstruktif (*constructive play*) memiliki nilai khusus bagi anak usia dini untuk memperoleh pengalaman kreatif. Melalui permainan konstruktif anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatik. Permainan konstruktif melibatkan sejumlah alat yang dipakai untuk bermain seperti peralatan (*equipment*) dan bahan-bahan (*materials*).³²

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak dengan membentuk sesuatu atau membangun suatu bangunan dari alat dan bahan yang ada. Bermain konstruktif dapat dilakukan dengan menggunakan balok-balok, tanah liat, plastisin dan sebagainya. Melalui permainan konstruktif ini anak dapat mengasah daya imajinasinya dan kreativitasnya dalam membuat suatu bentuk yang diinginkan oleh anak itu sendiri.

³¹ E. B. Hurlock, (1978), *Perkembangan Anak Jilid I*, (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa), Jakarta: Erlangga, h. 122

³² Masnipal, (2013), *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional: Pijakan Guru, Mahasiswa dan Pengelola TK/RA/KB/TPA*, Jakarta: Gramedi, h. 289-290

e. Ciri-Ciri Bermain Konstruktif

Adapun yang menjadi ciri-ciri dari bermain konstruktif adalah sebagai berikut: 1) Reproduksi: anak memproduksi produk yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya membuat kucing dari *playdough* yang dilihatnya di televisi; 2) Produktif: melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjuk osirinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan; 3) Memperoleh kegembiraan: melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap sosial jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya.³³

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari bermain konstruktif yaitu anak dapat menghasilkan suatu karya dari hasil imajinasinya dan anak akan memperoleh kegembiraan dikarenakan anak telah berhasil membuat suatu bentuk yang diinginkannya serta anak akan menjadi pribadi yang lebih kreatif karena selalu membayangkan benda atau bentuk yang akan dibuat olehnya.

³³ E. B. Hurlock, *Op Cit*, h. 330

f. Jenis-Jenis Bermain Konstruktif

Yang termasuk jenis permainan konstruktif adalah sebagai berikut:

- 1) Balok: yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu. Misal: membentuk rumah, istana, benteng dan robot;
- 2) Menggambar: yaitu jenis permainan yang menuangkan sebuah imajinasi dengan cara menggambar objek dengan nyata, yang diperkuat dengan warna yang natural agar gambar terlihat lebih indah dan menarik;
- 3) Puzzle: yaitu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat;
- 4) *Playdough* atau Plastisin: yaitu suatu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus, dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi. Sebab dalam permainan ini anak dapat membentuk dan membuat jenis benda.³⁴

g. Media Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif atau main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media. Ada dua jenis media bermain konstruktif, yaitu: 1) Media yang bersifat cair adalah media yang penggunaan dan bentuknya ditentukan oleh anak, seperti cat, krayon, spidol, *play dough*, pasir dan air; 2) Media struktur mempunyai bentuk yang telah ditetapkan sebelumnya dan mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, contohnya: balok unit, lego, balok berongga dan *bristle block*.³⁵

³⁴ Tedjasaputra Mayke S., *Op Cit*, h.57

³⁵ Mukhtar Latif, (2014), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 219

Alat atau bahan bermain konstruktif atau main pembangunan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: 1) Main pembangunan sifat air: air, pasir, lumpur, tepung, tanah liat, *play dough*, plastisin, *clay dough*, krayon, pensil warna, spidol, pensil, pulpen, arang, kapur serta cat air dengan kuas dan cat minyak; 2) Main pembangunan terstruktur: balok unit, hollow balok, balok berongga, balok berwarna, Lego TM, Lincoln LogsTM, Bristle BlocksTM, Tinker Toys, puzzle dua dan tiga dimensi, barang-barang bekas seperti dus besar-kecil, botol, cup es krim, stik dan lain-lain. Anak usia dini yang belum mempunyai pengalaman dengan bahan main pembangunan akan memulai dengan kegiatan sensorimotor. Mereka akan memegang dan membawa bahan main pembangunan sampai mereka mengerti penggunaannya.³⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media bermain konstruktif dibedakan menjadi dua yaitu media cair dan media struktur. Adapun media cair terdiri dari cat, krayon, spidol, air, pasir, lumpur, plastisin dan sebagainya sedangkan media struktur terdiri dari balok-balok, lego, cup dan stik es krim.

B. Kerangka Pikir

Geometri adalah salah satu cabang matematika yang membahas tentang bentuk, ukuran, posisi relatif gambar dan sifat ruang. Pembelajaran geometri bagi anak usia dini cukup hanya pada mengenalkan bentuknya dan ukuran besar atau kecil. Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan

³⁶ Diana Mutiah, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 116-118

kegiatan bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah suatu kegiatan atau permainan membentuk, artinya anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya. Bermain konstruktif dapat dilakukan dengan alat permainan seperti balok bangunan, puzzle, plastisin, lego dan sebagainya.

Dengan demikian, balok bangunan yang ada memiliki berbagai bentuk dapat dijadikan sebagai media untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak, ataupun dengan menggunakan plastisin kita dapat membuat bentuk geometri sehingga anak lebih mudah untuk mengenal bentuk geometri karena anak langsung untuk membuat bentuknya. Hal tersebut akan membuat anak lebih mudah mempelajari sesuatu jika melihat langsung atau membuat langsung bentuk geometri yang akan diajarkan kepada anak. Sehingga, dalam mengajarkan bentuk geometri kepada anak dapat dilakukan dengan bermain konstruktif.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Renia Patmawati tentang hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Masalah dalam penelitian adalah rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain puzzle dengan

kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.³⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Pratiwi tentang pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun. Masalah dalam penelitian adalah rendahnya kemampuan dalam mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian berjumlah 20 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan ada pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus. Pengaruh bermain pembangunan terhadap kemampuan mengenal ukuran bernilai positif dan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji analisis data sebesar 70,1%, artinya masih terdapat 29,9% yang dipengaruhi oleh faktor lain.³⁸

³⁷ Renia Patmawati (2016), *Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung*, skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, tersedia pada <http://digilib.unila.ac.id/22752/3/SKRIPSI.pdf> (diakses tanggal 26 Februari 2018 pukul 23.23 WIB)

³⁸ Wiwik Pratiwi, (2017), *Pengaruh Bermain Pembangunan Terhadap Kemampuan Mengenal Ukuran Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus*, skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, tersedia pada <http://digilib.unila.ac.id/26196/16/SKRIPSI.pdf> (diakses tanggal 24 Januari 2018 pukul 10.59 WIB)

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, saya melakukan penelitian tentang pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Penelitian terdahulu dan penelitian saya memiliki hubungan yaitu bermain puzzle merupakan salah satu jenis bermain konstruktif. Di samping itu, mengenalkan bentuk geometri juga disertai dengan mengenalkan ukuran dari bentuk geometri yang dibuat misalkan besar atau kecil.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka pikir yang dikemukakan di atas, maka dapat diambil hipotesis penelitiannya sebagai berikut:

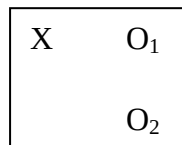
1. Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung tinggi
2. Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung rendah
3. Terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs (intact-group comparison)*. Pada desain ini satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



$$\text{Pengaruh Perlakuan} = O_1 - O_2$$

Keterangan:

X = treatment (perlakuan) yang diberikan

O₁ = hasil pengukuran kelompok yang diberikan perlakuan

O₂ = hasil pengukuran kelompok yang tidak diberikan perlakuan³⁹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak RA Kelompok B di Yayasan Pendidikan Islam Sabila Amanda, yang beralamat di Jalan Raya Menteng Gang Benteng No. 1 Kecamatan Medan Denai. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

³⁹ Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h. 75

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah anak Kelompok B RA Sabila Amanda yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas B1 sebanyak 15 anak, kelas B2 sebanyak 20 anak dan kelas B3 sebanyak 15 anak. Jadi total keseluruhan populasi dalam penelitian ini sebanyak 50 anak.

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah 30 anak. Penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*, adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁰ Adapun pertimbangan dalam pemilihan sampel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sampel yang dipilih sama-sama kelompok B di RA Sabila Amanda
- b. Memiliki jumlah siswa yang sama yaitu 15 anak

Jumlah sampel yang terdiri dari 30 anak akan dibagi menjadi dua yaitu, sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan sebagai kelas kontrol sebanyak 15 anak. Penentuan kelas dilakukan secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya dijadikan kelompok yang menerapkan *treatment* kegiatan bermain konstruktif. Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok kontrol maka kelasnya dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*.

⁴⁰ *Ibid.*, h. 85

D. Defenisi Konseptual dan Operasional

1. Bermain konstruktif (x)

Defenisi Konseptual:

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya.

Defenisi operasional:

Adapun pengertian dari bermain konstruktif dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan dengan membentuk sesuatu. Dalam penelitian ini bermain konstruktif dilakukan dengan menggunakan plastisin, balok-balok bangunan dan puzzle geometri.

2. Kemampuan Mengenal bentuk (y)

Defenisi Konseptual:

Kemampuan mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

Defenisi operasional:

Adapun pengertian dari mengenal bentuk geometri dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

Indikator yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Menyebutkan bentuk-bentuk geometri
- b. Memberi nama: menghubungkan bentuk geometri dengan namanya
Menggambar bentuk-bentuk geometri

- c. Menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok sesuai dengan bentuknya
- d. Mengurutkan bentuk geometri dari terkecil sampai terbesar
- e. Memberikan contoh benda yang sama dengan bentuk geometri

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Metode Test

Penggunaan test di TK lebih dikenal dengan test informal. Pemberian test informal dapat dilakukan langsung oleh guru, dengan guru membantu anak untuk memahami setiap butir soal dengan cara memberikan penjelasan lisan terutama bagi anak yang kesulitan memahami butir soal. Kalau anak belum dapat menulis, guru dapat menuliskan jawaban anak pada lembar jawaban atau di tempat yang disediakan.⁴¹ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah format lembar kemampuan mengenal bentuk geometri, format lembar kisi-kisi test kemampuan mengenal bentuk geometri.

2. Analisis Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental

⁴¹ Anita Yus, *Op Cit*, h. 108

seseorang pada penelitian ini.⁴² Hasil dokumentasi penelitian ini yaitu berupa dokumen yang digunakan untuk memperoleh data-data tentang anak yaitu data-data hasil pembelajaran dan data diri siswa meliputi gambar-gambar atau foto hasil dari saat penelitian dilaksanakan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Test Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

No.	Indikator	Jumlah Item	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	4				
2.	Memberi nama: menghubungkan bentuk geometri dengan namanya	4				
3.	Menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok sesuai dengan bentuknya	4				
4.	Mengurutkan bentuk geometri dari terkecil sampai terbesar	4				
5.	Memberikan contoh benda yang sama dengan bentuk geometri	4				
Jumlah		20				

⁴² Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 148

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

No.	Indikator	Hasil Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	Anak hanya bisa menyebutkan 1 bentuk geometri setelah guru menyebutkannya dan anak mengulangnya	Anak mulai dapat menyebutkan 2 bentuk geometri dengan bimbingan guru	Anak mampu menyebutkan 3 bentuk geometri tanpa bimbingan guru	Anak menyebutkan 4 bentuk geometri dengan baik dan benar
2.	Memberi nama: menghubungkan bentuk geometri dengan namanya	Anak hanya bisa memberi 1 nama bentuk geometri dengan dicontohkan guru	Anak mulai dapat memberi 2 nama bentuk geometri dengan bimbingan guru	Anak mampu memberi 3 nama bentuk geometri tanpa bimbingan guru	Anak memberi 4 nama bentuk geometri dengan baik dan benar
3.	Menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok sesuai dengan bentuknya	Anak hanya bisa menggolongkan 1 bentuk geometri dengan bantuan guru	Anak mulai dapat menggolongkan 2 bentuk geometri dengan bimbingan guru	Anak mampu menggolongkan 3 bentuk geometri tanpa bimbingan guru	Anak menggolongkan 4 bentuk geometri dengan baik dan benar
4.	Mengurutkan bentuk geometri dari terkecil sampai terbesar	Anak hanya bisa mengurutkan 1 bentuk geometri dengan bantuan guru	Anak mulai dapat mengurutkan 2 bentuk geometri dengan bimbingan guru	Anak mampu mengurutkan 3 bentuk geometri tanpa bimbingan guru	Anak mengurutkan 4 bentuk geometri dengan baik dan benar

5.	Memberikan contoh benda yang sama dengan bentuk geometri	Anak hanya bisa mengurutkan 1 bentuk geometri dengan bantuan guru	Anak mulai dapat mengurutkan 2 bentuk geometri dengan bimbingan guru	Anak mampu mengurutkan 3 bentuk geometri tanpa bimbingan guru	Anak mengurutkan 4 bentuk geometri dengan baik dan benar
----	--	---	--	---	--

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Kecenderungan Variabel Penelitian

Uji kecenderungan dianalisis dengan menggunakan harga rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi ideal S_{di} adalah sebagai berikut:

$$M_i = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$S_{Di} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

Dari rata-rata ideal dan standar deviasi ideal dapat ditentukan empat kategori kecenderungan sebagai berikut:

$>M_i + 1,5 S_{Di}$: kategori cenderung tinggi

M_i s/d $M_i + 1,5 S_{Di}$: kategori cenderung sedang

$M_i - 1,5 S_{Di}$ s/d M_i : kategori cenderung cukup

$< M_i - 1,5 S_{Di}$: kategori cenderung kurang⁴³

⁴³ Surahsimi Arikunto, (2012), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 299

2. Uji Hipotesis

Data yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh sesuatu. Untuk membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan *t-test* sampel *related* dengan rumus yaitu:⁴⁴

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = luas daerah yang dicapai

n_1 = banyak anak pada sampel kelas eksperimen A

n_2 = banyak anak pada kelas pembanding B

s_1 = simpangan baku kelas eksperimen A

s_2 = simpangan baku kelas Pembanding B

$\bar{X}$ = rata – rata selisih skor anak (peningkatan) kelas eksperimen A

$\bar{Y}$ = rata – rata selisih skor anak (peningkatan) kelas pembanding B

Kriteria pengujian adalah: H_0 terima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana $t_{1-\alpha}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan $df = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $1 - \alpha$, dan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

⁴⁴ Sugiyono, *Op Cit*, h. 197

3. Uji Pengaruh

Besar pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B, dilakukan dengan menghitung Cohen' d menggunakan rumus *Effect Size* dari Cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

d = nilai *Effect Size*

$\bar{X}_t$ = nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_c$ = nilai rata kelompok kontrol

S_{pooled} = standar deviasi gabungan⁴⁵

Mencari nilai S_{pooled} menggunakan rumus:

$$S_{pooled} = \frac{n_t - 1 S_t^2 + n_c - 1 S_c^2}{n_t + n_c}$$

Keterangan:

S_{pooled} = standar deviasi gabungan

n_t = jumlah sampel kelas eksperimen

n_c = jumlah sampel kelas kontrol

S_t = standar deviasi kelas eksperimen

S_c = standar deviasi kelas kontrol

⁴⁵ Will Thalheimer & Samanta Cook, *How to Calculate Effect Size From Published Research Articles: Simplified Methodology*. Available: [http://Work-lwarning. Com / effect_size.html](http://Work-lwarning.Com / effect_size.html). (diakses 09 Juli 2018, Pukul 10.45)

Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok eksperimen pada suatu variabel terikat.

Kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan sebagai berikut:

$d < 0,2$ = Tergolong Kecil

$0,2 < d < 0,8$ = Tergolong Sedang

$d < 0,8$ = Tergolong Besar⁴⁶

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian terlebih dahulu.
- b. Memberikan surat izin riset kepada RA Sabila Amanda sebagai tempat untuk melakukan penelitian.
- c. Melakukan observasi awal untuk melihat kondisi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.

2. Tahap Persiapan

- a. Menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal RA Sabila Amanda.
- b. Menyusun RPPH yang telah disesuaikan dengan kegiatan bermain konstruktif.
- c. Membuat media yang sesuai dengan kegiatan bermain konstruktif.
- d. Menyiapkan soal pertanyaan yang akan dikerjakan anak sebagai alat memperoleh data serta menyiapkan lembar pedoman penilaian

⁴⁶ Joe W. Kotrlick, dkk. *Reporting and Interpreting Effect Size in Quantitative Agrikultural Education Research*. Journal of Agrikultural Education Vol. 52, No. 1, 2011.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pengamatan pada anak saat melakukan kegiatan bermain konstruktif.
- b. Memberikan soal pertanyaan yang akan dikerjakan anak sebagai bahan untuk mengumpulkan data.
- c. Melakukan uji hipotesis dengan melakukan uji t untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan bermain peran terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini.
- d. Membuat laporan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Gambaran Umum RA Sabila Amanda

a. Sejarah Singkat Berdirinya RA Sabila Amanda

Raudhatul Athfal Sabila Amanda beralamat di jalan Raya menteng gang Benteng No. 1 kelurahan Binjai kecamatan Medan Denai. Raudhatul Athfal ini berdiri sejak tahun 2007. Awalnya pihak yayasan hanya membuka satu kelas saja. Seiring dengan berjalannya waktu jumlah siswa-siswi semakin bertambah maka dibangunlah beberapa ruang kelas lagi. Dengan bertambahnya jumlah siswa-siswi yang bersekolah di Raudhatul Athfal Sabila Amanda maka sekarang ada empat ruang kelas yang mana tiga ruang kelas dipergunakan untuk anak RA kelompok B dan satu kelas lagi untuk anak *Play Group*. Terdapat juga sebuah ruangan yang di dalamnya ada fasilitas seperti televisi dan dvd player untuk tempat latihan menari bagi anak-anak.

Selain itu juga terdapat alat permainan outdoor yaitu perosotan, bola dunia anak, ayunan dan mangkok putar. Di setiap ruang kelas juga terdapat kipas angin, loker tempat tas dan perlengkapan anak. Di depan ruang kelas terdapat rak sepatu untuk meyimpan sepatu anak karena di dalam kelas anak tidak memakai sepatu. Anak-anak juga menggunakan LKS untuk melatih kognitif dan fisik motorik anak, LKS ini merupakan media dasar untuk mendukung pembelajaran dalam kegiatan inti harian

anak. Terdapat juga kegiatan menabung yang mana anak dapat menabung setiap harinya dan akan dicatat dalam buku tabungan masing-masing anak dan pada setiap hari jum'at, anak akan mengutip infaq untuk digunakan jika menjenguk teman yang sakit.

b. Profil Sekolah

Nama sekolah : RA Sabila Amanda
 N.I.S. : 88
 N.P.S.N. : 69864792
 Provinsi : Sumatera Utara
 Kecamatan : Medan Denai
 Desa/Kelurahan : Binjai
 Jalan dan Nomor : Raya Menteng Gang Benteng No. 1
 Kode Pos : 20228
 Telepon : 0617343674
 Status Sekolah : Swasta
 Surat Keputusan : 420/13960/2009 Tanggal 12/10/2009
 Tahun Berdiri : 2007

c. Visi dan Misi

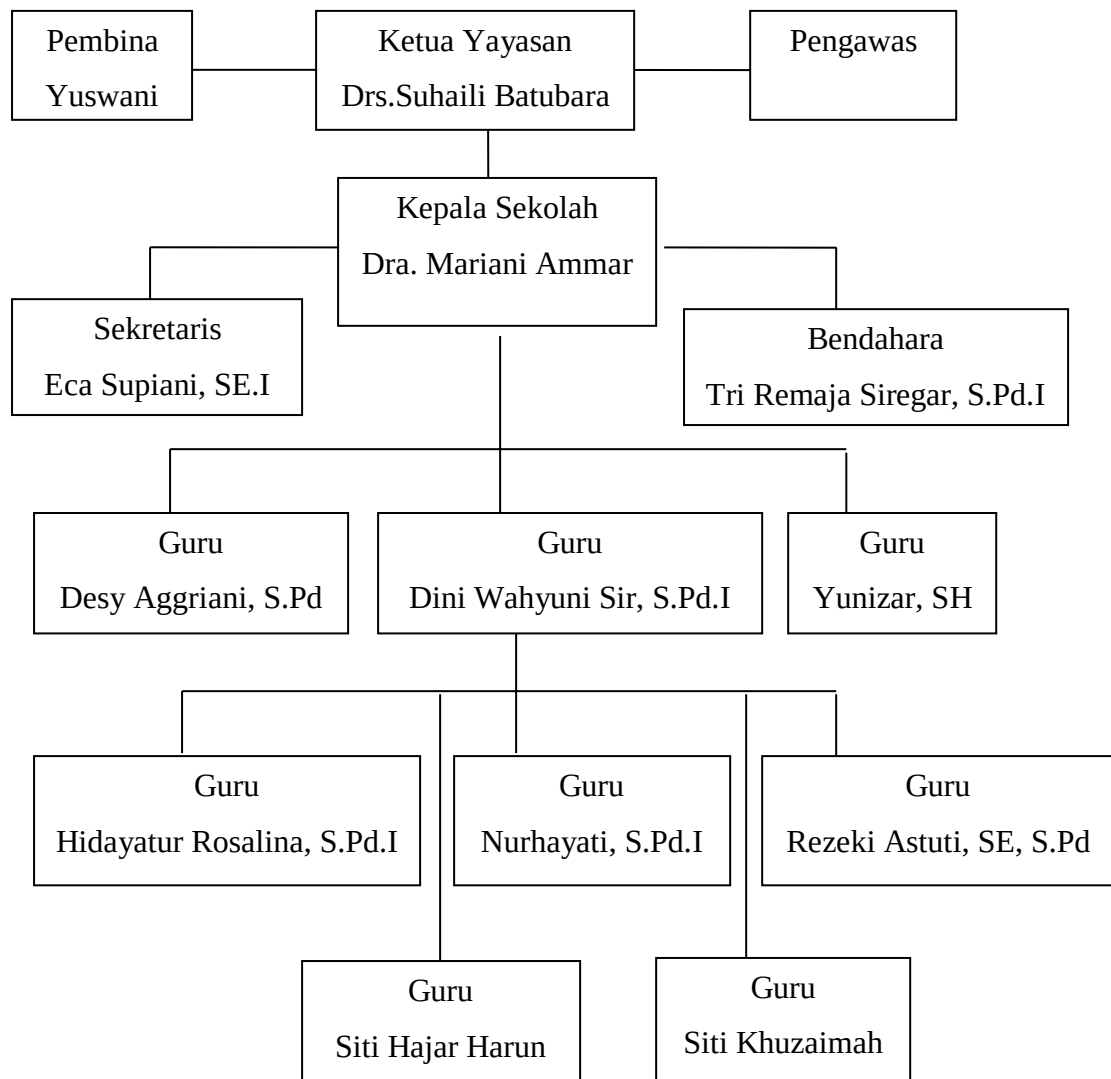
1) Visi

“Menyiapkan generasi terdidik, berakhlak mulia, cerdas, berdasarkan iman dan taqwa serta menjunjung tinggi nilai-nilai luhur budaya bangsa.”

2) Misi

- a) Menciptakan suasana yang kondusif demi tercapainya kualitas pendidikan, disiplin serta ramah terhadap lingkungan.
- b) Melaksanakan pendidikan yang berkualitas yang berwawasan lingkungan serta menghasilkan lulusan yang berwawasan keagamaan dan keilmuan yang unggul dan mampu berkompetisi.

d. Struktur Organisasi



e. Sarana Prasarana

Tabel 4.1 Jumlah dan Kondisi Bangunan

No.	Bangunan/Ruang	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	4	Baik
2.	Ruang kantor	1	Baik
3.	Toilet	2	Baik
4.	Gudang	1	Baik
5.	Kantin	1	Baik

Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No.	Jenis sarana prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kursi anak	50	Baik
2.	Meja anak	20	Baik
3.	Loker anak	25	Baik
4.	Kursi guru di ruang kelas	8	Baik
5.	Meja guru di ruang kelas	4	Baik
6.	Papan tulis	4	Baik
7.	Halaman bermain	1	Baik
8.	Perotan/Papan seluncur	1	Baik
9.	Bola Dunia Anak	1	Baik
10.	Ayunan	1	Baik
11.	Mangkok putar	1	Baik

f. Anak Didik

Tabel 4.3 Jumlah Anak Didik Kolompok Belajar

No.	Kelompok Belajar	Jumlah
1.	PG	10
2.	B	50

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Seperti yang telah diterangkan dalam bab III bahwa desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (intact-group comparison)* dan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode test yang diberikan kepada anak. Berikut ini adalah hasil dari test yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda.

Tabel 4.4 Skor Kelompok Eksperimen (melakukan kegiatan bermain konstruktif)

No.	Identitas Reponden	Nilai
1.	E01	17
2.	E02	18
3.	E03	19
4.	E04	17
5.	E05	19
6.	E06	15
7.	E07	17
8.	E08	16
9.	E09	19
10.	E10	16
11.	E11	18
12.	E12	14
13.	E13	18
14.	E14	15
15.	E15	14
Jumlah		252

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak yang paling rendah adalah 16 dan nilai yang diperoleh anak yang paling tinggi adalah 19 menurut hasil test kemampuan mengenal bentuk geometri yang dilakukan.

Tabel 4.5 Skor Kelompok Kontrol (tanpa kegiatan bermain konstruktif)

No.	Identitas Reponden	Nilai
1.	K01	11
2.	K02	10
3.	K03	13
4.	K04	9
5.	K05	13
6.	K06	10
7.	K07	12
8.	K08	9
9.	K09	7
10.	K10	8
11.	K11	10
12.	K12	9
13.	K13	7
14.	K14	9
15.	K15	13
Jumlah		150

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh anak yang paling rendah adalah 7 dan nilai yang diperoleh anak yang paling tinggi adalah 13 menurut hasil test kemampuan mengenal bentuk geometri yang dilakukan.

B. Analisis Data

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Dalam penelitian ini, menunjukkan hasil skor test dari kriteria skor dan presentase dari tes yang dilakukan siswa.

Menyusun distribusi frekuensi data kelas eksperimen

Menghitung rentang data (R)

$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$

$$= 19 - 14$$

$$= 5$$

Menghitung kelas interval (Ci)

$$Ci = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,176$$

$$= 1 + 3,8808$$

$$= 4,8808$$

Mencari interval kelas (i)

$$i = R \div Ci$$

$$= 5 \div 4,8808$$

$$= 1.024 \sim 1$$

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada
Anak Kelompok B Kelas Eksperimen

x_i	f_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
19	3	361	57	1083
18	3	324	54	972
17	3	289	51	867
16	2	256	32	512
15	2	225	30	450
14	2	196	28	392
Jumlah	15	1651	252	4276

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$= \frac{252}{15}$$

$$= 16,8$$

$$n = 15$$

$$\sum_{i=1}^k f_i x_i = 252$$

$$\sum_{i=1}^k f_i x_i^2 = 4276$$

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i^2 - \frac{(\sum_{i=1}^k f_i x_i)^2}{n}}{n - 1}$$

$$= \frac{4276 - \frac{(252)^2}{15}}{15 - 1}$$

$$= \frac{4276 - \frac{63504}{15}}{14}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{4276 - 4233,6}{14} \\
 &= \frac{42,4}{14} \\
 &= 3,028 \\
 &= \overline{3,028} \\
 s &= 1,74
 \end{aligned}$$

Menyusun distribusi frekuensi data kelas kontrol

Menghitung rentang data (R)

R = nilai tertinggi – nilai terendah

$$= 13 - 7$$

$$= 6$$

Menghitung kelas interval (Ci)

$$Ci = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,176$$

$$= 1 + 3,8808$$

$$= 4,8808$$

Mencari interval kelas (i)

$$I = R \div Ci$$

$$= 6 \div 4,8808$$

$$= 1,229 \sim 1$$

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada
Anak Kelompok B Kelas Kontrol

x_i	f_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
13	3	169	39	507
12	1	144	12	144
11	1	121	11	121
10	3	100	30	300
9	4	81	36	324
8	1	64	8	64
7	2	49	14	98
Jumlah	15	728	150	1558

$$\bar{Y} = \frac{\Sigma y}{n}$$

$$= \frac{150}{15}$$

$$= 10$$

$$n = 15$$

$$\sum_{i=1}^k f_i x_i = 150$$

$$\sum_{i=1}^k f_i x_i^2 = 1558$$

$$s^2 = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i^2 - \frac{(\sum_{i=1}^k f_i x_i)^2}{n}}{n - 1}$$

$$= \frac{1558 - \frac{(150)^2}{15}}{15 - 1}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{1558 - \frac{22500}{15}}{14} \\
&= \frac{1558 - 1500}{14} \\
&= \frac{58}{14} \\
&= 4.14 \\
&= \overline{4,14} \\
s &= 2,034
\end{aligned}$$

1. Uji Kecenderungan Variabel Penelitian

- a. Uji kecenderungan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B kelas eksperimen

$$Mi = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$Mi = \frac{19 + 14}{2}$$

$$Mi = \frac{33}{2}$$

$$Mi = 16,5$$

$$SDi = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

$$SDi = \frac{19 - 14}{6}$$

$$SDi = \frac{5}{6}$$

$$SDi = 0,83$$

$>M_i + 1,5 SD_i$

$> 16,5 + 1,5 (0,83)$

$> 16,5 + 1,245$

$> 17,745$

$M_i \text{ s/d } M_i + 1,5 SD_i$

$16,5 \text{ s/d } 16,5 + 1,5 (0,83)$

$16,5 \text{ s/d } 16,5 + 1,245$

$16,5 \text{ s/d } 17,745$

$M_i - 1,5 SD_i \text{ s/d } M_i$

$16,5 - 1,5 (0,83) \text{ s/d } 16,5$

$16,5 - 1,245 \text{ s/d } 16,5$

$15,255 \text{ s/d } 16,5$

$< M_i - 1,5 SD_i$

$< 16,5 - 1,5 (0,83)$

$< 16,5 - 1,245$

$< 15,255$

Tabel 4.8 Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak

Kelompok B Kelas Eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (P)
1.	17,745-Ke atas	Tinggi	6	40%
2.	16,5-17,744	Sedang	3	20%
3.	15,255-16,4	Cukup	2	13,33%
4.	15,254-Ke bawah	Kurang	4	26,67%
Jumlah			$\Sigma n = 15$	$\Sigma p = 100\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung tinggi sekitar 40%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mengenalkan bentuk geometri kepada anak dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif, akan membuat anak lebih mudah memahami dan mengerti dengan materi yang diajarkan.

- b. Uji kecenderungan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B kelas kontrol

$$Mi = \frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2}$$

$$Mi = \frac{13+9}{2}$$

$$Mi = \frac{22}{2}$$

$$Mi = 11$$

$$SDi = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{6}$$

$$SDi = \frac{13-9}{6}$$

$$SDi = \frac{4}{6}$$

$$SDi = 0,67$$

$$> Mi + 1,5 SDi$$

$$> 11 + 1,5 (0,67)$$

$$> 11 + 1,005$$

$$> 12,005$$

$M_i \text{ s/d } M_i + 1,5 \text{ SD}_i$
 $11 \text{ s/d } 11 + 1,5 (0,67)$
 $11 \text{ s/d } 11 + 1,005$
 $11 \text{ s/d } 12,005$
 $M_i - 1,5 \text{ SD}_i \text{ s/d } M_i$
 $11 - 1,5 (0,67) \text{ s/d } 11$
 $11 - 1,005 \text{ s/d } 11$
 $9,995 \text{ s/d } 11$
 $< M_i - 1,5 \text{ SD}_i$
 $< 11 - 1,5 (0,67)$
 $< 11 - 1,005$
 $< 9,995$

Tabel 4.9 Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak
Kelompok B Kelas Kontrol

No.	Skor	Katagori	Frekuensi (F)	Persentase (P)
1.	12,005-Ke atas	Tinggi	3	20%
2.	11-12,004	Sedang	2	13,33%
3.	9,995-10	Cukup	3	20%
4.	9,994-Ke bawah	Kurang	7	46,67%
Jumlah			$\Sigma n = 15$	$\Sigma p = 100\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang tidak melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung masih rendah sekitar 46,67%.

2. Uji Hipotesis

Berdasarkan data yang telah dihitung di atas maka uji-t dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\
 &= \frac{16,8 - 10}{\sqrt{\frac{(1,74)^2}{15} + \frac{(2,034)^2}{15}}} \\
 &= \frac{6,8}{\sqrt{\frac{3,0276}{15} + \frac{4,1371}{15}}} \\
 &= \frac{6,8}{\sqrt{\frac{7,1647}{15}}} \\
 &= \frac{6,8}{\sqrt{0,4776}} \\
 &= \frac{6,8}{0,691} \\
 &= 9,84
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 9,84 dengan df 28 sebesar 2,048, kemudian nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} 9,84 > t_{tabel} 2,048$).

Dari hasil ini didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil test pada kelas eksperimen dengan hasil test kelas kontrol tidak sama atau berdeda nyata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif lebih tinggi djika dibandingkan tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif.

3. Uji Pengaruh

Untuk mengetahui pengaruh dari kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B, dihitung dengan menggunakan rumus *Effect Size* dari Cohen yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S_{pooled} &= \frac{nt-1 St^2 + nc-1 Sc^2}{nt+nc} \\
 &= \frac{15-1. 1,74^2 + 15-1 2,034^2}{15+15} \\
 &= \frac{15-3,0276 + 14 4,137}{30} \\
 &= \frac{11,9724 + 57,918}{30} \\
 &= \frac{68,8904}{30} \\
 &= 2, 296
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 d &= \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \\
 &= \frac{16,8 - 10}{2, 296}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{6,8}{2,296}$$

$$= 2,961$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang tergolong besar yaitu sekitar 2,961. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B adalah terbukti.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda yang dilakukan selama enam kali tatap muka yang terbagi dalam empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan dua kali pertemuan pada kelas kontrol. Dari empat kali pertemuan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak lebih besar dibandingkan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelas kontrol.

Kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri di kelas eksperimen dilakukan dengan kegiatan bermain konstruktif, yaitu dengan bermain puzzle geometri, plastisin dan balok-balok huruf sedangkan di kelas kontrol masih menggunakan gambar-gambar bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru. Sebelum anak bermain konstruktif terlebih dahulu guru menjelaskan bentuk-bentuk geometri kemudian anak dapat bermain sesuai dengan arahan yang telah disampaikan oleh guru.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dari sudah mampukah anak memberi nama dan menyebutkan masing-masing bentuk geometri misalkan lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang. Sedangkan pada kemampuan memahami bentuk geometri dapat dilihat dari sudah mampukah anak memberikan contoh benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bentuk geometri melalui pengerjaan soal pertanyaan yang telah disediakan. Selain itu anak seharusnya juga dapat mengelompokkan bentuk geometri yang sejenis serta dapat mengurutkan bentuk geometri dari yang terkecil ke yang terbesar.

Pada saat anak melakukan kegiatan bermain konstruktif yaitu bermain puzzle geometri, plastisin dan balok-balok huruf dapat terlihat bahwa anak sangat antusias dan berusaha dalam memainkannya, sehingga saat dilakukan test untuk melihat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan memberikan beberapa soal pertanyaan, anak dengan senang dan mudah dalam menjawabnya. Kelas kontrol diadakan untuk melihat apakah ada perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, dan anak pada kelas ini sedikit mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal pertanyaan yang diberikan sehingga banyak yang dibantu oleh guru. Hal itu terjadi karena pembelajaran mengenal bentuk geometri kurang menyenangkan yang mengakibatkan anak tidak faham dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri tersebut.

Penggunaan kegiatan bermain konstruktif dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak bertujuan agar anak merasa senang saat belajar, karena anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hetherington dan Parke sebagaimana dikutip oleh Moeslichatun, bermain juga berfungsi untuk

mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambarnya setelah ia dewasa kelak.⁴⁷ Sejalan dengan pendapat di atas, penelitian yang telah dilakukan oleh Patmawati tentang hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung menunjukan bahwa bermain puzzle memiliki hubungan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain konstruktif memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

⁴⁷ Moeslichatoen, *Op Cit*, h. 34

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif, yaitu:

Setelah melakukan test kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, maka diperoleh hasil 4 anak atau sekitar 26,67% masih cenderung kurang, 2 anak atau sekitar 13,33% cenderung cukup, 3 anak atau sekitar 20% cenderung sedang dan 6 anak atau sekitar 40% cenderung tinggi. Jadi, rata-rata dari kelas eksperimen ini adalah 16,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung tinggi karena 40% anak sudah berada pada taraf berkembang sesuai harapan. Hal tersebut dapat ditingkatkan lagi dengan lebih memberikan kegiatan-kegiatan yang menarik bagi anak khususnya dalam hal mengenalkan bentuk-bentuk geometri.

2. Tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif, yaitu:

Setelah melakukan test kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, maka diperoleh hasil 7 anak atau sekitar 46,67% masih cenderung kurang, 3 anak atau sekitar 20% cenderung cukup, 2 anak atau sekitar 13,33% cenderung sedang dan 3 anak atau sekitar 20% cenderung tinggi. Jadi, rata-rata dari kelas eksperimen ini adalah 10. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung kurang karena 46,67% anak masih belum berkembang. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode dan cara maupun media yang digunakan dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak harus lebih menarik agar anak dapat memahami pembelajaran dengan baik sehingga anak dapat berkembang lebih baik lagi.

3. Terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda
- Setelah melakukan analisis data, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (9,84 > 2,048) jadi, H_0 diterima. Pada penelitian ini ditemukan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri yang signifikan antara anak yang melakukan kegiatan bermain konstruktif dengan anak yang tidak melakukan kegiatan bermain konstruktif di RA Sabila Amanda, itu berarti bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif memiliki lebih tinggi daripada tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif. Anak lebih mudah untuk mengerti

materi yang diajarkan di kelas khususnya untuk kemampuan mengenal bentuk geometri. Sedangkan pengaruh dari kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B adalah sebesar 2,961. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B adalah terbukti.

B. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Orangtua

Orangtua perlu menyediakan media atau alat permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan anak serta orangtua perlu mendampingi anaknya dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut sehingga tujuan pembelajarannya dapat tercapai, di samping itu anak-anak merasa diperhatikan serta akan terjalin ikatan kasih sayang yang erat antara orangtua dan anak.

2. Bagi Guru

Guru seharusnya menggunakan metode yang menarik bagi anak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sebagai penarik minat dan perhatian anak, sehingga proses belajar yang dilakukan anak menjadi lebih optimal dan menyenangkan. Guru harus memilih metode yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan subjek dan kebutuhan anak. Guru

dapat melakukan kegiatan bermain konstruktif sebagai salah satu pilihan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah harus memberi cukup fasilitas, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih mudah. Fasilitas membantu guru untuk lebih mudah dalam memberikan pembelajaran dan membantu anak untuk lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Harapannya, anak akan memperoleh prestasi yang baik jika menggunakan media yang menarik dan metode yang sesuai, khususnya kegiatan bermain konstruktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Surahsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, Ahmad Syukri Sitorus (ed.). 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Daulay, Nurussakinah. 2015. *Psikologi Kecerdasan Anak*. Medan: Perdana Publishing.
- Fadlillah, M. Dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa). Jakarta: Erlangga.
- Ilham. 2015. *Tafsir Surah Al-Ghasyiyah Ayat 17-20*, tersedia pada <http://ilhamdapudeang.blogspot.com/2015/06/tafsir-surat-al-ghasyiyah-ayat17-20.html> (diakses pada Minggu, 8 Juli 2018 pukul 22.23)
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Joe W. Kotrlick, dkk. *Reporting and Interpreting Effect Size in Quantitative Agrikultural Education Research*. Journal of Agrikultural Education Vol. 52, No. 1, 2011.
- Kemenag. 2016. *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*. Jakarta: Kemenag Dirjen Pendiidikan Islam.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Pengembangannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Latif, Mukhtar. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional: Pijakan Guru, Mahasiswa dan Pengelola TK/RA/KB/TPA*. Jakarta: Gramedi.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Patmawati, Renia. 2016. *Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung, skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, tersedia pada <http://digilib.unila.ac.id/22752/3/SKRIPSI.pdf> (diakses tanggal 26 Februari 2018 pukul 23.23 WIB)
- Pratiwi, Wiwik. 2017. *Pengaruh Bermain Pembangunan Terhadap Kemampuan Mengenal Ukuran Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sekar Melati Kotaagung Tanggamus, skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung, tersedia pada <http://digilib.unila.ac.id/26196/16/SKRIPSI.pdf> (diakses tanggal 24 Januari 2018 pukul 10.59 WIB)
- Seefeldt, Carol, Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- S., Tedjasaputra Mayke. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Suyanto, Slamet. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tarigan, Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini: 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyudi, Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Untuk Anak usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Will Thalheimer & Samanta Cook, *How to Calculate Effect Size From Published Research Articles: Simplified Metodology*. Available: http://Work-lwarning.com/effect_size_html.
- Wiyani, Novan Ardy, Barnawi. 2014. *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

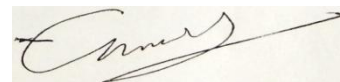
Nama : Try Astuti Ningsih Harahap
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir: Tanjung Haloban, 8 Januari 1996
Nim : 38143016
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Tanjung Haloban Kec. Bilah Hilir Kab. Labuhan Batu
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Nama Ayah : Damran Harahap
Nama Ibu : Siti Rayo Siagian
Nomor handphone : 082361268039
Email : harahaptuty@gmail.com

B. Pendidikan:

1. SD Negeri 112193 Sei Buluh 2003-2008
2. SMP Negeri 2 Bilah Hilir 2008-2011
3. SMA Negeri 1 Bilah Hilir 2011-2014
4. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan (PIAUD) 2014-2018

Medan, Juli 2018

Penulis



Try Astuti Ningsih Harahap

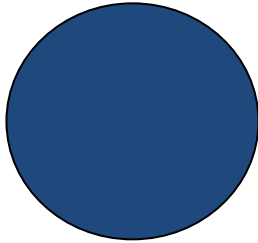
LAMPIRAN

Lampiran 1

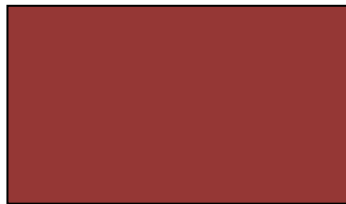
Nama Anak :

Kelompok :

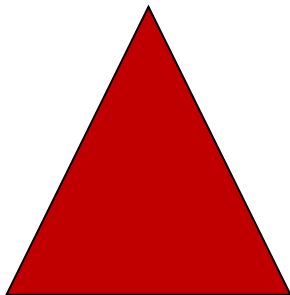
Hubungkanlah bentuk geometri di bawah ini sesuai dengan namanya



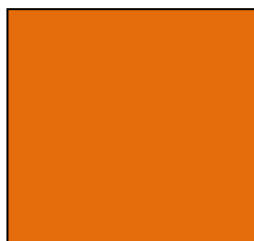
Segitiga



Persegi



Lingkaran



Persegi Panjang

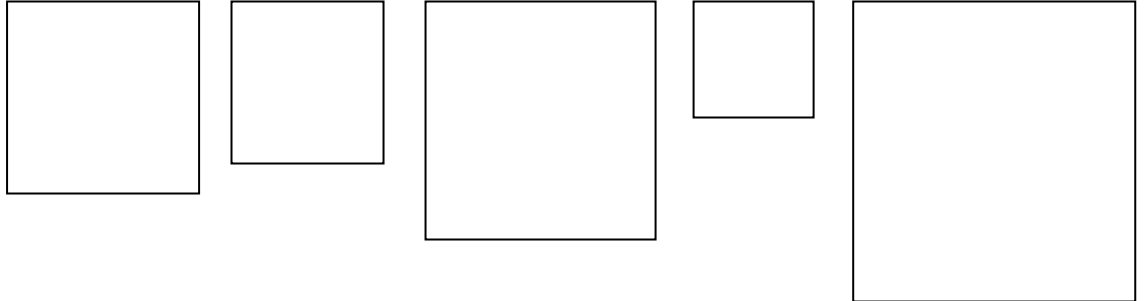
Lampiran 1

Nama Anak :

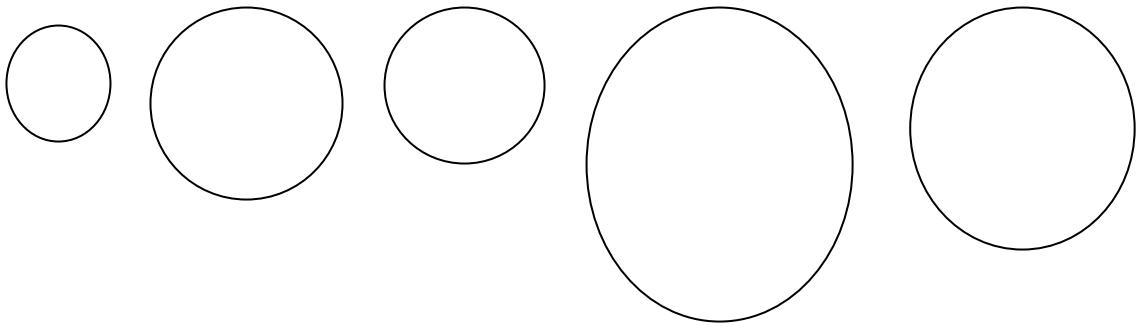
Kelompok :

Urutkanlah bentuk geometri di bawah ini dari yang terkecil hingga yang terbesar dengan menuliskan angka 1 bagi yang terkecil dan seterusnya hingga menuliskan angka 5 bagi yang terbesar

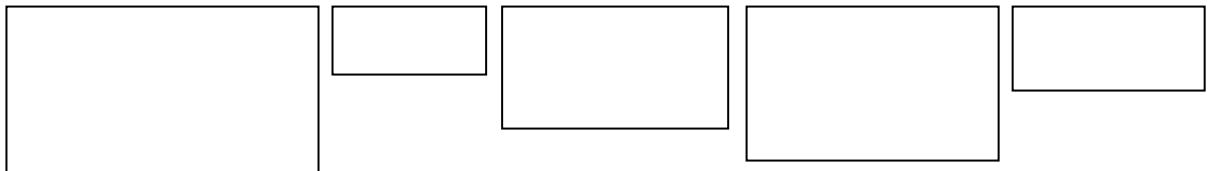
1.



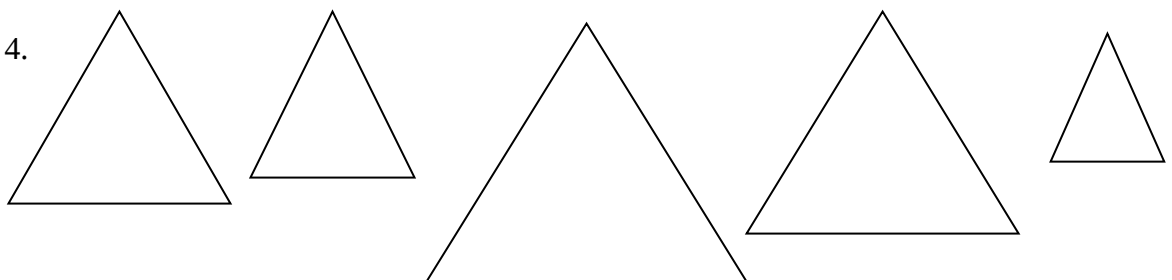
2.



3.



4.

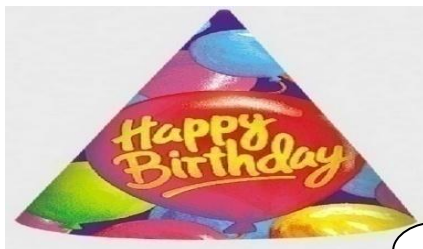


Lampiran 1

Nama Anak :

Kelompok :

Berilah warna merah  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan lingkaran , berilah warna kuning  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan persegi , berilah warna hijau  gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan segitiga , dan berilah warna biru  gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan persegi panjang  pada gambar yang telah disediakan pada dibawah ini.



Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-4447/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/03/2018
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

06 April 2018

Yth. Ka RA Sabila Amanda

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : TRY ASTUTI NINGSIH HARAHAP
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Haloban, 08 Januari 1996
NIM : 38143016
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di RA Sabila Amanda, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA DINI KELOMPOK B DIRA SABILA AMANDA TAHUN AJARAN 2017/2018.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

A.n. Dekan

Kepada Jurusan PAUD

Dr. K. Radjiah, M.Ag

NIP. 19650327 200003 2 001



Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Lampiran 2

**YAYASAN PENDIDIKAN SABILA AMANDA**
RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA
JALAN RAYA MEDAN TENGGARA GG. BENTENG NO.1 MEDAN
TELP. (061) 7343674 MEDAN - 20228
NSS : 101212710188
NPSN : 69864792

SURAT KETERANGAN SELESAI RISET
Nomor : 04/RA.SA/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mariani, S.Ag
Jabatan : Kepala RA Sabila Amanda
Alamat : Jl. Raya Menteng Gg. Benteng No. 1 Medan

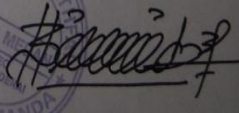
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Try Astuti Ningsih Harahap
NPM : 38143016
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Telah selesai melakukan penelitian di sekolah Raudhatul Athfal (RA) SABILA AMANDA Jl. Raya Menteng Gg. Benteng No. 1 Medan selama 1 (satu) minggu, terhitung mulai tanggal 16 April 2018 sampai dengan 21 April 2018 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“ Pengaruh Kegiatan Bermain Konstruktif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Kelompok B di RA Sabila Amanda ”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Medan, 12 Mei 2018
Kepala RA Sabila Amanda

Mariani, S.Ag

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA

Semester/Minggu : 2/15

Hari/Tanggal : Senin, 16 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/ Macam-macam Pekerjaan

KD : 1.2.2, 2.2.1, 2.6.2, 3.3/4.3.3, 3.5/4.5.2, 3.6/4.6.3, 3.12/4.12

Materi	Kegiatan Belajar	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Macam pekerjaan, menyanyi, keaksaraan awal, puzzle, menghubungkan, mematuhi aturan	1. Penyambutan Kegiatan Pagi : (15 menit) baris, senam	Tape recorder, kaset	Anak dapat mengikuti gerakan senam sesuai musik				
	2. Pembukaan (45 menit) - Mengucapkan salam - Berdo'a - Membaca iqra - Bercakap-cakap tentang pekerjaan - Bernyanyi macam-macam profesi	Iqra Anak Gambar macam pekerjaan Kerincingan	- Anak terbiasa berdo'a - Anak dapat membaca iqra' - Anak dapat menjawab pertanyaan - Anak senang bernyanyi				
	3. Inti (60 menit) - Bermain konstruktif menggunakan	Puzzle geometri	- Anak bisa menyelesaikan puzzle				

	puzzle geometri - Menyebutkan dan menuliskan bentuk geometri - Menghubungkan bentuk geometri dengan namanya	Lembar soal pertanyaan, pensil Lembar soal pertanyaan, pensil	geometri - Anak dapat menyebutkan bentuk geometri - Anak dapat menghubungkan bentuk geometri dengan namanya				
	4. Istirahat (30 menit) - Do'a, makan, cuci tangan - Bermain bersama	Bekal anak	- Sikap berdo'a - Sikap waktu makan				
	5. Penutup (30 menit) - Diskusi kegiatan hari ini - Berdo'a pulang - Salam		Sikap berdo'a				

Medan, 16 April 2018

Mengetahui,
Kepala RA

Guru Kelas

Peneliti



Martani, S.Ag

Desy Anggriani, S.Pd

[Signature]
Try Astuti Ningsih Hrp

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA****Semester/Minggu : 2/15****Hari/Tanggal : Selasa, 17 April 2018****Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun****Tema/Sub Tema : Pekerjaan/ Macam Pekerjaan/Polisi****KD : 1.2.2, 2.2.1, 3.3/4.3.3, 3.5/4.5.2, 3.15/4.15.2**

Materi	Kegiatan Belajar	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Polisi yang gagah: sikap bersyukur, menyanyi, mewarnai, puzzle menyelesaikan masalah	1. Penyambutan Kegiatan Pagi : (15 menit) baris, senam	Tape recorder, kaset	Anak dapat mengikuti gerakan senam sesuai musik				
	2. Pembukaan (45 menit) - Mengucapkan salam - Berdo'a - Membaca iqra - Bercakap-cakap tentang polisi - Bernyanyi liat bapak polisi	Iqra Anak Gambar polisi	- Anak terbiasa berdo'a - Anak dapat membaca iqra' - Anak dapat menjawab pertanyaan - Anak senang bernyanyi				
	3. Inti (60 menit) - Bermain konstruktif menggunakan puzzle geometri	Puzzle geometri	- Anak bisa menyelesaikan puzzle geometri				

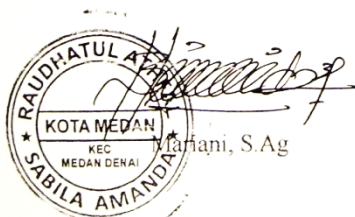
	- Menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok - Mewarnai gambar polisi	Berbagai macam bentuk geometri yg terbuat dari kerta karton LKA, krayon	- Anak dapat menggolongkan bentuk geometri dlm 1 kelompok - Anak mewarnai dengan rapi				
	4. Istirahat (30 menit) - Do'a, makan, cuci tangan - Bermain bersama	Bekal anak	- Sikap berdo'a - Sikap waktu makan				
	5. Penutup (30 menit) - Diskusi kegiatan hari ini - Berdo'a pulang - Salam		Sikap berdo'a				

Medan, 17 April 2018

Mengetahui,
Kepala RA

Guru Kelas

Peneliti



Mariani, S.Ag

Desy Anggrani, S.Pd

Try Astuti Ningsih Hrp

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA****Semester/Minggu : 2/15****Hari/Tanggal : Rabu, 18 April 2018****Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun****Tema/Sub Tema : Pekerjaan/ Macam Pekerjaan/Guru****KD : 1.2.2, 2.2.1, 2.4.3, 3.3/4.3.3, 3.5/4.5.2, 3.6/4.6.6, 4.15.1**

Materi	Kegiatan Belajar	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Guru yang ramah: menyanyi, menebali tulisan, bermain plastisin, mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran	1. Penyambutan Kegiatan Pagi : (15 menit) baris, senam	Tape recorder, kaset	Anak dapat mengikuti gerakan senam sesuai musik				
	2. Pembukaan (45 menit) - Mengucapkan salam - Berdo'a - Membaca iqra - Bercakap-cakap tentang profesi guru - Bernyanyi lagu bakti guru	Iqra Anak - Gambar profesi guru Kerincingan	- Anak terbiasa berdo'a - Anak dapat membaca iqra' - Anak dapat menjawab pertanyaan - Anak senang bernyanyi				
	3. Inti (60 menit) - Bermain konstruktif menggunakan	Plastisin	- Anak dapat membentuk benda yang				

	plastisin - Mengurutkan bentuk geometri dari terkecil sampai terbesar - Menebali tulisan ustadz dan ustadza	Lembar soal pertanyaan, pensil LKA, pensil	dicontohkan - Anak dapat mengurutkan bentuk geometri - Anak dapat menebali dengan rapi				
	4. Istirahat (30 menit) - Do'a, makan, cuci tangan - Bermain bersama	Bekal anak	- Sikap berdo'a - Sikap waktu makan				
	5. Penutup (30 menit) - Diskusi kegiatan hari ini - Berdo'a pulang - Salam		Sikap berdo'a				

Medan, 18 April 2018

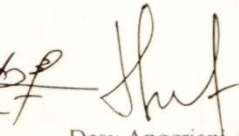
Mengetahui,
Kepala RA

Guru Kelas

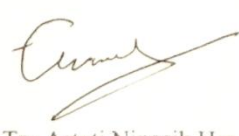
Peneliti



Mariani, S.Ag



Desy Anggriani, S.Pd



Try Astuti Ningsih Hrp

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDHATUL ATHFAL SABILA AMANDA

Semester/Minggu : 2/15

Hari/Tanggal : Kamis, 19 April 2018

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/ Macam Pekerjaan/Cita-citaku

KD : 1.2.2, 2.2.1, 3.3/4.3.3, 3.6/4.6.2, 3.7/4.7.4, 3.12/4.12

Materi	Kegiatan Belajar	Alat dan Bahan	Penilaian Perkembangan Anak				
			Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Pekerjaan yang kusukai /cita-citaku: keaksaraan awal, bermain balok huruf, memberi contoh benda yang mirip bentuk geometri	1. Penyambutan Kegiatan Pagi : (15 menit) baris, senam	Tape recorder, kaset	Anak dapat mengikuti gerakan senam sesuai musik				
	2. Pembukaan (45 menit) - Mengucapkan salam - Berdo'a - Membaca iqra - Bercakap-cakap ttg pekerjaan yang disukai (cita-citaku)	Iqra Anak - Gambar macam pekerjaan	- Anak terbiasa berdo'a - Anak dapat membaca iqra' - Anak dapat menjawab pertanyaan				
	3. Inti (60 menit) - Bermain konstruktif menggunakan balok huruf - Memberikan contoh benda	Balok huruf Lembar soal pertanyaan,	- Anak dapat membentuk benda yang dicontohkan - Anak dapat mengurutkan				

	yang sama dengan bentuk geometri - Menuliskan macam profesi dalam bahasa inggris (teacher, doctor, policeman)	krayon Buku tugas, pensil	bentuk geometri - Anak dapat mengenal macam profesi dalam bahasa inggris				
	4. Istirahat (30 menit) - Do'a, makan, cuci tangan - Bermain bersama	Bekal anak	- Sikap berdo'a - Sikap waktu makan				
	5. Penutup (30 menit) - Diskusi kegiatan hari ini - Berdo'a pulang - Salam		Sikap berdo'a				

Medan, 19 April 2018

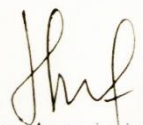
Mengetahui,
Kepala RA

Guru Kelas

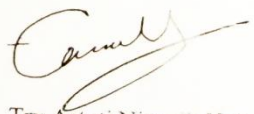
Peneliti



SABILA AMANDUS Ag



Desy Anggrianj, S.Pd



Try Astuti Ningsih Hrp

Rekapitulasi Nilai Yang Diperoleh Kelas Eksperimen

Responden	Indikator																				Jumlah
	1				2				3				4				5				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
E01			✓					✓			✓				✓					✓	17
E02			✓					✓				✓			✓					✓	18
E03			✓					✓				✓				✓				✓	19
E04			✓				✓					✓				✓			✓		17
E05				✓				✓				✓				✓			✓		19
E06			✓				✓				✓				✓				✓		15
E07			✓				✓					✓				✓				✓	17
E08			✓				✓					✓			✓				✓		16
E09			✓					✓				✓				✓				✓	19
E10			✓					✓			✓				✓				✓		16
E11				✓				✓			✓					✓			✓		18
E12		✓					✓				✓				✓				✓		14
E13			✓					✓				✓				✓			✓		18
E14			✓				✓				✓				✓				✓		15
E15		✓					✓				✓				✓				✓		14

Rekapitulasi Nilai Yang Diperoleh Kelas Kontrol

Responden	Indikator																				Jumlah
	1				2				3				4				5				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
K01		✓					✓			✓				✓				✓			11
K02		✓				✓				✓				✓				✓			10
K03		✓					✓				✓			✓					✓		13
K04	✓					✓					✓			✓			✓				9
K05		✓					✓				✓			✓					✓		13
K06		✓				✓				✓				✓				✓			10
K07		✓				✓				✓					✓				✓		12
K08	✓					✓				✓					✓		✓				9
K09	✓					✓				✓			✓				✓				7
K10	✓					✓				✓				✓			✓				8
K11		✓					✓			✓					✓		✓				10
K12	✓					✓				✓				✓				✓			9
K13	✓				✓					✓				✓			✓				7
K14	✓					✓				✓				✓				✓			9
K15		✓					✓				✓				✓			✓			13

Lampiran 5

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua fihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu fihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Dokumentasi Penelitian



Bangunan depan sekolah



Bangunan ruang kelas



Alat permainan Outdoor



Berbaris sebelum masuk kelas



Bermain konstruktif (puzzle geometri)



Bermain konstruktif (plastisin)



Bermain konstruktif (balok-balok)



Mengerjakan soal test



Mengerjakan soal test



Mengerjakan soal test