

**PENGARUH PERMAINAN *TREASURE HUNTING* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DI
TK AISYIYAH BLANG PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIA AULIANI
NIM. 170210082

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH, DARUSSALAM
2023 M/1445 H**

**PENGARUH PERMAINAN *TREASURE HUNTING* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DI TK AISYIAH
BLANG PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

MIA AULIANI

NIM.170210082

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Dr. Heliati Fairiah, M.A.
NIP.197305152005012006

AR - RANIRY

Pembimbing II,



Dewi Fitriani, M.Ed.
NIDN. 2006107803

**PENGARUH PERMAINAN *TREASURE HUNTING* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DI TK AISYIYAH
BLANG PIDIE**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

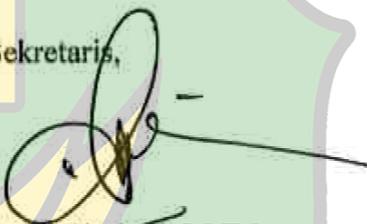
Selasa, 25 Juli 2023 M
7 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Dr. Heliati Fajriah, M.A.
NIP.197305152005012006


Dewi Fitriani, M.Ed.
NIDN. 2006107803

Penguji I,

Penguji II,


Muthammimah, M.A.
NIP. 198204202014112001


Lina Amelia, M.Pd.
NIP. 19850907202012010

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Malik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP.197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mia Auliani

Nim : 170210082

Prodi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Treasure Hunting* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melakukan melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 25 Juli 2023

Yang Menyatakan,




Mia Auliani
NIM. 170210082

ABSRTAK

Nama : Mia Auliani
NIM : 170210082
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Permainan *Treasure Hunting* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie
Skripsi : 68 Halaman
Tanggal Sidang : 25 Juli 2023
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, M.A
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed
Kata Kunci : Permainan *Treasure Hunting*, Bentuk Geometri

Treasure hunting (berburu harta karun) adalah sebuah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat tertentu dengan menggunakan bantuan beberapa petunjuk. sebagian anak masih belum mengenal bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan observasi awal di TK Aisyiyah Blang Pidie peneliti menemukan bahwa sebagian anak masih belum mengenal bentuk-bentuk geometri Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk geometri yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *Treasure Hunting* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Aisyiyah Blang Pidie. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Eksperimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian diperoleh hasil data *pretest* dengan total skor sebesar 54,164% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan melalui permainan *Treasure Hunting* total skor mengalami peningkatan sebesar 90,413% dengan kriteria penilaian berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian setelah pengujian hipotesis menggunakan “Uji-t” dimana nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72913 sedangkan nilai t_{hitung} yaitu 1,4. Jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terbukti bahwa permainan *Treasure Hunting* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang pidie.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur selalu Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Treasure Hunting* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie”**. Shalawat beserta salam disanjung sajikan kepangkuan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada tatanan kehidupan sempurna seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing dan mengarahkan Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A, Selaku Pembimbing Pertama dan ibu Dewi Fitriani, M.Ed, selaku Pembimbing Kedua skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat serta arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Safariah, S.Pd.I.,M.A. Selaku penasehat akademik (PA), yang mengarahkan Peneliti dalam menentukan judul Skripsi.

3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A, selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Prof. Safrul Muluk, M.A., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Ibu Fathiah Anwar S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Blang Pidie dan ibu Eriawati, S.Pd selaku Wali Kelas A1 beserta seluruh guru yang telah banyak membantu Penulis dan memberikan izin kepada Penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis berharap semoga karya tulis ini menjadi satu sumber informasi kepada pembaca. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 20 Juni 2023
Penulis,

Mia Auliani
NIM.170210082

LEMBAR PERSEMBAHAN

-Be kind, be humble, be love-

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu, lebankan saja rasa sakit itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

Tiada lembar yang paling indah dalam penulisan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Sebagai tanda bukti dan ungkapan terima kasih skripsi ini penulis persembahkan Kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya (Bpk Cut Adi dan Ibu Karmisah) terima kasih telah menjadi orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih untuk semua berkat doa dan dukungan mamak dan abah saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Tanpa kalian berdua anak mu ini bukanlah apa-apa. *I love you more more and more.*
2. Kepada yang tersayang kedua saudara kandung saya Muhammad Farhan dan Muhammad Fikram, serta saudara-saudara saya yang lainnya terima

kasih sudah memberikan motivasi kepada saya sehingga terselesaikan skripsi ini.

3. Kepada tuan pemilik NIM 170702063 yang telah kebersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah, melelahkan dan telah berkontribusi banyak, senantiasa sabar menghadapi sikap penulis selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Tetaplah kebersamai dan tidak tunduk pada apa-apa serta memiliki jalan pemikiran yang jarang dimiliki manusia lain.
4. Kepada sahabat dan teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta turut ikut mengambil peran dalam penyelesaian skripsi ini Intan Yunita, Nadia Kinsi, Mutia Sani, Alfina Siska, Meli Sarah, Husnul Maulida, Rosi Rusdiani, Neri Agustina, Siti Nurhafizah, Rahmad FZ, Juliana Arma, Nadia Jampok, Nadia Riska. Terima kasih sudah mau mendengarkan keluh kesah penulis selama ini.
5. Kepada Almamaterku tercinta tempat saya menimba ilmu yaitu UIN Ar-Raniry Banda Aceh, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik saya baik dari segi ilmu maupun agama.
6. *Last but not least*. Terima kasih kepada Mia Auliani, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan, yang telah sabar melawati semua ujian sampai dengan detik ini, yang sudah kuat melawati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga kepada diri saya sendiri. Mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Akhir kata, penulis dapat menyadari bahwa tanpa ridha dan pertolongan dari Allah SWT, serta bantuan, dukungan, motivasi dari segala pihak skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang sudah memberikan bantuan dalam penulisan ini, penulis ucapkan banyak terima kasih dan semoga Allah SWT membalas segera kebaikan kalian. Aamiin Yarabbal'amin.

Banda Aceh, 25 Juli 2023
Penulis,

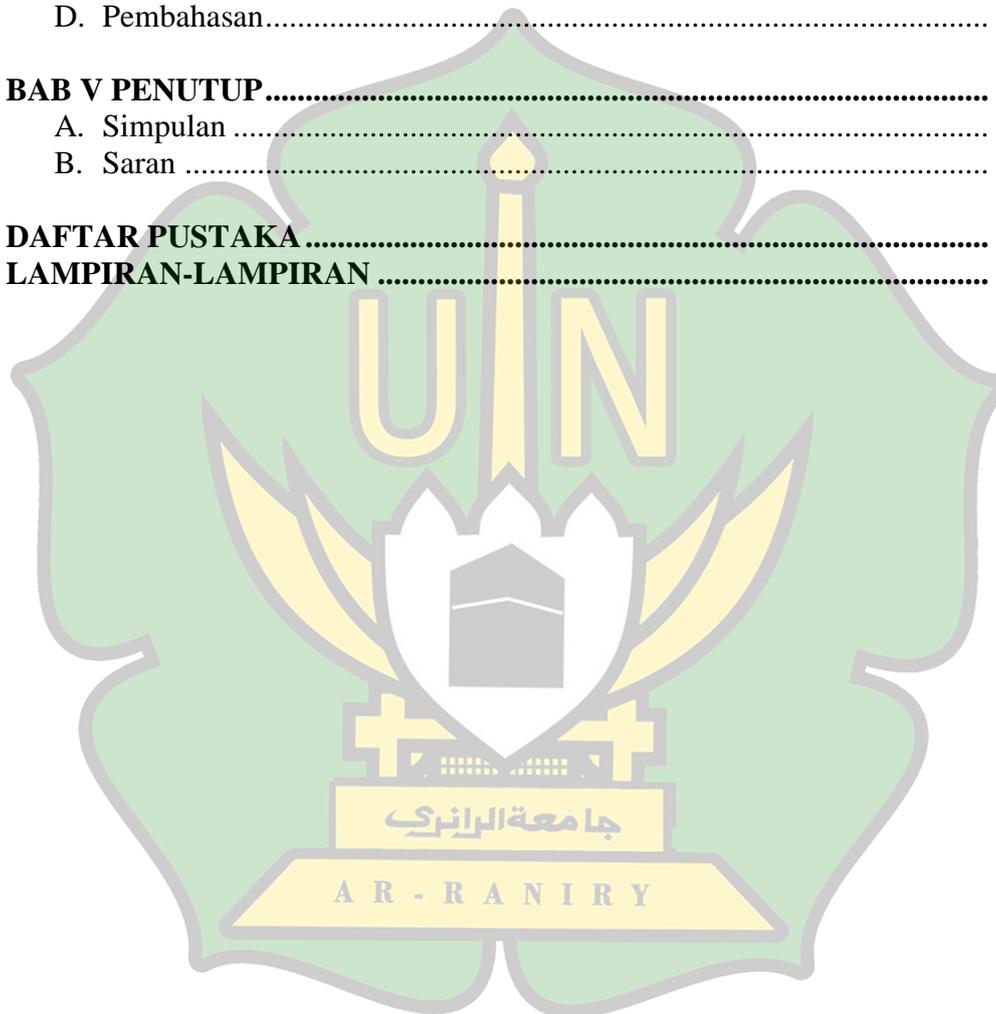
Mia Auliani
170210082



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTARGAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Masalah.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Kajian Relevan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Permainan <i>Treasure Hunting</i>	14
1. Pengertian Permainan	14
2. Permainan <i>Treasure Hunting</i>	18
3. Manfaat Permainan <i>Treasure Hunting</i>	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Treasure Hunting</i>	21
B. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	22
1. Pengertian Bentuk Geometri.....	22
2. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	22
3. Pengenalan Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini	23
4. Tahap-tahap Pembelajaran Geometri pada Anak	23
C. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Prosedur Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrument Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Lokasi.....	49
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
C. Pengolahan Analisis Data	60
1. Uji Normalitas.....	60
2. Uji-t.....	61
3. Uji Hipotesis.....	62
D. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri	30
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	35
Table 3.2	Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	41
Tabel 3.3	Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas	42
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Blang Pidie	50
Tabel 4.2	Perkakas Sekolah TK Aisyiyah Blang Pidie.....	51
Tabel 4.3	Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	51
Tabel 4.4	Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 4.5	Data Nilai <i>pretest</i> Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.6	Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.7	Rekapitulasi Nilai <i>Treatmen</i> I dan II.....	54
Tabel 4.8	Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.9	Data Nilai <i>posttest</i> Kelas Kontrol	56
Tabel 4.10	Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttestt</i> Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	57
Tabel 4.11	Hasil Uji Validitas.....	58
Tabel 4.12	Uji Realibilitas Instrument (General).....	59
Tabel 4.13	Uji Normalitas.....	60
Tabel 4.14	Analisis Uji-t Melalui Permainan <i>Treasure Hunting</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik nilai Treatment I dan II Kelas Eksperimen	55
Gambar 4.2 Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada anak merupakan fase yang sangat fundamental dalam kehidupan seorang anak. Dimana pada usia anak-anak ini kemampuan dasar melalui berpikir kreatif dan pembentukan kepribadian anak sedang berkembang dengan pesat. Untuk menunjang hasil pendidikan yang berkualitas, diperlukan stimulasi yang nyata dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan usia dini yang penting untuk distimulasi adalah aspek perkembangan kognitif.

Aspek kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangan. Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.¹ Kognitif juga dimengerti sebagai kemampuan anak dalam berpikir lebih kompleks dan kemampuan untuk melakukan suatu penalaran dalam pemecahan masalah.² Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut: 1). Belajar dan pemecahan masalah; 2) Berpikir logis; dan 3) berpikir simbolik.³ Salah satu tingkat pencapaian yang harus dimiliki oleh anak usia 4-5 tahun ialah

¹ Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, 2014, hal 2

² Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), hal 96

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.

berpikir simbolik. Salah satu upaya untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran matematika melalui berbagai permainan. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang melibatkan pengembangan berpikir dan mengolah logika. Taman kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan formal paling awal di Indonesia. Pendidikan untuk anak di taman kanak-kanak diharapkan dapat membangun kecintaan anak terhadap bidang perkembangan yang diperkenalkan pada anak. Salah satu bidang yang dikenalkan pada anak adalah bidang pengembangan matematika. Pada bidang pengembangan matematika terdapat pembelajaran tentang geometri yang diperkenalkan pada anak di taman kanak-kanak. Menurut pendapat Sriningsih geometri dalam mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan-hubungan geometri pembelajaran geometri merupakan hal yang penting bagi anak karena anak dapat menganalisa karakteristik bentuk-bentuk.⁴

Menurut Rahmat dan Sumiati mengatakan bahwa pengenalan geometri di TK diantaranya adalah pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat⁵, sejalan dengan pendapat Syafdaningsih, dkk yang menjelaskan bahwa geometri-geometri yang di maksud adalah anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang.⁶

⁴ Sriningsih, N, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*.Bandung: Pustaka Sebelas, 2008, hal 56

⁵ Pipit Upita dan Dedah Jumiatin, "Permainan Media Kerikil Berwarna Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok B". *Jurnal Ceria Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*. Vol.3 No.2, Maret 2020, hal 146

⁶ Syafdaningsih, dkk, *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*, Jawa Barat: Edu Publisher, 2020, hal 30

Berdasarkan latar belakang diatas, pada saat penulis melakukan observasi awal di TK Aisyiyah Blang Pidie, peneliti menemukan bahwa sebagian anak masih belum mengenal bentuk-bentuk geometri. Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk geometri yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru-guru hanya memperkenalkan bentuk geometri dari media gambar dan menulis di papan tulis saja. Permasalahan yang menyangkut aktivitas pembelajaran pada anak dalam mengenalkan bentuk geometri jadi tidak menarik dan anak-anak tidak terlalu tertarik dan tidak terlalu senang dalam pembelajaran. Pembelajaran terasa sangat monoton dikarenakan media yang digunakan hanya berbentuk gambar, dan itu tidak menarik perhatian anak-anak pada saat pembelajaran.

Permasalahan ini juga disampaikan oleh dua guru sekaligus diantaranya yakni ibu SE guru yang mengajar di kelas A1 dan ibu R guru kelas A2. Tapi di kelas A1 ibu SE menjelaskan bahwa proses dalam mengajari anak untuk memahami geometri dibuat lebih sederhana dengan mencontohkan atap rumah sebagai bentuk segi tiga atau topi pak tani. Sementara untuk bentuk segi empat dengan mengumpamakan seperti badan rumah, dan bentuk lingkaran seperti ban mobil. Seperti yang dipaparkan ibu SE yang mengajar dikelas A1 ibu R guru kelas A2 juga memberikan paparan mengenai kondisi pengetahuan anak tentang bentuk geometri.⁷ Tetapi, hanya 5-6 anak saja yang mengetahui bentuk-bentuk geometri. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di kelas A1 dan A2

⁷ Hasil wawancara dengan guru di TK Aisyiyah Blang Pidie

peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak di TK Aisyiyah Blang Pidie belum banyak yang mengetahui tentang bentuk-bentuk geometri.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti tertarik menggunakan permainan *treasure hunting* pada pembelajaran pengenalan bentuk geometri. Dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang sesuai agar dapat dipahami dan di mengerti oleh anak, terutama pada anak usia 4-5 tahun salah satunya dengan permainan *Treasure Hunting*. *Treasure hunt* merupakan model bermain dalam pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif. Dengan diterapkannya proses pembelajaran sambil bermain tentunya hal ini akan dapat menarik minat anak dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran. Dengan sebuah permainan anak dapat lebih aktif, lebih memahami, lebih bersemangat dan bahkan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Keunggulan dari permainan *treasure hunting* dalam penelitian ini adalah ditujukan agar anak mampu melatih ketrampilan fisik dan kemampuan kognitif, melatih konsentrasi. Serta dapat menumbuhkan sikap kerjasama, karena setiap siswa berkontribusi dalam melakukan sebuah permainan, menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap petunjuk, karena setelah memecahkan sebuah petunjuk kelompok akan mendapat harta karun, menumbuhkan semangat anak dalam memecahkan setiap petunjuk, memupuk rasa percaya diri anak, menciptakan keativan setiap kelompok dalam

suasana gembira, menciptakan sikap hidup ulet, pantang menyerah, sabar, cermat, dan teliti.⁸

Berdasarkan hal inilah penulis terdorong untuk melakukan penelitian dan perbaikan dalam proses pembelajaran kepada anak tentang bagaimanakah **“Pengaruh Permainan *Treasure Hunting* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di TK Aisyiyah Blang Pidie”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Adakah pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan *Treasure Hunting* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Aisyiyah Blang Pidie.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁸ Putri Pia Permata, Sumardi, dkk, *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol4 No. 1 Juni 2020 h. 118-130

1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi di dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang akan diberikan pada anak di TK Aisyiyah Blang Pidie khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *Treasure Hunting*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan yang bermanfaat bagi para guru dalam lingkungan TK Aisyiyah Blang Pidie dan dapat termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *Treasure Hunting*.
- b. Manfaat bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat memperoleh masukan pembelajaran yang dilaksanakan dengan macam-macam media pembelajaran yaitu sebuah permainan yang dapat termotivasi untuk anak dalam belajar sehingga sekolah mendapat peminat yang banyak.
- c. Manfaat bagi peneliti, dapat memberikan sumbangan pengalaman tentang penerapan proses pembelajaran dengan permainan *Treasure Hunting* untuk dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah penjelasan sementara terhadap permasalahan yang dituangkan dalam rumusan masalah. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan teori yang relevan, bukan didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai pernyataan hubungan antara variabel dan variabel, variabel tersebut bersifat sementara atau spekulatif, atau yang bersifat masih lemah. Dalam hal ini, kelemahan berkaitan dengan benar tidaknya pernyataan yang dibuat dalam hipotesis, dari pada hubungan antara variable dan variabel yang lemah.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang Pidie

Ha: Terdapat pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun TK Aisyiyah Blang Pidie

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman judul, maka penulis merasa perlu memberikan kejelasan dan batasan-batasan terhadap judul diatas sebagai berikut:

1. Permainan *Treasure Hunting*

Treasure hunt (berburu harta karun) adalah sebuah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat tertentu dengan menggunakan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini bisa dilakukan di dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*) atau tempat terbuka (*open place*). “Treasure hunt merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau *clue* untuk mencapai harta karun”. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk membuat permainan treasure hunt agar lebih berkesan. Permainan ini dapat dimainkan secara tim atau berkelompok.⁹

Adapun *treasure hunting* dalam penelitian ini adalah kegiatan berburu dan mencari bentuk geometri yang disebar di beberapa tempat tertentu. Anak di minta untuk mencari bentuk-bentuk geometri menggunakan petunjuk yang telah diberikan oleh guru.

2. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Pengenalan geometri pada anak usia dini sangat penting karena anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti segitiga, persegi dan lingkaran, anak akan membedakan bentuk-bentuk, anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya, akan memberi pengertian tentang bentuk dan ukuran. Geometri merupakan salah satu bidang matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran, spasial, dan sifat ruang.¹⁰ Mengenal bentuk geometri

⁹ Asma, Sitti. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh*. Jurnal: Serambi PTK, Volume VI, No.2, hlm. 45-54.

¹⁰ Gejard, G., & Melander, H. (2018). Mathematizing in preschool: children's participation in geometrical discourse. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 495–511. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487143>

adalah kemampuan mengenal, menunjuk dan menyebutkan benda-benda sekitar berdasarkan bentuk geometri¹¹. Untuk usia 4-5 tahun kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada bangun datar.

Kemampuan mengenal bentuk geometri sangat diperlukan bagi anak usia dini sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga dapat mengembangkan kecerdasan spasialnya atau tata bentuk. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri sangat penting dimiliki oleh anak sejak dini, namun kenyataannya banyak ditemui anak-anak yang masih mengalami hambatan dalam kemampuan mengenal geometri.¹² Menurut Lestari K.W mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini meliputi segi tiga, segi empat, persegi, dan lingkaran yang sama posisi dirinya dalam suatu ruang.¹³

Adapun dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengenalan bentuk geometri adalah bentuk-bentuk dasar dari geometri seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran. Setiap bentuk geometri memiliki warna yang berbeda.

¹¹ Suyanto, S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi, 2005).21

¹² Elan, E., L, D. A. M., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 1(1).

¹³ Lestari K.W, *Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*, 2011, hal 14

G. Kajian Relevan

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pia Permata Puti dan kawan-kawan dengan judul jurnal “*Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan Berdasarkan hasil data dari beberapa temuan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan *treasure hunt* dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan metode permainan *treasure hunt* dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang dan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *treasure hunting* sedangkan perbedaannya terdapat pada usia anak dan peneliti terdahulu memfokuskan pada kecerdasan interpersonal, sedangkan peneliti ini lebih memfokuskan pada pengenalan bentuk geometri.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rini Irawati Dewi dengan judul penelitian “*Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Mencari Harta Karun Pada Kelompok B.1 Di Raudhatul Athfal Al-Ulya 3 Raja Basa Lampung*”. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I diperoleh data anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dari 18 anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak yang memiliki jumlah persentase 11%. Hal ini menunjukkan penelitian ini belum berhasil karena belum

mencapai indikator keberhasilan yakni 80% sebanyak 15 anak, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II dan diperoleh tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak yang memiliki jumlah persentase 11%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 anak yang memiliki jumlah persentase 83%. Berdasarkan hasil dari analisis siklus II maka penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat disimpulkan bahwa Permainan Mencari Harta Karun dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak pada Kelompok B.1 di RA Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan mencari harta karun, sedangkan perbedaannya terletak pada perkembangan kemampuan kognitifnya. Penelitian yang digunakan oleh Rini Irawati Dewi tidak menggunakan pengenalan bentuk geometri.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Hairanisa Al Amanah dan Dewi Komalasari dengan judul penelitian "*Pengaruh Permainan Mencari Harta Karun Terhadap Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Kelompok A*" Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre eksperimen design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh permainan mencari harta karun terhadap kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TK Abuliyatama Banjarmasin Kecamatan Karanggeneng Kabupaten Lamongan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A yang terdiri dari 8 perempuan dan 9 laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mencari harta karun

berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak A TK Abuliyatama Banjarmasin. Persaman dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan mencari harta karun, sedangkan perbedaannya terletak pada kemampuan mengenal angka.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rahmi dkk pada tahun 2022. Dengan judul *Penerapan Metode Proyek pada Anak Usia 4-5 Tahun Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bentuk Geometri*. Dengan menggunakan metode penelitian *Quasi eksperimental* dengan desain *pretes-posttes control group design* adapun di peroleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode proyek dapat meningkatkan pemahaman anak pada konsep geometri hal ini berdasarkan nilai $t_{hitung} = 2,08$ dan $t_{tabel} = 1,70$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,08 > 1,70$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.¹⁴

Dan penelitian yang dilakukan oleh Safira dkk pada tahun 2018. Dengan judul *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Analisis data dilakukan dengan teknik data kualitatif dan kuantitatif. Adapun keberhasilan dari penelitian ini adalah jika setiap indikator sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur.¹⁵

¹⁴ Putri Rahmi dkk. *Penerapan Metode Proyek pada Anak Usia 4-5 Tahun Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bentuk Geometri*. Vol 8 No 2 Tahun 2022.

¹⁵ Safira dkk, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Vol 1 No 1 tahun 2018

Jadi, dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul ini perlu dilakukan karena di sekolah TK Aisyiyah Blang Pidie belum pernah dilakukan penelitian dengan judul seperti ini dan juga masih banyak masalah di ruang lingkup sekolah yang belum ada penyelesaian.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan *Treasure Hunting*

1. Pengertian Permainan

Andang Ismail menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Yang pertama, permainan merupakan sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa menang atau kalah. Kedua, permainan dapat diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.¹

Bermain adalah hak asasi manusia pada anak usia dini, dan memiliki nilai utama dan esensial di masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak yang sangat penting untuk perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi juga sebagai media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk permainan pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Selama bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan dan mengungkapkan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.²

Menurut Khadijah bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun

¹ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media) hal. 26

² Rita Kurnia, *Konsep Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, *Educhild*. Vol.01 Tahun 2012. hal 78

kehendak orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain.³

Sedangkan menurut Mildred Parten, ia mengatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi bagi anak. Adapun tahapan perkembangan bermain sosial yang dikemukakan Parten ada enam tahap, pertama *uninvolved* di mana anak mengamati kegiatan orang lain, ia mulai bermain dengan anggota tubuhnya, berjalan kesana kemari tanpa tujuan dan akan mencari sesuatu untuk dimainkannya apabila benda atau objek itu menarik baginya. Tahap kedua adalah *onlooker* yaitu anak mulai berani bercakap-cakap dengan anak lain meskipun ia tidak ikut bermain, dan hanya mengamati anak-anak lainnya bermain dan bercakap dari kejauhan tanpa melibatkan diri. Tahap ketiga yaitu *solitary* yaitu anak bermain sendiri dan tidak ingin ada orang atau anak-anak lain terlibat bersamanya. Baginya, mainannya adalah miliknya sendiri. Tahap keempat *parallel* adalah anak mulai berdekatan dengan anak lainnya namun bermain sendiri. Pada tahap ini anak enggan untuk berbagi peralatan bermain bersama anak lain. Tahap kelima *associative* yaitu anak terlibat permainan bersama dengan anak lainnya dan memainkan jenis permainan serupa. Pada tahap ini juga mulai terjadi percakapan serta tanya jawab, dan proses saling meminjam mainan namun belum ada proses kerja sama dalam bermain. Lalu tahap keenam *cooperative* di mana anak bermain untuk mencapai tujuan bersama, seperti halnya bermain drama, membangun balok, dan dalam tahap ini anak mulai mengenal unsur kalah

³ Khadijah, Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2017). hal. 1

dan menang serta atura-aturan permainan. Dan pada tahap ini pula anak sudah mulai belajar mengenal kerja sama untuk mencapai tujuan dalam permainan.⁴

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenai dan menjajaki lingkungannya.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Bermain

Berdasarkan kajian teori... bermain dapat dirumuskan faktor yang mempengaruhi bermain sebagai berikut:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

⁴ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*, (Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017) hal 21-22

b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

d. Lingkungan

Anak yang dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang.

e. Status sosial ekonomi

Anak yang dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti bermain sepatu roda, sedangkan mereka yang dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

f. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

g. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.⁵

Menurut beberapa pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

2. Permainan *Treasure Hunting* RANIRY

Bellanca menyatakan bahwa permainan “*Treasure hunt* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menemukan objek-objek yang mewakili konsep-konsep dalam pembelajaran. Kecerdasan yang terlibat dalam penerapan permainan *treasure hunt* adalah verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal”. Jadi metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan

⁵Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, (Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara 2018) hal 18-19

kecerdasan interpersonal anak.⁶ Kohen, dkk. mengungkapkan bahwa “Treasure hunt merupakan salah satu pendekatan yang menggabungkan aktivitas dalam dan luar ruangan. Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mengidentifikasi petunjuk atau *clue* untuk mencapai harta karun”. Berbagai kegiatan dapat ditambahkan untuk membuat permainan *treasure hunting* agar lebih berkesan. Permainan ini dapat dimainkan secara tim atau berkelompok. Permainan ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pada dasarnya anak usia dini sangat aktif dan suka bermain. Melalui bermain, dapat memperoleh pembelajaran serta dapat meningkatnya sikap kerjasama, bersikap sportif, saling menghargai.⁷

Menurut Kim dan Yao mengatakan bahwa “*Treasure hunt was originally an outdoor activity and a game played by children and occasionally by adults. To play treasure hunt, an adults prepares a list of hidden objects for children to find. Each team of children receives a duplicate list of the hidden objects. The winner is the first team to find all the items on the list.*” Dari teori diatas dapat didefinisikan bahwa “Berburu harta karun dilakukan diluar ruangan dan permainan ini dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Untuk memainkan berburu harta karun, orang-orang dewasa mempersiapkan daftar

⁶ Bellanca, James. 2011. *200+ Strategi Dan Proyek Pembelajaran Aktif Untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa Edisi Kedua*, Jakarta: PT. Indeks

⁷ Asma, Sitti (2019), *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh*. Jurnal: Serambi PTK, Vol VI, No 2, hal 45-54.

pertanyaan yang tersembunyi. Pemenangnya adalah team pertama yang menemukan semua item pada daftar”.⁸

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *Treasure Hunting* merupakan sebuah permainan yang dilakukan didalam maupun di luar kelas, dengan mencari serangkaian petunjuk yang disembunyikan di mana akan menuntun pada penemuan informasi baru, peserta didik harus mengikuti langkah-langkah hingga permainan selesai.

3. Manfaat Permainan *Treasure Hunting*

Adapun menurut pendapat Rofiah metode permainan *Treasure Hunting* memiliki manfaat seperti: Menumbuhkan sikap kerjasama, karena setiap siswa berkontribusi dalam melakukan sebuah permainan, menimbulkan antusias untuk memecahkan setiap petunjuk, karena setelah memecahkan sebuah petunjuk kelompok akan mendapat harta karun, menumbuhkan semangat siswa dalam memecahkan setiap petunjuk, memupuk rasa percaya diri anak, menciptakan keativan setiap kelompok dalam suasana gembira, menciptakan sikap hidup ulet, pantang menyerah, sabar, cermat, dan teliti.⁹

⁸ Kim, Dong Won & Yao, Jing Tao. 2010. *A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in the Development of a Webbased Learning Support System*. Journal of Universal Computer Science 16: 1853-1881

⁹ Putri Pia Permata, Sumardi, dkk, *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol4 No. 1 Juni 2020 h. 118-130

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Treasure Hunting*

a). Kelebihan permainan *Treasure Hunting*

Kelebihan dari permainan dari *Treasure Hunting* adalah:

Metode permainan yang mengajak anak untuk lebih dekat dengan alam dan memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar. Memberikan semangat untuk memecahkan masalah, dan akan mendapatkan harta karun berupa petunjuk menyelesaikan permainan. Melatih ketelitian, fokus, dan motorik pada anak. Menumbuhkan sikap kerja sama, karena setiap individu memberikan kontribusinya dalam kelompok.¹⁰ Permainan *treasure hunt* mengajak anak untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman. Menambah gairah untuk memecahkan masalah soal, kelompok akan mendapat harta karun yang berupa suatu benda (yang dapat diselesaikan oleh guru).

b). Kekurangan permainan *Treasure Hunting*

Kelemahan dari permainan *Treasure Hunting* ini adalah:

Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikannya, cakupan wilayah/tempat penerapan permainan yang luas. Untuk itu guru harus guru harus dapat meminimalkan jumlah waktu yang akan dilakukan ketika proses pembelajaran dan mempersiapkan terlebih dahulu tempat yang akan dijadikan area untuk bermain.¹¹

¹⁰ Putri Pia, dkk , *Pengaruh Permainan Treasure Hunt...*,h 118-130.

¹¹ Putri Pia, dkk , *Pengaruh Permainan Treasure Hunt...*,h 118-130.

B. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

1. Pengertian Bentuk Geometri

Kata geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “geo” yang artinya bumi dan “metro” yang artinya mengukur, maksudnya mencakup mengukur segala sesuatu yang ada di bumi. Menurut Bird geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang dan ruang¹². Slamet Suyanto, menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume dan mempunyai sisi panjang dan luas. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu didalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lain. Belajar konsep letak seperti di atas, di bawah, kanan, kiri, meletakkan dasar awal memahami geometri.¹³

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Triharso adalah dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga¹⁴. Tarigan juga menjelaskan bahwa geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih

¹² Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. ((Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga, 2002). hal 142

¹³ Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005). hal 165

¹⁴ Triharso, Agung. 2013, *Permainan kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset. Hal 50

tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk ada disekitar lingkungannya melalui tahapan-tahapannya.¹⁵ Lestari K.W, menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri¹⁶.

3. Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka akan lebih mudah mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan. Piaget, menyatakan bahwa anak Usia TK berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif.¹⁷

4. Tahap-tahap Pembelajaran Geometri Pada Anak

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari bentuk geometri yang paling dasar, di antaranya lingkaran, segitiga, dan segi empat.

¹⁵ Tarigan Daitin, *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2006 hal 32

¹⁶ Lestari K.W, *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. hal 4

¹⁷Zainal Afandi, M. P., & Khan, R. I. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Dikelompok A Tk Dharma Wanita I Panggung Duwet Kademangan Blitar*. hal-7

Mengenalkan konsep bentuk geometri pada anak dapat membentuk struktur kognitif, menurut Woolfolk yang dikutip oleh Daniati, kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.¹⁸ didalam proses pembelajaran anak akan memperoleh suatu informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahaman anak akan lebih mendalam.¹⁹ Menurut Van Hiele tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis, yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditebuk, dilipat, disusut, direntangkan dan dipilin, tetapi tidak diperkenankan untuk dipotong, dirobek, ditusuk atau diletakkan). Menurut Van Hiele ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu:

a. Tahap Pengenalan

Pada tahapan ini, anak-anak baru mengenal geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran dan lain sebagainya, tetapi anak belum dapat memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahapan ini anak sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri yang diamati.

¹⁸ Rahma Daniati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol.1 No. 1 April 2013 hal. 239

¹⁹ Triharsono Agung, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2013), h. 50

c. Tahap Pengurutan

Pada tahapan ini, anak sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat serta anak sudah mampu mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain memiliki hubungan.

d. Tahap Deduksi

Pada tahapan ini, berpikir deduktif sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Anak sudah mampu menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahapan ini, anak sudah dapat memahami bahwa adanya ketepatan dari yang mendasar itu penting. Anak belajar membedakan bentuk-bentuk geometri dan anak harus belajar dari benda-benda konkret. Kegiatan belajar anak harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir anak, untuk meningkatkan berpikirke tahap yang lebih baik.²⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, tahap-tahap pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari tahap yang paling mudah dan sederhana yaitu anak belajar mengenal macam-macam bentuk geometri dan akan berlanjut ke tahap yang lebih sulit yaitu anak belajar membedakan macam macam bentuk geometri.

²⁰ Marliya Andriani, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijaga*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD Edisi 8 Tahun Ke 4

C. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri

Anak usia 4-5 tahun berada pada masa peka dan dengan karakternya yang unik. Rasa ingin tahu anak yang tinggi memberikan peluang yang cukup baik dalam upaya menstimulasi agar anak mengalami perkembangan kognisi khususnya kemampuan mengenal bentuk, ukuran dan warna secara optimal. Menurut Depdiknas “indikator bidang kemampuan kognitif khususnya pengembangan geometri pada kelompok A yaitu menyebutkan dan menunjuk bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, serta mencocokkan benda dengan bentuk geometri.”²¹

Proses pembelajaran mengenal bentuk geometri harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis, dalam penilaian hasil belajar anak hendaknya dapat terukur dan teramati. Pengenalan bentuk pada usia 4-5 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan siswa. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif siswa usia 4-5 tahun salah satunya yaitu mengenai lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola adalah sebagai berikut:²²

²¹ Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007. Buku 3: Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak. Kementerian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD. hal. 11

¹⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Usia 4-5 Tahun
Konsep bentuk, warna, dan ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menunjuk bentuk sesuai perintah Guru 2. Anak mampu mengambil bentuk sesuai perintah guru 3. Anak mampu menyebutkan bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada di permainan <i>treasure hunting</i> 4. Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri

(Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014)

Berdasarkan uraian di atas, indikator pencapaian perkembangan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Aisyiyah Blang Pidie disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun terdapat berbagai aktifitas perkembangan kognitif sesuai dengan tahapan usianya. Untuk itu penting dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak sehingga semua kemampuan yang seharusnya sudah dikenal dan diajarkan oleh anak bisa menjadi optimal dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang akan diteliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Hadi, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari perlakuan yang diberikan.²³ Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Eksperimental* dengan desain *Quasi Eksperimental*.²⁴

Quasi Eksperimental dalam penelitian ini adaah melibatkan dua kelas yaitu, kelas yang menerima perlakuan A1 dan kelas yang tidak menerima perlakuan A2. Desain *Quasi Eksperimental* dengan desain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas/kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₂	-	O ₂

Sumber *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.²⁵

Keterangan:

O1 = Pretest (tes awal) pada kelas eksperimen dan kontrol

X = Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Treasure Hunting* pada kelas eksperimen

O2 = *Posttest* (tes akhir) kelas eksperimen dan kontrol.²⁶

²³ I putu ade andre payadnya dan I gusti agung ngurah trisna jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Statistic Dengan Spss*, (Yogyakarta: deepublish, 2012) hal 2.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 112.

²⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 112-113

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2006), h.49

Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *Treasure Hunting*, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Blang Pidie yaitu dalam rangka untuk mengetahui pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie. Alasan penulis menentukan tempat penelitian di TK Aisyiyah Blang Pidie karena penulis melihat minat orang tua untuk memasukkan anaknya di TK Aisyiyah Blang Pidie sangat tinggi dan penulis pernah melakukan observasi pada TK Aisyiyah Blang Pidie. Oleh karena itu, penulis cukup mengetahui perkembangan pendidikan di TK Aisyiyah Blang Pidie.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya.²⁷ Terdapat tiga kelas anak kelompok A di TK Aisyiyah. Seluruh kelas kelompok A di TK Aisyiyah akan menjadi populasi.

2. Sampel

Sampel merupakan suatu bagian subjek atau objek yang mewakili populasi.²⁸ Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. *Random sampling* atau penarikan sampel secara acak (random) adalah sejenis sampling yang memungkinkan setiap elemen dalam populasi yang sedang diteliti (populasi target), mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel.²⁹ Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah kelas A1 dan A2 yang dilakukan dengan cara penarikan undian yang diambil di dalam sebuah wadah.

D Prosedur Penelitian

1. Pretest

Pada awal penelitian akan dilakukan pengukuran awal (pretest) terhadap pengenalan bentuk geometri. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data awal penelitian mengenai pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie. Langkah-langkah pelaksanaan pretest sebagai berikut:

- a. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dan guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk geometri tersebut.

²⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan..., h. 118.

²⁸ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Method* (kuningan: Hidayatul quran kuningan, 2019) hal 62.

²⁹ Leonard J, Kazmier, *Statistik Untuk Bisnis*, (Jakarta: Erlangga,2005) hal 3

- b. Guru memperkenalkan permainan *treasure hunting* kepada anak
- c. Guru meminta anak untuk melakukan kegiatan memperkenalkan bentuk geometri melalui permainan *treasure hunting*

2. *Treatment*

Pelaksanaan perlakuan/*treatment* dilakukan pada saat proses pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun pada kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen. Adapun langkah-langkah melaksanakan pembelajaran dengan permainan *treasure hunting* dapat dilakukan dengan cara yaitu sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan bentuk geometri dan guru meminta anak untuk menyebutkan setiap bentuk geometri tersebut.
- b. Guru memberikan penjelasan dan memperkenalkan permainan *treasure hunting*
- c. Guru membacakan setiap petunjuk kepada anak berdasarkan lembar petunjuk,
- d. Guru meminta anak mencari setiap bentuk geometri berdasarkan petunjuk yang telah dibacakan oleh guru.
- e. Setelah itu guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk geometri yang telah didapatkan dan kemudian dicocokkan pada lembar petunjuk tersebut.

3. *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan/*treatment*. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh permainan *treasure*

hunting terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri serta untuk melihat seberapa efektif penggunaan permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Aisyiyahh Blang Pidie. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *posstest* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan bentuk-bentuk geometri yang telah disediakan dalam bentuk gambar.
- b. Guru mengajak anak-anak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri.
- c. Selanjutnya guru mengajak anak untuk menemukan dan mengumpulkan bentuk geometri yang telah disebutkan.

E. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat strategis di dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data.³⁰

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi/ Pengamatan

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.³¹ Oleh karena itu, informasi yang secara nyata dapat diperoleh melalui observasi. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data kegiatan belajar anak berkelompok eksperimen.

³⁰Hadari Naw Awi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada,2000),hal. 63

³¹ Burhan Bungin, *Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana 2007), hal. 111

Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan mengenal bentuk geometri anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Observasi dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data dengan mempersiapkan lembar observasi sebagai alat untuk mempermudah pengumpulan data saat penelitian dilakukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan yang berhubungan dengan penelitian.³² Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak, guru sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

Dalam penelitian yang akan dikaji, dokumentasi digunakan untuk menyimpan bukti-bukti ketika observasi dilakukan seperti foto dan video, dokumentasi juga digunakan ketika kegiatan permainan *Treasure Hunting* berlangsung dan untuk menyimpan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti.

F. Instrument Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah fasilitas atau alat yang dapat digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah oleh

³² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 72

peneliti.³³ Instrument penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam mengumpulkan data supaya penelitian menjadi terarah. Dengan adanya dokumentasi dapat menjadi pelengkap data dalam menyempurnakan data dalam penelitian yang telah dilakukan.

2. Lembar observasi

Pada penelitian yang akan dikaji, peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang akan menjadi acuan penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *Treasure Hunting*.

Table 3.2 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

No	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat mengenal bentuk geometri (segiempat, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga) melalui permainan <i>treasure hunting</i>				
2	Anak dapat menunjukkan beberapa jenis bentuk geometri yang di tunjukkan (segi empat, persegi panjang, lingkaran, segi tiga) ketika melihat warnanya (dibedakan warnanya sesuai bentuknya) melalui permainan <i>treasure hunting</i>				
3	Anak dapat mengelompokkan bentuk segi empat di sekitar anak (tutup kotak nasi bentuk segi empat, meja belajar di kelas, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i>				
4	Anak dapat menyebutkan contoh bentuk persegi panjang di sekitarnya (meja bentuk persegi panjang, pintu, lemari, handphone, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i> .				
5	Anak dapat mengklasifikasikan contoh dari bentuk lingkaran di sekitarnya (tutup botol, jam dinding bentuk lingkaran, ban mobil/motor, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i>				

³³ Suharsini Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: bumi aksar, 2010), hal.203

6	Anak dapat mengklasifikasikan contoh dari bentuk segitiga di sekitarnya (atap rumah, penggaris bentuk segitiga, rambu lalu lintas bentuk segitiga, topi ulang tahun, dll). Melalui permainan <i>treasure hunting</i>				
---	--	--	--	--	--

(Sumber: Permendikbud No 137 Tahun 2014)

**Tabel 3.3 kriteria keberhasilan
Interval Perkembangan anak usia dini**

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	Kriteria
76-100	Berkembang Sangat Baik
51-75	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	Mulai Berkembang
0-25	Belum Berkembang

Sumber: *Buku Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti*

3. Validasi Instrumen

Validitas instrumen adalah instrumen pengukuran (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi ukur dengan tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut.³⁴

4. Uji Validitas

Kemampuan sebuah instrument dalam mengukur apayang akan diukur menjadi istilah yang menggambarkan kemampaan sebuah instrument. Validitas merupakan kesahihan sebuah instrument atau alat ukur untuk mengumpulkan

³⁴ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), h.184-185.

data. Maka alat pengukur harus memiliki kriteria berikut: pertama instrument penelitian harus benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua memiliki instrumen penelitian yang baik seperti kemampuan membedakan data yang bersumber dari variable-variabel yang terlibat dalam penelitian. uji validitas yang digunakan pada penelitian ini dengan cara *corrected* item dan total *correlation* menggunakan IBM statistik SPSS versi 22, Perhitungan validitas butir tes akan menggunakan rumus *product moment* sebagai angka kasar yaitu: ³⁵ uji validitas butir-butir soal dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor tiap butir soal dengan skor semua butir soal yang ada dalam seperangkat soal ujian. Untuk memperoleh nilai tersebut valid atau tidak yang diuji adalah hasil jumlah skor item dan skor total pada *pretest*. ³⁶

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{(N\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

N - Jumlah populasi

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor tiap butir tes

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

³⁵ Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidik*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2013), h.147

³⁶ Sumardi, *Tekhnik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Sleman : Deepublish, 2022).h, 81

Untuk tabel $t_{\alpha} = 0,05$ derajat kebebasan ($dk = n-2$)

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid demikian sebaliknya, $t_{hitung} < t_{tabel}$ tidak valid, apabila instrumen valid, maka indeks korelasinya (r) adalah sebagai berikut:

0,800 - 1,000 : Sangat tinggi

0,600 - 0,799 : Tinggi

0,400 - 0,599 : Cukup tinggi

0,200 - 0,399 : Rendah

0,000 - 0,199 : Sangat rendah (tidak valid).³⁷

Uji validitas yang diterapkan menggunakan *Pearson correlation* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut: Membandingkan nilai r hitung dengan nilai r_{tabel} . Jika nilai r_{hitung} (*Pearson Correlation*) $> r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan valid. Jika nilai r_{hitung} (*Pearson Correlation*) $< r_{tabel}$ maka item soal angket dinyatakan Tidak valid. Membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan probabilitas 0.05. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 dan *Pearson Correlation* bernilai positif, maka item soal angket tersebut valid. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 dan *Pearson Correlation* bernilai negatif, maka item soal angket tersebut valid. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 , maka item soal angket tersebut tidak valid.³⁸

5. Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas, selanjutnya instrument diuji tingkat reliabilitasnya.

Menurut azwar (2012), reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrument dalam

³⁷ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrument Penelitian & Uji Validitas- Realibilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021).h, 11-12

³⁸ Fitri Marisa , dkk, *Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022).h, 77

mengukur apa yang akan diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat apabila seandainya dilakukan pengukuran ulang. Azwar juga mengatakan bahwa reliabilitas sebagai konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek.³⁹

Dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas dengan test-retest, yang dilakukan dengan cara mencoba instrument beberapa kali pada responden dengan instrument yang sama, responden yang sama, namun dalam waktu yang berbeda. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.⁴⁰ Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrument tersebut dinyatakan reliable.

Dalam menguji realibilitas digunakan uji korelasi *Rank/ Spearman* rumus sebagai berikut:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Berdasarkan kriteria pengujian dengan rho/*rank spearman* yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada hubungan/ kesesuaian permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri

³⁹ Sandu Sitoyo dan Ali Sodik, *Dasar Meodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h 91

⁴⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung Alfabeta, 2014), h.131

H_a : Ada hubungan/ kesesuaian permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri.⁴¹

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.⁴² Analisis data akan dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data sesuai apa yang sedang diteliti. Pengumpulan data, analisis data, dan penulisan data dilakukan secara interaktif.⁴³ Analisis data bertujuan untuk membantu peneliti menyusun data secara bermakna dan mudah dipahami.⁴⁴ Dalam penelitian yang akan dikaji, tehnik menganalisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu data yang ada diubah ke dalam bentuk persentase. Analisis data yang menggunakan tehnik deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran yang diberikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dapat dilakukan melalui

⁴¹ Supardi, Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika yang Komprehensif, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 173

⁴² Syamsuddin. dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 25.

⁴³ Jogiyanto Hartono, *metoda pengumpulan dan tehnik analisis data*, (Yogyakarta: ANDI,2018) hal 49.

⁴⁴ Syafizal Helmi situmorang, *Analisi data: untuk reset manajemen dan bisnis*, (Medan: Art Desain Publishing & printing, 2020) hal 9.

uji statistik non-parametrik *Kolomogorv Smirnov* (K-S) atau menggunakan *Normal Probability plot* yang terdapat dalam SPSS.⁴⁵ Kaidah yang digunakan dalam menguji normalitas data ialah jika signifikansi $> 0,05$ maka sebaran data tersebut adalah normal, dan sebaliknya jika $\leq 0,05$ maka sebaran data tersebut tidak normal.⁴⁶

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *Sicnificanse (sig)* sebagai berikut:

Jika *sig* $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau tidak berdistribusi normal

Jika *sig* $> 0,05$ maka H_a diterima atau distribusi normal

2. Uji-T

Uji-T akan digunakan untuk menguji suatu hipotesis, yang mana pada penelitian ini dapat dianalisis melalui cara membandingkan sebuah data sebelum dan setelah tindakan eksperimen. Untuk rumus yang akan digunakan dalam menentukan nilai hitung, yaitu dilakukan dengan pengujian hipotesis komparasi melalui Uji-T antara lain:

Rumus Uji-T

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

⁴⁵ Muhammad Zakiy, *SPSS Penelitian Keperilakuan Teori dan Praktik*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 35

⁴⁶ Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS For Windows*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019), h. 420

t : Nilai t hitung

M_d : Rerata dari *gain* (d)

X_d : Deviasi skor *gain* terhadap reratanya

X^2_d : Kuadrat deviasi skor *gain* terhadap reratanya

n : Jumlah anggota sampel

3. Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara pada masalah, dimana hipotesis dapat dirumuskan dalam menggambarkan hubungan antara dua variabel, yakni antara variabel penyebab dengan variabel akibat, serta data yang menggambarkan perbandingan antara satu variabel dari dua sampel.⁴⁷

Dalam menguji hipotesis, dimana nilai $t_{(hitung)}$ yang telah dijelaskan diatas dibandingkan dengan nilai t melalui tabel distribusi (t_{tabel}). Cara yang digunakan dalam menentukan nilai (t_{table}) didasarkan pada taraf signifikan $t_{table}: \alpha=0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Yang mana kriteria pada pengujian hipotesis ialah.⁴⁸

H_0 : Tidak terdapat pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang Pidie.

⁴⁷ Muslich Anshori dan Iswati Sri, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP), 2009), h. 41

⁴⁸ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425

Ha: Terdapat pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun TK Aisyiyah Blang Pidie



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Blang Pidie yang bertempat di Jl. At-Taqwa No 73 Desa Keude Siblah Kecamatan Blang pidie Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh, dengan Nomor Pokok TK Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69802078 Dengan Nomor Statistik TK 002061704003. Berdasarkan surat Keputusan Izin Operasional Nomor: 421.1/03/TK-ABA/2021. Berdirinya TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada tahun 1968 yaitu; dipimpin oleh ibu Maryam dibawah naungan Yayasan Muhammadiyah. Taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal atau disingkat TK ABA.¹ Nama tersebut tidak berubah dari dulu hingga sekarang. TK Aisyiyah didirikan dengan alasan pedulinya organisasi Muhammadiyah terhadap pendidikan tingkat anak usia dini atau prasekolah. Adapun Visi Misi dan Tujuan TK Aisyiyah Blang Pidie adalah sebagai berikut:

a. Visi TK ABA Blang Pidie

Unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa serta berkarakter.²

b. Misi TK ABA Blang Pidie

1. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif pada warga sekolah.

¹ Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

² Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

2. Mendorong dan membantu anak untuk mengenal potensi dirinya dan perkembangan secara mandiri.
3. Mendidik insan yang berkarakter.
4. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama Islam dan budaya daerah serta menjadi anak kreatif dan bertaqwa kepada Allah SWT.³

c. Tujuan TK ABA Blang Pidie

1. Meningkatkan suasana bermain, belajar yang islami dan menyenangkan.
2. Mendidik anak berakhlak mulia, cakap, percaya diri, dan berguna bagi masyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Membantu mengembangkan seluruh potensi dan kematangan fisik, intelektual, emosional, demokratis, dan kompetitif.⁴

2. Sarana dan Prasarana

Berbagai fasilitas yang disediakan di TK ABA dapat memberikan kegiatan bermain serta ruang bermain yang aman bagi anak, karena sekolah juga dikelilingi oleh pagar beton, sehingga anak-anak akan aman saat bermain dilingkungan sekolah. Adapun sarana dan prasarana yang disediakan antara lain:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Blang Pidie

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Kamar Mandi/WC	2	Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

³ Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

⁴ Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

Tabel 4.2 Perkakas Sekolah TK Aisyiyah Blang Pidie

No	Perkakas Sekolah	Keterangan
1	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik
2	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik
3	Lemari	Ada/Baik
4	Rak	Ada/Baik
5	Papan Tulis	Ada/Baik
6	Sarana dan Prasarana <i>Indoor/Outdoor</i>	Ada/Baik

Sumber: Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Keadaan TK Aisyiyah mempunyai 19 tenaga kependidikan dan terdiri dari 1 kepala sekolah. Masing-masing pendidik memiliki tingkatan pendidikan sendiri rata-rata sudah mempunyai gelar semua. Berikut data TK Aisyiyah Blang Pidie

Tabel 4.3 Data Keadaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	FATHIAH ANWAR, S.Pd	S1 PAUD	Kepala Sekolah
2	ERIAWATI, S.Pd	S1 PGSD	Guru
3	ERNIDAR, S.Pd	S1 PAUD	Guru
4	YANTI ERLINA, S.Pd, AUD	S1 PGPAUD	Guru
5	FARTIANA, S.Pd, AUD	S1 PAUD	Guru
6	RAUDHATUL JANNAH, S.Pd	S1 PAUD	Guru
7	SAFRINA, S.Pd	S1 PAUD	Guru
8	PUTRI REZEKI, A.Ma.Pd	D-II PGTK	Guru
9	AZMA FARITA, A.Ma.Pd	D-II PGTK	Guru
10	KUSMIATI, S.Pd	S1 PAUD	Guru
11	ELVI IDA RIZANI, S.Pd, AUD	S1 PAUD	Guru
12	ROSA ARWENI, S.Pd, AUD	S1 PAUD	Guru
13	NOVIA LISA, S.Pd, AUD	S1 PAUD	Guru
14	WARDIANA, S.Pd	S1 PAUD	Guru
15	SILVIA ELISA, S.Pd, AUD	S1 PGPAUD	Guru
16	RAWATI, S.Pd	S1	Guru
17	FAIZAH RATNA, S.Pd	S1	Guru
18	HASMANIDAR, S.Pd	S1	Guru
19	DIRA NURRIZQA	SMA	Operator

Sumber: Data Dokumentasi TK Aisyiyah Blang Pidie

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aiyiyah Blang Pidie bertempat di Jl. At-Tawqa No 73 Ds. Keude Siblah Kec. Blang Pidie Kab. Aceh Barat Daya pada tanggal 07 Maret s/d 13 Maret 2023. Berikut jadwal penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1	Selasa/07 Maret 2023	30 Menit	<i>Pre Test</i>	Kontrol
2	Rabu/08 Maret 2023	30 Menit	<i>Pre Test</i>	Eksperimen
3	Kamis/09 Maret 2023	40 Menit	<i>Treatment 1</i>	Eksperimen
4	Jumat/10 Maret 2023	40 Menit	<i>Treatment 2</i>	Eksperimen
5	Sabtu/11 Maret 2023	30 Menit	<i>Post Test</i>	Eksperimen
6	Senin/13 Maret 2023	30 Menit	<i>Post Test</i>	Kontrol

Sumber: Hasil Penelitian Pada Tanggal 07 s/d 13 Maret 2023

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen A1 yang berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Pada kelas kontrol juga sama yaitu berjumlah 10 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eskperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Data Nilai *pretest* Kelas Kontrol

No	Nama Anak	Penilaian Indikator	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Penilaian Indikator 4	Penilaian Indikator 5	Penilaian Indikator 6	Total	Skor
1	AAS	2	2	2	3	1	3	13	54,16
2	KAP	2	2	3	2	2	3	14	58,33
3	MBA	2	2	3	3	3	3	16	66,66
4	MF	4	3	3	2	2	3	17	70,83
5	MSH	3	2	2	1	3	2	13	54,16
6	MA	3	3	3	3	1	2	15	62,5
7	JTU	2	2	3	2	4	2	15	52,5
8	MS	2	2	1	2	2	2	11	45,82
9	SMN	2	1	2	1	2	4	12	50
10	AAZ	3	2	1	3	2	2	13	54,16
Total		25	21	23	22	22	26	139	569,12
Rata-Rata		2,5	2,1	2	2,2	2,2	2,6	2,32	56,912

(Sumber: Hasil Olah Data Manual dengan Menggunakan Microsoft Excel)

Diperoleh hasil sebesar 56,912 pada *pretest* kelas kontrol dimana perkembangan anak usia dini berdasarkan interval dapat dikatakan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak-anak Mulai Berkembang (MB).

Tabel 4.6 Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Penilaian Indikator	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Penilaian Indikator 4	Penilaian Indikator 5	Penilaian Indikator 6	Total	Skor
1	MT	2	2	2	1	1	3	11	45,83
2	IF	3	2	3	2	2	3	15	62,5
3	MG	2	2	2	2	3	3	14	58,33
4	CJH	4	3	3	2	2	3	17	70,83
5	OS	3	2	2	1	3	2	13	54,16
6	APA	3	2	3	3	1	2	14	58,33
7	AR	2	2	1	2	4	1	12	50
8	HAP	2	1	1	2	2	1	9	37,5
9	MR	2	1	2	1	2	4	12	50
10	MAS	3	2	1	3	2	2	13	54,16
Total		26	19	20	19	22	24	130	541,64
Rata-Rata		2,6	1,9	2	1,9	2,2	2,4	2,17	54,164

(Sumber: Hasil Olah Data Manual dengan Menggunakan Microsoft Excel)

Diperoleh hasil sebesar 54,164 pada *pretest* dimana perkembangan anak usia dini berdasarkan interval mengenal bentuk geometri pada anak Mulai Berkembang (MB). Pada *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai 54,164.

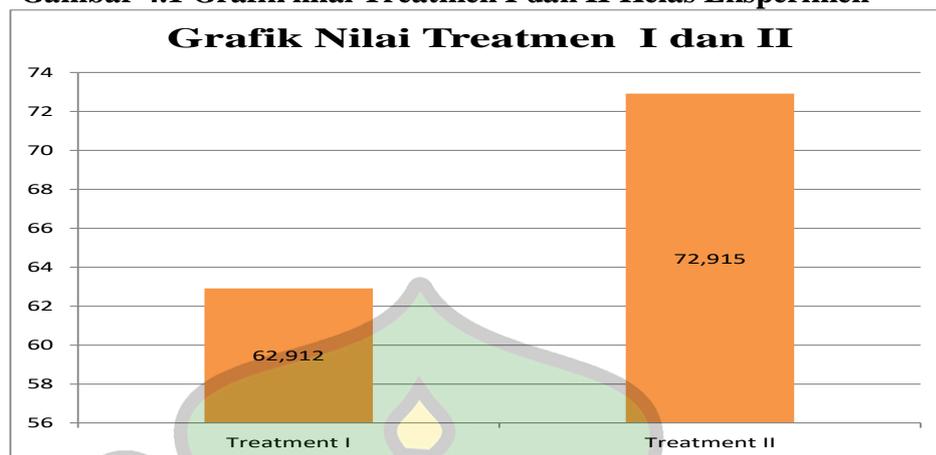
Setelah melakukan tahapan *pretest* dan diperoleh hasil dari *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment* (*treatment*/ perlakuan, merupakan tahapan yang dilakukan setelah *pretest*) *treatment* pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali adapun rekapitulasi nilai *treatment* I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai *Treatment* I dan II

No	Nama Anak	Treatment I	Treatment II
1	MT	75	70,83
2	IF	75	66,66
3	MG	75	66,66
4	CJH	87,5	70,83
5	OS	62,5	58,33
6	APA	66,66	58,33
7	AR	70,83	62,5
8	HAP	75	54,16
9	MR	75	54,16
10	MAS	66,66	66,66
Total		629,12	729,15
Rata-Rata		62,912	72,915

(Sumber: Hasil Olah Data Manual dengan Menggunakan Microsoft Excel)

Gambar 4.1 Grafik nilai Treatment I dan II Kelas Eksperimen



(Sumber: Hasil Olah Data Manual dengan Menggunakan Microsoft Excel)

Berdasarkan tabel dan grafik yang tertera diatas penulis memperoleh nilai *treatment* I sebesar 62,912 dan pada *treatment* II 72,915 dan berdasarkan interval, kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 4.8 Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Penilaian Indikator 1	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Penilaian Indikator 4	Penilaian Indikator 5	Penilaian Indikator 6	Total	Rata-Rata	Skor
1	MT	4	4	4	3	3	4	22	3,67	91,66
2	IF	4	3	4	4	4	4	23	3,83	95,83
3	MG	4	3	4	4	4	3	22	3,67	91,66
4	CJH	4	4	4	4	3	3	22	3,67	91,66
5	OS	4	4	3	3	4	4	22	3,67	91,66
6	APA	4	3	4	4	3	3	21	3,5	87,5
7	AR	3	3	4	4	4	3	21	3,5	87,5
8	HAP	4	3	3	4	4	3	21	3,5	87,5
9	MR	3	4	4	3	3	4	21	3,5	87,5
10	MAS	4	4	3	3	4	4	22	3,67	91,66
Total		38	35	37	36	36	35	217	36,17	812,47
Rata-Rata		3,8	3,5	4	3,6	3,6	3,5	3,62	3,62	90,413

(Sumber: Hasil Olah Data Manual dengan Menggunakan Microsoft Excel)

Penulis melakukan *posttest* yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2023 untuk melihat pengaruh *treatment* yang telah dilakukan, berdasarkan *posttest* yang

telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 90,413 dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 4.9 Data Nilai *posttest* Kelas Kontrol

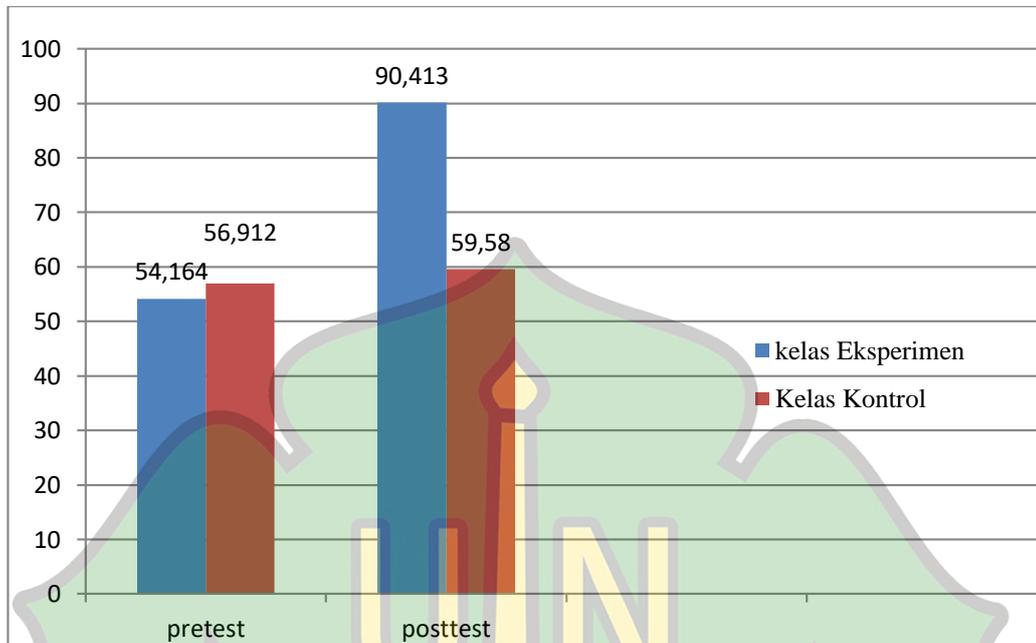
No	Nama Anak	Penilaian Indikator 1	Penilaian Indikator 2	Penilaian Indikator 3	Penilaian Indikator 4	Penilaian Indikator 5	Penilaian Indikator 6	Total	Rata-Rata	Skor
1	AAS	4	2	1	3	2	2	14	2,33	58,33
2	KAP	2	4	3	2	2	4	17	2,83	70,83
3	MBA	2	2	3	3	3	4	17	2,83	70,83
4	MF	4	3	2	2	3	3	17	2,83	70,83
5	MSH	2	2	4	1	3	3	15	2,5	62,5
6	MA	2	2	1	1	1	2	9	1,5	37,5
7	JTU	2	2	3	2	4	3	16	2,67	66,66
8	MS	1	2	1	1	3	2	10	1,67	41,66
9	SMN	2	2	2	3	2	4	15	2,5	62,5
10	AAZ	3	2	1	3	2	2	13	2,17	54,16
Total		24	23	21	21	25	29	143	23,83	595,8
Rata-Rata		2,4	2,3	2	2,1	2,5	2,9	2,38	2,38	59,58

Pada *posttest* diperoleh nilai 56,912 dapat dikatakan sosial emosional anak Mulai Berkembang (MB). Rekapitulasi data *pretest* dan *posttes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttestt* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

No	Nama Anak	kelas eksperimen		Nama Anak	kelas kontrol	
1	MT	45,83	91,66	AAS	54,16	58,33
2	IF	62,5	95,83	KAP	58,33	70,83
3	MG	58,33	91,66	MBA	66,66	70,83
4	CJH	70,83	91,66	MF	70,83	70,83
5	OS	54,16	91,66	MSH	54,16	62,5
6	APA	58,33	87,5	MA	62,5	37,5
7	AR	50	87,5	JTU	52,5	66,66
8	HAP	37,5	87,5	MS	45,82	41,66
9	MR	50	87,5	SMN	50	62,5
10	MAS	54,16	91,66	AAZ	54,16	54,16
Total		541,64	812,47	Total	569,12	595,8
Rata-Rata		54,164	90,413	Rata-Rata	56,912	59,58

Gambar 4.2 Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol



1. Uji Validitas

Berikut disajikan hasil dari uji validitas dengan cara *corrected* item dan total *correlation* menggunakan IBM statistik SPSS versi 22. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas

		Correlations						TOTAL
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	
VAR00001	Pearson Correlation	1	.728*	.584	.674*	.592	-.050	.864**
	Sig. (2-tailed)		.017	.076	.033	.071	.890	.001
	N	10	10	10	10	10	10	10
VAR00002	Pearson Correlation	.728*	1	.479	.415	.284	-.248	.649*
	Sig. (2-tailed)	.017		.161	.233	.427	.490	.042
	N	10	10	10	10	10	10	10
VAR00003	Pearson Correlation	.584	.479	1	.770**	.563	-.215	.811**
	Sig. (2-tailed)	.076	.161		.009	.090	.551	.004
	N	10	10	10	10	10	10	10
VAR00004	Pearson Correlation	.674*	.415	.770**	1	.488	.000	.848**
	Sig. (2-tailed)	.033	.233	.009		.153	1.000	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10
VAR00005	Pearson Correlation	.592	.284	.563	.488	1	.218	.745*
	Sig. (2-tailed)	.071	.427	.090	.153		.545	.013
	N	10	10	10	10	10	10	10
VAR00006	Pearson Correlation	-.050	-.248	-.215	.000	.218	1	.144
	Sig. (2-tailed)	.890	.490	.551	1.000	.545		.692
	N	10	10	10	10	10	10	10
TOTAL	Pearson Correlation	.864**	.649*	.811**	.848**	.745*	.144	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.042	.004	.002	.013	.692	
	N	10	10	10	10	10	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil Olah Data Dengan SPSS

H₀ : Lembar Observasi Tidak Valid

H_a : Lembar Observasi Valid

Dasar Pengambilan Keputusan:

Menggunakan nilai pada *pearson correlation* sebagai r_{hitung} dan menggunakan r_{tabel} yang diperoleh dari tabel nilai *r product moment* dengan ketentuan $r_{(N,\alpha)}$, yaitu $r_{(10,0.05)}$. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka terima H₀ dan hal lainnya, tolak H₀.⁵ Berdasarkan tabel 4.11 diperoleh nilai dari *Pearson Correlation* sebagai r_{hitung} dan perbandingan dengan $r_{(10,0.05)} = 0.444$.

⁵ Imam Machali dan Zainal Arifin, *Statistic Itu Mudah*, (Yogyakarta: Lembaga Lading Kata, 2015), h, 158-159.

2. Uji Realibitas

Berikut disajikan hasil dari uji realibilitas dengan metode *alpha cronbach* menggunakan IBM Statistik SPSS versi 22:

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Sumber: Hasil Olah Data Dengan SPSS

Tabel 4.12 Uji Realibilitas Instrument (General)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.765	6

Sumber: Hasil Olah Data Dengan SPSS

Berdasarkan dari tabel reliabilitas diatas yang bahwasanya α 0,765 berdasarkan ketentuan bahwa jika alpa lebih besar dari 0,05 maka instrumen lembar observasi tersebut reliabilitas/ VALID.

Hipotesis Uji Realibilitas:

H_0 : Lembar Observasi Tidak Reliabel

H_a : Lembar Observasi Reliable

Dasar pengambilan keputusan:

Menggunakan nilai *cronbach's alpha* sebagai r_{hitung} , yaitu menggunakan r_{tabel} yang diberikan dari tabel *r product moment* dengan ketentuan $r_{(N,\alpha)}$, yaitu $r_{(10,0.05)}$. jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka terima H_a dan lainnya ditolak H_o .⁶ Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai dari *cronbach's alpha* sebagai $r_{hitung} = 0.809$ dan $r_{tabel} = 0.444$. terlihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka tolak H_o sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator pada lembar observasi adalah reliable.

C. Pengolahan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah apabila *P-value* (nilai kolom *Sig* pada tabel *test of normality*) $< \alpha$, maka tolak H_o . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_o : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Tabel 4.13 Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
A kelas - RANIRY		Statistic	df	Sig.
hasil tes kelas kelas eksperimen dan kontrol	pretes kelas eksperimen	.245	10	.091
	post test kelas eksperimen	.376	10	.000
	pretest kelas kontrol	.280	10	.026
	post test kelas kontrol	.226	10	.161

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS

⁶ Imam Machali Dan Zainal Arifin , *Statistic Itu* , , h. 158-159

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikan (p-value) untuk uji normalitas dengan metode *kolmogorov smirnov* yaitu adalah $>0,05$. Artinya data berdistribusi normal.

2. Uji t

Tujuan dari uji-t adalah untuk menguji kebenaran dari hipotesisi penelitian yang dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah tindakan eksperimen dari satu kelompok sampel. Data diperoleh melalui hasil observasi melalui permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Analisis Uji-t Melalui Permainan *Treasure Hunting* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di TK Aisyiyah Blang Pidie

NO	Nama Anak	X1		X2		D	d2	N-gain
		Pre-test	mean	posttest	mean	X2-X1		
1	MT	11	1,83	22	3,67	1,84	3,68	2
2	IF	15	2,5	23	3,83	1,33	2,66	1
3	MG	14	2,33	22	3,67	1,34	2,68	0,8
4	CJH	17	2,83	22	3,67	0,84	1,68	0,8
5	OS	13	2,17	22	3,67	1,5	3	0,9
6	APA	14	2,33	21	3,5	1,17	2,34	0,7
7	AR	12	2	21	3,5	1,5	3	0,8
8	HAP	9	1,5	21	3,5	2	4	0,8
9	MR	12	2	21	3,5	1,5	3	0,8
10	MAS	13	2,17	22	3,67	1,5	3	0,9
11	AAS	13	2,17	14	2,33	0,16	0,32	0,1
12	KAP	14	2,33	17	2,83	0,5	1	0,3
13	MBA	16	2,67	17	2,83	0,16	0,32	1
14	MF	17	2,83	17	2,83	0	0	0
15	MSH	13	2,17	15	2,5	0,33	0,66	0,2
16	MA	15	2,5	9	1,5	-1	-2	0,7
17	JTU	15	2,5	16	2,67	0,17	0,34	0,1
18	MS	11	1,83	10	1,67	-0,16	-0,32	0
19	SMN	12	2	15	2,5	0,5	1	0,2
20	AAZ	13	2,17	13	1,17	-1	-2	0
Σ		269	44,83	360	59,01	14,18	28,36	
Rata-Rata		13,45	2,2415	18	2,9505	0,709	1,418	0,6

1. Menghitung Nilai rata-rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{14,18}{20}$$

$$Md = 0,70$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n^2}$$

$$\sum x^2 d = 28,36 - \frac{14,18^2}{20}$$

$$\sum x^2 d = 28,36 - \frac{201}{20}$$

$$\sum x^2 d = 28,36 - 10,05$$

$$\sum x^2 d = 18,31$$

2. Menghitung Nilai t_{hitung}:⁷

$$t = \frac{\sum d}{\frac{\sum x^2 d}{\sqrt{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{0,70}{\frac{18,31}{\sqrt{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{0,70}{\frac{308}{\sqrt{20(19)}}}$$

$$t = \frac{0,70}{\sqrt{0,26}}$$

$$t = \frac{0,70}{0,50}$$

$$t = 1,4$$

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji t, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang

⁷ Dudih Gustian, Dkk, *Menggali Emas Terpendam Data Mining*, (:3m Karya Serang, 2020) .h, 133

diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

Ho: tidak terdapat pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang Pidie.

Ha: terdapat pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang Pidie.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis, dan nilai t_{hitung} diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Caranya dengan penentuan nilai t_{tabel} di dasarkan pada taraf signifikansi $t_{table}: \alpha=0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Karakteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) degan menggunakan rumus.⁸

$$\begin{aligned} Db &= n-1 \\ &= 20-1 \\ &= 19 (1,72913) \end{aligned}$$

Berdasarkan pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 1,72913. Jadi nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} yaitu $1,4 < 1,72913$, dengan demikian terjadi penolakan pada H_0 dan penerimaan pada H_a yang berarti pada kriteria terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap anak terdapat perbedaan yang signifikan anantara perolehan skor sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*). Untuk itu hasil hipotesis diatas

⁸ Dudih Gustian,Dkk, *Menggali Emas Terpendam Data Mining*, (:3m Karya Serang, 2020) .h, 133

menunjukkan adanya pengaruh permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Aisyiyah karena hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima.

D. Pembahasan

Penelitian ini di laksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Blang Pidie, sampel yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian eksperimen dengan desain *quasy eksperimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 10 anak dan pada kelas kontrol berjumlah 10 anak. Penelitian ini di laksanakan mulai tanggal 07 Maret s/d 13 Maret 2023.

Kegiatan *pretest* dilakukan pada awal penelitian. *Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri yang dimiliki setiap anak, nilai *pretest* pada kelas kontrol diperoleh dari guru pada tanggal 7 Maret 2023 dan diperoleh nilai 56,91. Sedangkan pada kelas eskperimen dilakukan pada tanggal 08 Maret dengan kegiatan *pretest* yang dilakukan adalah permainan *Treasure Hunting* untuk mengamati bagaimana kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Penulis memberikan aturan permainan *Treasure Hunting* kepada anak kelas A1, Penulis mengajukan pertanyaan tentang apa saja yang anak ketahui tentang permainan *treasure hunting*, menyebutkan apa saja bentuk-bentuk dari geometri, setelah dilaksanakan permainan *treasure hunting* pada kegiatan *pretest* penulis mengamati kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan lembar observasi penulis memberikan gambar dari setiap bentuk

geometri seperti segi tiga, segi empat, lingkaran, dan persegi panjang dan pada *pretest* ini diperoleh nilai 54,16.

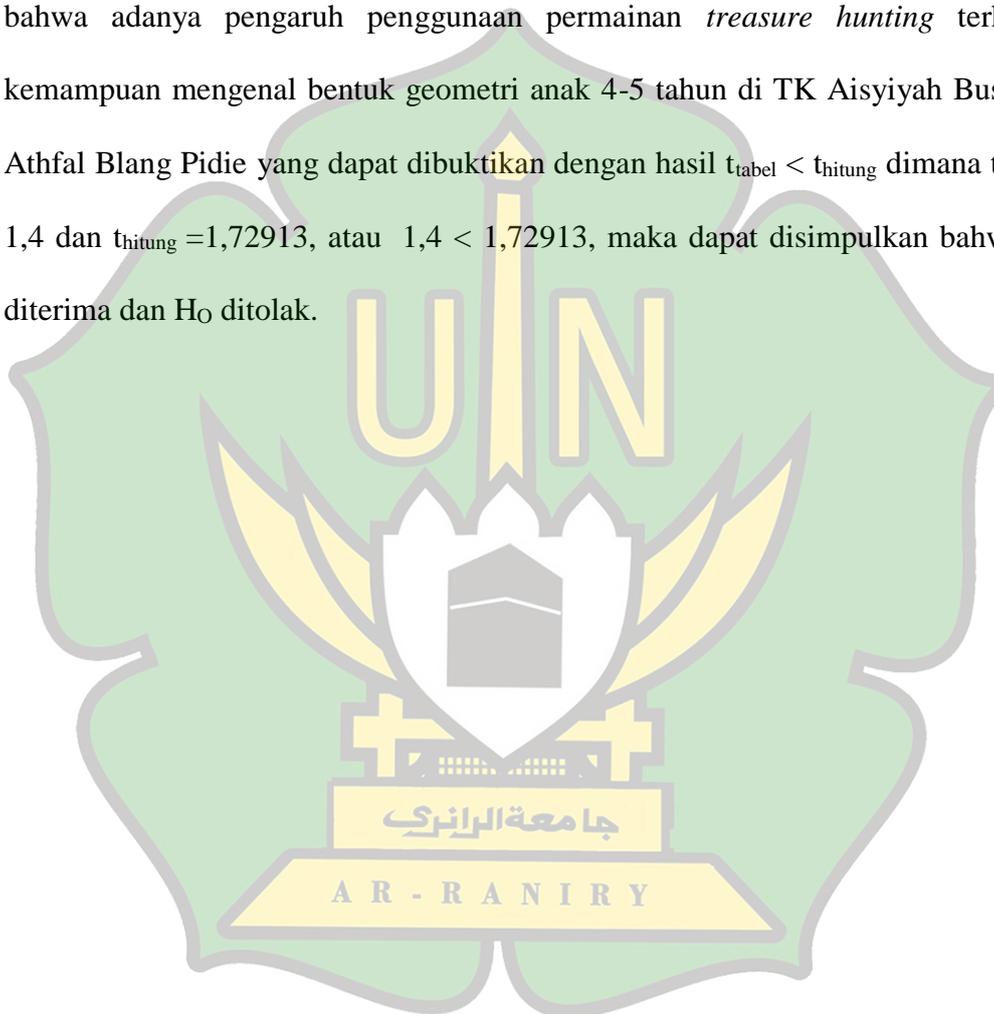
Selanjutnya Penulis melakukan *treatment*/ perlakuan yang dilaksanakan 2 hari yang dimulai pada tanggal 9 Maret 2023. Pada kegiatan *treatment* penulis memberikan pengarahan mengenai permainan *treasure hunting*, lalu setelah permainan selesai, penulis memberikan satu lembar kertas HVS pada setiap anak dan anak harus menjiplak pada kertas bentuk-bentuk geometri yang telah di dapatkan ketika permainan *treasure hunting*, dari hasil *treatment* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 62,912 dimana berdasarkan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak dapat dikatakan kemampuan mengenal bentuk geometri anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tanggal 10 Maret 2023 melakukan *treatment* untuk kedua kalinya dengan menggunakan cara yang sama dengan *treatment* yang dilakukan pada hari sebelumnya yaitu melalui permainan *treasure hunting*, kemudian meminta anak yang sama untuk menyebutkan setiap bentuk geometri yang telah mereka temukan lalu meminta anak untuk melakukan kegiatan mewarnai gambar bentuk geometri di kertas dari hasil *treatment* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 72,91 berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada *posttest* kelas eksperimen yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023 melakukan kegiatan mengkolase gambar bentuk geometri, menilai kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun, berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 90,413 dapat dikatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Posttest kelas kontrol dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 dengan meminta nilai pada guru dan diperoleh skor 59,58 yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan *treasure hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Blang Pidie yang dapat dibuktikan dengan hasil $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ dimana $t_{\text{tabel}} = 1,4$ dan $t_{\text{hitung}} = 1,72913$, atau $1,4 < 1,72913$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

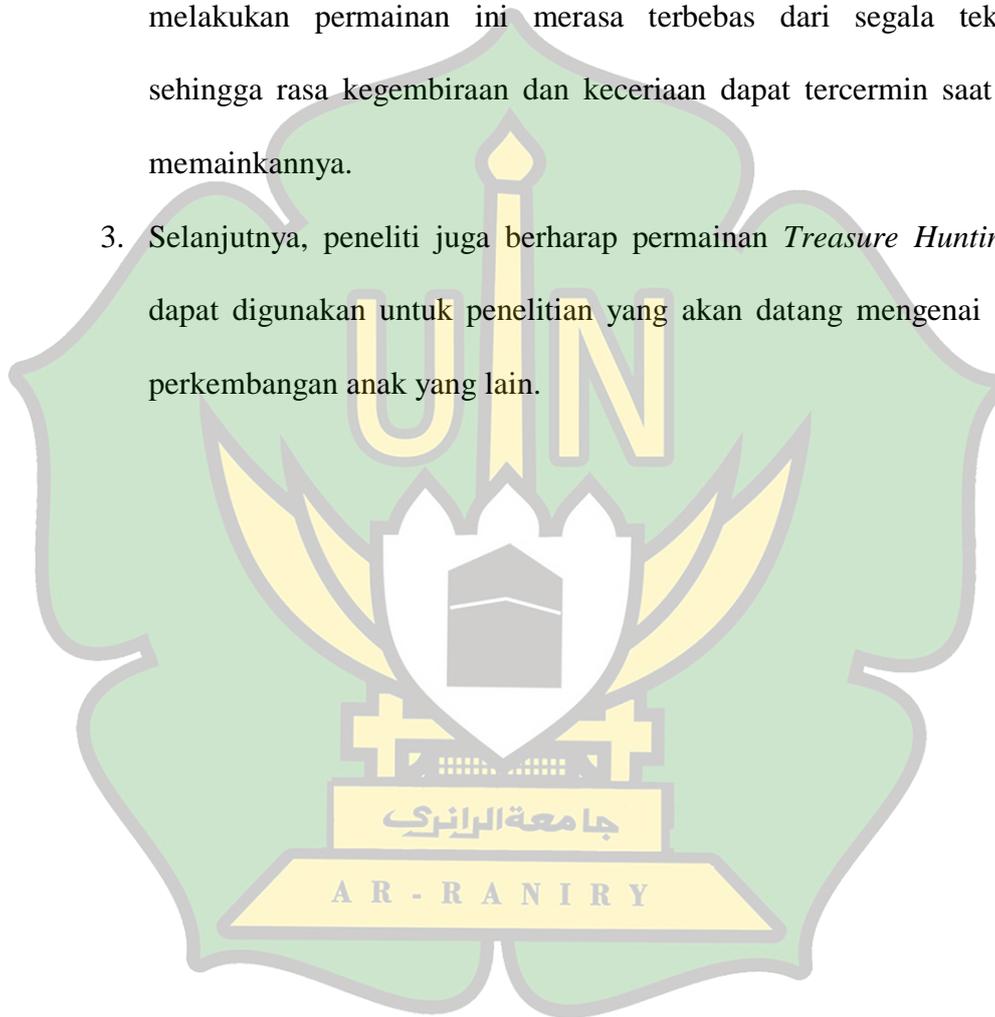
Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *treasure hunting* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang Pidie. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perolehan hasil data *pretest* dengan total skor sebesar 54,164%. Dan pada saat *posttest* telah diberikan dengan menggunakan permainan *Treasure Hunting* diperoleh total skor sebesar 90,413%. Kemudian setelah pengujian hipotesis menggunakan “Uji-t” dimana nilai t_{tabel} yang diperoleh adalah 1,72913 sedangkan nilai t_{hitung} yaitu 1,4. Jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh permainan *Treasure Hunting* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Blang pidie.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan-kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya permainan *Treasure Hunting*.

2. Peneliti berharap permainan *Treasure Hunting* ini dapat diterapkan di sekolah guna untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan kognitif. Selain itu juga permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan karena setiap anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa kegembiraan dan keceriaan dapat tercermin saat anak memainkannya.
3. Selanjutnya, peneliti juga berharap permainan *Treasure Hunting* ini dapat digunakan untuk penelitian yang akan datang mengenai aspek perkembangan anak yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Zainal, M. P., & Khan, R. I. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Dikelompok A Tk Dharma Wanita I Panggung Duwet Kademangan Blitar*
- Andriyani, dkk. 2020. *Pembelajaran Matematika-Sains Bagi Anak Tuna Rungu* Yogyakarta: Bintang Pustaka Mandiri
- Arikonto Suharsimi, 2010. *Penelitian tindakan kelas*, Yogyakarta: Aditiya media.
- Asma, Sitti. 2019, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh*. Jurnal: Serambi PTK, Vol VI, No 2.
- Danoiati Rahma, 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol.1 No. 1 April.
- Djaali, 2013. *Psikologi Pendidikan* Jakarta: PT . Bumi Askara.
- Dong Kim Won & Yao, Jing Tao. 2010. *A Treasure Hunt Model for Inquiry-Based Learning in thr Developmen of a Webbased Learning Support System*. Journal of Universal Computer Science 16.
- E. Diane, Papalia, 2008. *Sally Wendkos Old and Ruth Duskin Feldman, Psikologi Perkembangan*, Cet. I, Jakarta: Kencana.
- Fernando Andrew, dkk, 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*, di terbitkan oleh Yayasan kita menulis.
- Gustian Dudih, Dkk, 2020. *Menggali Emas Terpendam Data Mining*, :3m Karya Serang,
- Hartono Jogyianto, 2018. *Metoda Pengumpulan Dan Tehnik Analisis Data*, Yogyakarta: ANDI.
- Helmi Syafizal situmorang, 2020. *Analisi Data: Untuk Reset Manajemen Dan Bisnis*, Medan: Art Desain Publishing & printing.
- Hermawan Iwan, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul quran kuningan.
- Indrijati Herdina, 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Lestari, *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*, (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2011)

- Matuzahron Ni dan Susanti Prasetyaningrum, 2018. *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi*, Malang: Universitas muhammadiyah malang.
- Muhid Abdul, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS For Windows*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019)
- Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Rosda Karya Offset, 2014)
- Nurbaity Salmiati, dan Desi Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Suatu Penelitian di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu AR-Rahman Kota Banda Aceh), *Journal ISSN 2355-102X*, Vol. III No. 1 Maret 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, Lampiran ssl
- Pia Putri Permata, Sumardi, dkk, *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol4 No. 1 Juni 2020
- Puspa Pupung Ardini dan Anik Lestaringrum, 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara.
- Putu I ade andre payadnya dan I gusti agung ngurah trisna jayantika, *panduan penelitian eksperimen beserta statistic dengan spss*, (Yogyakarta: deepublish, 2012)
- Putu Ni Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramunditya Ambara, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santa Maria*, *Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No. 1
- Rahmat Faisal, “*Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 11 Edisi 2 (November 2017)
- Rozakna Salma dkk, 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*(Teori dan Praktik), Jawa Barat, Edu Publisher.
- S. Mayke Tedjasaputra, 2010. *Bermain, mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sdiyah Nur, 2018. *Metodologi Penelitoan Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*, Sidoarjo: Perpustakaan Nasioanal.
- Situmorang Syafizal Helmi Syafizal, 2020. *Analisi data: untuk reset manajemen dan bisnis*, Medan: Art Desain Publishing & Printing.

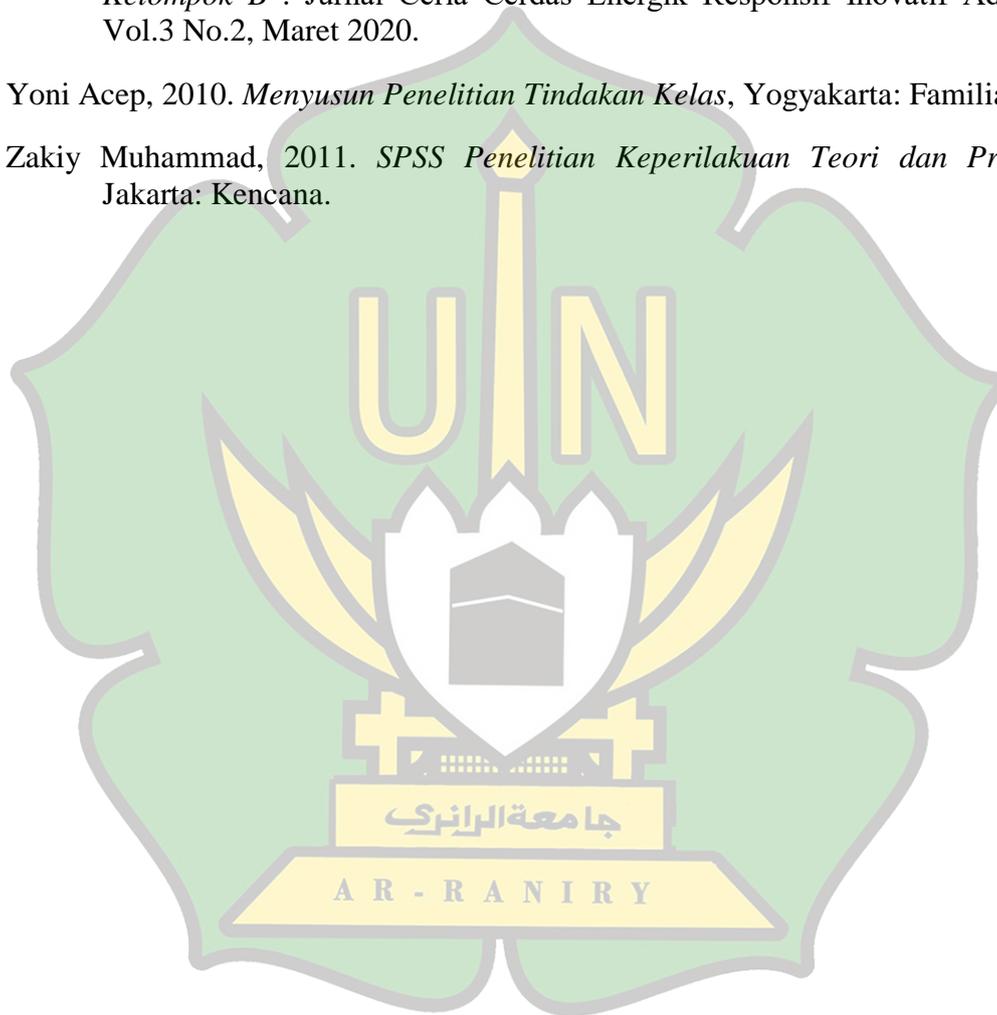
Soewadji Jusuf, 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian* Jakarta: Mitra Wacana Media.

Sujiono dan Yuliani Nurani, 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Upita Pipit dan Dedah Jumiatin, "Permainan Media Kerikil Berwarna Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok B". *Jurnal Ceria Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*. Vol.3 No.2, Maret 2020.

Yoni Acep, 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia.

Zakiy Muhammad, 2011. *SPSS Penelitian Keperilakuan Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 11862 /Un.08/FTK/Kp.01.6/03/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cukup dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 34 Tahun 2004, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah R. Nomor 23 Tahun 2006 tentang pengalangan keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama R. Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama Nomor 24 Tahun 2015, tentang Statute UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 482 Tahun 2020, tentang Pendelogan Wewenang Pengangkatan, Penunjukan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.06/2011, tentang penetapan Ihtisaf Agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Insansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2016, tentang Penetapan Wawakil Kepala Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Mempertimbangkan : Surat Sewang-Mendua Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 07 Januari 2022

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :

1. Dr. Haidi Fajrih, MA Sebagai Pembimbing Pertama

2. Diah Fitriani, M.Ed. Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi

Nama : Mia Julianty

NIM : 170210052

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD)

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Treasure Hunting terhadap Kemampuan Menjabar Berak Geometri Di TK Alayyah

KEDUA : Pembayaran honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022.

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila ditemukan hal-hal yang dapat mengakibatkan kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 07 Maret 2022


M. Maslim Rizali

Tambahan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai Apung;
2. Ketua Prodi PAUD FTK;
3. Pembimbing kedua dan anggota juri ujian skripsi dan ujian munaqasyah;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : [0651- 7557321](tel:0651-7557321), Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3063/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 KEPALA SEKOLAH TK AISYIYAH BLANG PIDIE
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : MIA AULIANI / 170210082
 Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Alamat sekarang : Gampong Limpok kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Permainan Treasure Hunting Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di TK Aisyiyah Blang Pidie***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 Februari 2023
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



A R - R A N I R Y

Berlaku sampai : 09 Maret 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : RPPH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELAS EKSPERIMEN *PRE-TEST***

Kelompok/Usia : A/4-5
Semester : II
Minggu/Hari : 2/ Rabu
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Lingkunganku/ Sekolah/ Ruang kelas

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya
- 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari hari
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15 Mengetahui dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitar nya (nama, warna, bentuk, sifat, suara, fungsi dan ciri-cirinya).
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai karya)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

Indikator:

- 1.1.14 Terbiasa mengucapkan dan menghafalkan surah-surah pendek dalam Alquran
- 1.1.12 Menyebutkan beberapa hadis Nabi
- 3.1.7 Bersikap khusuk saat berdoa
- 2.4.1 Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri dan orang lain, alam, dan lingkungan sekitar.

- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana
- 3.6.1 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15.1 Mengenal dan menghasilkan karya seni
- 4.5.2 Menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam
- 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

Tujuan:

1. Anak dapat menghafal doa keluar mesjid dan doa-doa harian lainnya
2. Anak dapat menghafalkan hadis jangan malu dan hadis-hadis lainnya
3. Anak dapat menghafalkan surah Al-Ma'un dan surah juz 30 lainnya
4. Anak dapat menaati peraturan kelas
5. Anak dapat menulis kata geometri
6. Anak dapat menempel kolase gambar bentuk geometri
7. Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri

Materi:

1. Doa keluar mesjid
2. Hadis jangan malu
3. Surah Al-Ma'un
4. Menaati peraturan kelas
5. Ruang kelas

Media, Alat dan Sumber Belajar: Juz Amma, buku hadist, buku doa harian, gambar sketsa bentuk geometri, alat tulis, pensil warna/krayon, lem, kertas origami.

Strategi pembelajaran: Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, bercerita.

Teknik penilaian : Observasi

Kegiatan Pembelajaran**A. Kegiatan Awal (30 menit)**

- SOP kedatangan
- One day one ayat
- Baris-berbaris, doa, shalawat

Apersepsi

- Menggali pengetahuan anak tentang sekolah
- Menjelaskan apa saja bentuk geometri
- Menjelaskan tentang sekolah

B. Kegiatan Inti (30 menit)

- Menempel kolase sketsa gambar geometri

Recalling:

- Menanyakan apa saja yang sudah di pelajari hari ini
- Menguatkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini

C. Istirahat/Makan (30 menit)

SOP cuci tangan, SOP makan dan SOP bermain

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Membereskan alat main dibantu guru
- Mendiskusikan pengalaman main yang dilakukan hari ini dan mainan yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Kegiatan penenangan yang berupa (lagu sekolah)
- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar

- Berdoa, shalawat dan mengucapkan salam
- SOP kepulangan

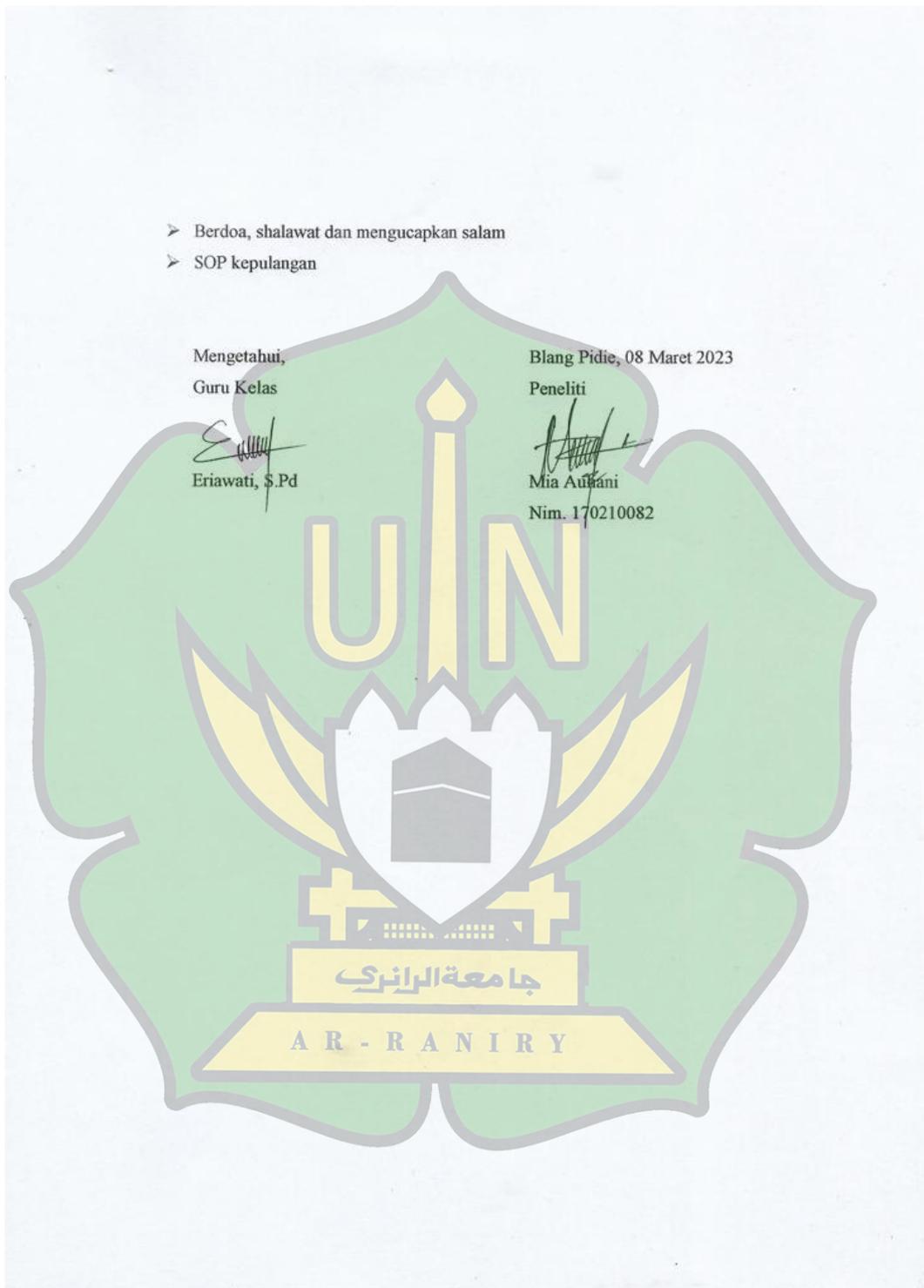
Mengetahui,
Guru Kelas


Eriawati, S.Pd

Blang Pidie, 08 Maret 2023

Peneliti


Mia Auliani
Nim. 170210082



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELAS EKSPERIMEN *TRATMENT I***

Kelompok/Usia : A/4-5
 Semester : II
 Minggu/Hari : 2/ Kamis
 Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Bangunan sekolah

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan Nya
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari hari
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitar nya (nama, warna, bentuk, sifat, suara, fungsi dan ciri-cirinya).
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai karya)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

Indikator:

- 1.1.14 Terbiasa mengucapkan dan menghafalkan surah-surah pendek dalam Alquran
- 1.1.12 Menyebutkan beberapa hadis Nabi
- 3.1.7 Bersikap khusuk saat berdoa
- 2.4.1 Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri dan orang lain, alam, dan lingkungan sekitar.
- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana

- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana
- 3.6.1 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15.1 Mengenal dan menghasilkan karya seni
- 4.5.2 Menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam
- 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

Tujuan:

1. Anak dapat menghafal doa keluar mesjid dan doa-doa harian lainnya
2. Anak dapat menghafalkan hadis jangan malu dan hadis-hadis lainnya
3. Anak dapat menghafalkan surah Al-Ma'un dan surah juz 30 lainnya
4. Anak dapat menaati peraturan kelas
5. Anak dapat menulis kata geometri
6. Anak dapat menempel kolase gambar bentuk geometri
7. Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri

Materi:

1. Doa keluar mesjid
2. Hadis jangan malu
3. Surah Al-Ma'un
4. Menaati peraturan kelas
5. Ruang kelas

Media, Alat dan Sumber Belajar: Juz Amma, buku hadist, buku doa harian, gambar sketsa bentuk geometri, alat tulis, pensil warna/krayon, lem, kertas origami.

Strategi pembelajaran: Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, bercerita.

Teknik penilaian : Observasi

Kegiatan Pembelajaran**A. Kegiatan Awal (30 menit)**

- SOP kedatangan
- One day one ayat
- Baris-berbaris, doa, shalawat

Apersepsi

- Menggali pengetahuan anak tentang sekolah
- Menjelaskan apa saja bentuk geometri
- Menjelaskan tentang sekolah

B. Kegiatan Inti (30 menit)

- Menempel kolase sketsa gambar geometri

Recalling:

- Menanyakan apa saja yang sudah di pelajari hari ini
- Menguatkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini

C. Istirahat/Makan (30 menit)

SOP cuci tangan, SOP makan dan SOP bermain

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Membereskan alat main dibantu guru
- Mendiskusikan pengalaman main yang dilakukan hari ini dan mainan yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Kegiatan penenangan yang berupa (lagu sekolah)
- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar

- Berdoa, shalawat dan mengucapkan salam
- SOP kepulangan

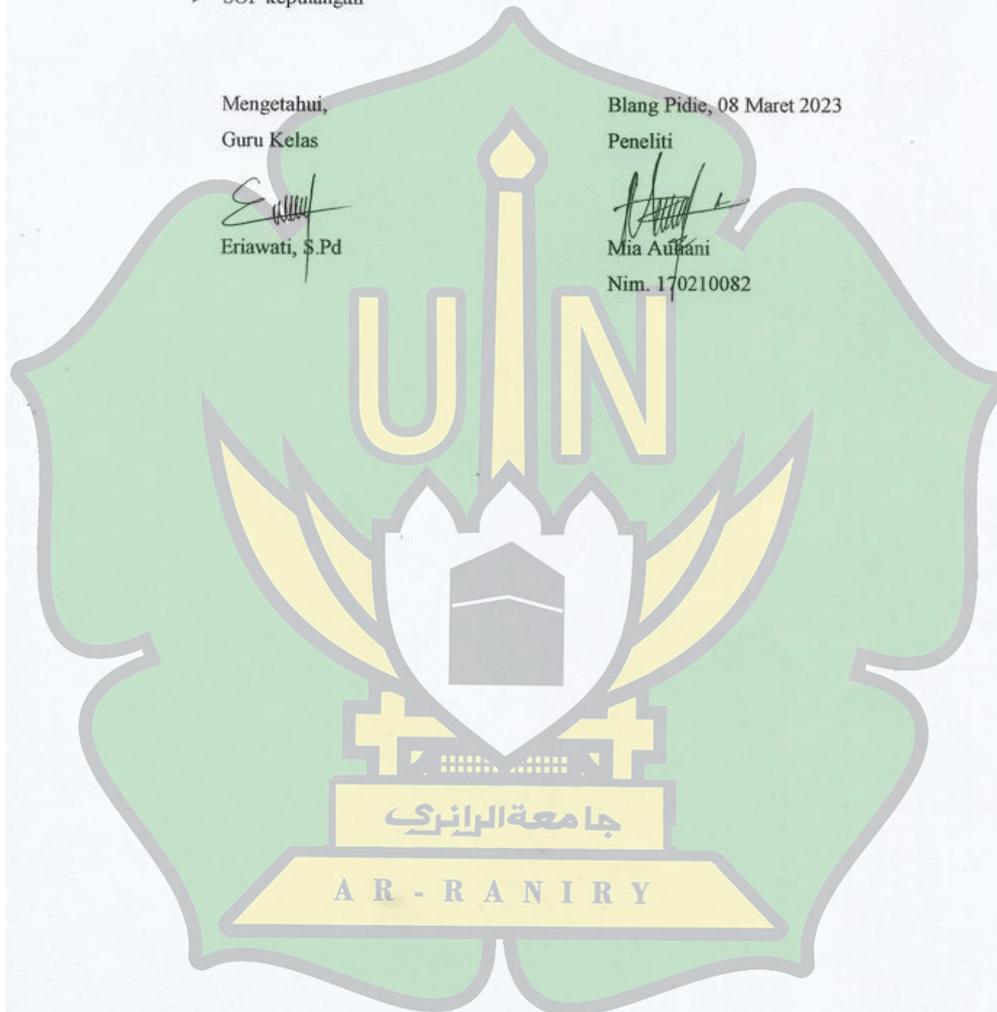
Mengetahui,
Guru Kelas


Eriawati, S.Pd

Blang Pidie, 08 Maret 2023

Peneliti


Mia Auliani
Nim. 170210082



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELAS EKSPERIMEN *TRATMENT II***

Kelompok/Usia : A/4-5
Semester : II
Minggu/Hari : 2/ Jum'at
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Halaman sekolah

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaan Nya
- 3.1 Menenal kegiatan beribadah sehari hari
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15 Menenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
- 3.6 Menenal benda-benda disekitar nya (nama, warna, bentuk, sifat, suara, fungsi dan ciri-cirinya).
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai karya)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

Indikator:

- 1.1.14 Terbiasa mengucapkan dan menghafalkan surah-surah pendek dalam Alquran
- 1.1.12 Menyebutkan beberapa hadis Nabi
- 3.1.7 Bersikap khusuk saat berdoa
- 2.4.1 Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri dan orang lain, alam, dan lingkungan sekitar.
- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana

- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana
- 3.6.1 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15.1 Mengenal dan menghasilkan karya seni
- 4.5.2 Menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam
- 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

Tujuan:

1. Anak dapat menghafal doa keluar mesjid dan doa-doa harian lainnya
2. Anak dapat menghafalkan hadis jangan malu dan hadis-hadis lainnya
3. Anak dapat menghafalkan surah Al-Ma'un dan surah juz 30 lainnya
4. Anak dapat menaati peraturan kelas
5. Anak dapat menulis kata geometri
6. Anak dapat menempel kolase gambar bentuk geometri
7. Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri

Materi:

1. Doa keluar mesjid
2. Hadis jangan malu
3. Surah Al-Ma'un
4. Menaati peraturan kelas
5. Ruang kelas

Media, Alat dan Sumber Belajar: Juz Amma, buku hadist, buku doa harian, gambar sketsa bentuk geometri, alat tulis, pensil warna/krayon, lem, kertas origami.

Strategi pembelajaran: Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, bercerita.

Teknik penilaian : Observasi

Kegiatan Pembelajaran**A. Kegiatan Awal (30 menit)**

- SOP kedatangan
- One day one ayat
- Baris-berbaris, doa, shalawat

Apersepsi

- Menggali pengetahuan anak tentang sekolah
- Menjelaskan apa saja bentuk geometri
- Menjelaskan tentang sekolah

B. Kegiatan Inti (30 menit)

- Menempel kolase sketsa gambar geometri

Recalling:

- Menanyakan apa saja yang sudah di pelajari hari ini
- Menguatkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini

C. Istirahat/Makan (30 menit)

SOP cuci tangan, SOP makan dan SOP bermain

D. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Membersihkan alat main dibantu guru
- Mendiskusikan pengalaman main yang dilakukan hari ini dan mainan yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Kegiatan penenangan yang berupa (lagu sekolah)
- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar

- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar
- Berdoa, shalawat dan mengucapkan salam
- SOP kepulangan

Mengetahui,
Guru Kelas


Eriawati, S.Pd

Blang Pidie, 11 Maret 2023

Peneliti


Mia Auliani
Nim. 170210082



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KELAS EKSPERIMEN *POSTTEST***

Kelompok/Usia : A/4-5
Semester : II
Minggu/Hari : 2/ Sabtu
Tema/ Sub tema/ Sub-sub tema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Alat-alat sekolah

Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Menenal Tuhan melalui ciptaan Nya
- 3.1 Menenal kegiatan beribadah sehari hari
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.5 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15 Menenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
- 3.6 Menenal benda-benda disekitar nya (nama, warna, bentuk, sifat, suara, fungsi dan ciri-cirinya).
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya melalui berbagai karya)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif

Indikator:

- 1.1.14 Terbiasa mengucapkan dan menghafalkan surah-surah pendek dalam Alquran
- 1.1.12 Menyebutkan beberapa hadis Nabi
- 3.1.7 Bersikap khusuk saat berdoa
- 2.4.1 Menghargai keindahan diri sendiri, karya sendiri dan orang lain, alam, dan lingkungan sekitar.
- 3.5.1 Menyelesaikan masalah sederhana

- 3.6.1 Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.15.1 Mengenal dan menghasilkan karya seni
- 4.5.2 Menyesuaikan diri dengan cuaca dan kondisi alam
- 4.15.2 Menampilkan hasil karya seni baik dalam bentuk gambar

Tujuan:

1. Anak dapat menghafal doa keluar mesjid dan doa-doa harian lainnya
2. Anak dapat menghafalkan hadis jangan malu dan hadis-hadis lainnya
3. Anak dapat menghafalkan surah Al-Ma'un dan surah juz 30 lainnya
4. Anak dapat menaati peraturan kelas
5. Anak dapat menulis kata geometri
6. Anak dapat mewarnai bentuk geometri
7. Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri

Materi:

1. Doa keluar mesjid
2. Hadis jangan malu
3. Surah Al-Ma'un
4. Menaati peraturan kelas
5. Halaman sekolah

Media, Alat dan Sumber Belajar: Juz Amma, buku hadist, buku doa harian, kertas HVS, alat tulis, pensil warna/krayon, lem.

Strategi pembelajaran: Tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, bercerita.

Teknik penilaian : Observasi

Kegiatan Pembelajaran**E. Kegiatan Awal (30 menit)**

- SOP kedatangan
- One day one ayat
- Baris-berbaris, doa, shalawat

Apersepsi

- Menggali pengetahuan anak tentang sekolah
- Menjelaskan apa saja bentuk geometri
- Menjelaskan Bangunan sekolah

F. Kegiatan Inti (30 menit)

- Mencari geometri melalui permainan treasure hunting
- Menjiplak bentuk geometri di kertas HVS

Recalling:

- Menanyakan apa saja yang sudah di pelajari hari ini
- Menguatkan materi yang sudah diajarkan pada hari ini

G. Istirahat/Makan (30 menit)

SOP cuci tangan, SOP makan dan SOP bermain

H. Kegiatan Akhir (30 menit)

- Membereskan alat main dibantu guru
- Mendiskusikan pengalaman main yang dilakukan hari ini dan mainan yang paling disukai
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Kegiatan penenangan yang berupa (lagu sekolah)
- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar

- Memberikan motivasi kepada anak agar lebih bersemangat dalam belajar
- Berdoa, shalawat dan mengucapkan salam
- SOP kepulangan

Mengetahui,
Guru Kelas


Eriawati, S.Pd

Blang Pidie, 11 Maret 2023

Peneliti


Mia Auliani
Nim. 170210082



Lampiran 4 : Lembaran Observasi

Lembar Penilaian Observasi Anak

Nama Sekolah : TK ABA Blang Pidie
 Semester/Bulan : II / Maret
 Hari/Tanggal : Kamis / 08 - Maret - 2023
 Kelompok/Usia : A / 4-5 tahun
 Model Pembelajaran : kelompok
 Nama Anak : Ilham Fauzan

No	Indikator penilaian	Skor penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat mengenal bentuk geometri (segiempat, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga) melalui permainan <i>treasure hunting</i>	✓			
2	Anak dapat menunjukkan beberapa jenis bentuk geometri yang di tunjukkan (segi empat, persegi panjang, lingkaran, segi tiga) ketika melihat warnanya (dibedakan warnanya sesuai bentuknya) melalui permainan <i>treasure hunting</i>		✓		
3	Anak dapat mengelompokkan bentuk segi empat di sekitar anak (tutup kotak nasi bentuk segi empat, meja belajar di kelas, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i>		✓		
4	Anak dapat menyebutkan contoh bentuk persegi panjang di sekitarnya (meja bentuk persegi panjang, pintu, lemari, handphone, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i> .			✓	
5	Anak dapat mengklasifikasikan contoh dari bentuk lingkaran di sekitarnya (tutup botol, jam dinding bentuk lingkaran, ban mobil/motor, dll) melalui permainan <i>treasure hunting</i>		✓		

Lampiran 5 : Uji T

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	1,077684	6,313752	12,706203	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,385618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,151863	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,608095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,899410
6	0,717558	1,439756	1,943110	2,446912	3,142668	3,707429	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499453	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249856	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,761769	3,169273	4,141700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770913	2,160360	2,650309	3,012276	3,851082
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144783	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602430	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085960	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720749	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484694
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,064599	2,492159	2,796930	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,060959	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705648	2,057529	2,478690	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,054311	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,051307	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,048520	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,045972	2,457267	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,043553	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,041263	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,039091	2,444794	2,733277	3,356317
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,037024	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,035060	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,033209	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,031462	2,431447	2,715409	3,325611
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,029814	2,428568	2,711558	3,319010
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,028269	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,026815	2,423257	2,704459	3,306878

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 6 : Dokumentasi

Data Dokumentasi



AR - RANIRY



Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. Identitas Diri

Nama : Mia Auliani
 Tempat/Tanggal Lahir : Blang Pidie/19 Februari 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
 Alamat : Jl. Tgk. Bakurma, Ds. Limpok, Kec.
 Darussalam, Kab. Aceh Besar
 Pekerjaan/NIM : Mahasiswi/170210082

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Cut Adi
 Nama ibu : Karmisah
 Pekerjaan Ayah : Petani
 Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Alamat Orang Tua : Jl. Cot Seutui, Ds. Kedai Siblih, Kec.
 Blang Pidie, Kab. Aceh Barat Daya

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 1 Blang Pidie
 SMP : MTsN Unggul Susoh
 SMA : SMA Negeri 1 Aceh Barat Daya
 UNIVERSITAS : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

AR - RANIRY Banda Aceh, 25 Juli 2023
 Penulis,

Mia Auliani
 NIM. 170210082