PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI 3D UNTUK MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajuhkan Oleh

IHRAINI
NIM. 180210050
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M /1445 H

PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI 3D UNTU MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA ACEH BESAR

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

IHRAINI
NIM. 180210050

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II,

Munawwarah, S.Pd. I., M.Pd
NIP: 199312092019032021

PENGEMBANGAN MEDIA GEOMETRI 3D UNTUK MENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUNGA BANGSA ACEH BESAR

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 : Rabu, 12 Juli 2024 M
5 Dzulhijjah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Muthmainnah, MA
NIP. 198204202014112001

Sekretaris,

Munawwarah, S.Pd. I., M. Pd.
NIP.199312092019032021

Penguji I,

Faizatul Faridy, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Penguji II,

Zikra Hayati, M. Pd
NIP.198410012015032005

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

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ihraini
NIM	: 180210050
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bunga Bangsa Aceh Besar

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 karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya orang lain dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah 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 dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 12 Juni 2024
Yang menyatakan,

Ihraini
NIM. 180210050

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 458 /Un.08/Kp.PIAUD/ 05 /2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama	: Ihraini
Nim	: 180210050
Pembimbing 1	: Muthmainnah, MA.
Pembimbing 2	: Munawwarah, M.Pd
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 17%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Fajriah

Banda Aceh, 30 Mei 2024
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama	:	Ihraini
NIM	:	180210050
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul	:	Pengembangan Media Geometri 3D untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Tanggal Sidang	:	12 Juni 2024
Tebal Skripsi	:	70 Halaman
Pembimbing I	:	Muthmainnah, MA
Pembimbing II	:	Munawwarah, S.Pd.I. M.Pd,
Kata Kunci	:	Geometri 3D, kognitif anak

Berdasarkan hasil observasi awal, permasalahan yang ada di TK Bunga Bangsa adalah kurangnya media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, khususnya pada alat permainan geometri 3D yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, kurangnya kemampuan kognitif anak ini terbukti ketika guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk geometri, tetapi banyak anak hanya diam saja dan hanya beberapa anak mampu menjawab pertanyaan guru. Hal tersebut terjadi karena media yang ada di sekolah hanya menggunakan buku bergambar serta poster-poster yang dapat dilihat oleh anak sehingga anak bosan dan jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media geometri 3D untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development)* dengan memakai model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Berdasarkan penilaian validasi materi Media Geometri 3D dari ahli materi, jumlah skor 29 dan dengan persentase 96% dengan kategori sangat layak. Validasi media mendapat jumlah skor 44 dan nilai persentase 80% yang masuk kedalam kategori layak. Kemudian untuk hasil lembar observasi kemampuan kognitif anak mendapatkan skor dari validator 198, jumlah butir pertanyaan 7, jumlah anak uji coba 8 orang, rata-rata skor skala *likert* 3,2 skor ideal yang didapat 224, hasil persentase 88% yang masuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Geometri 3D dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya, dan tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada semesta alam. Dengan kemudahan dan pertolongan Allah SWT. Shalawat beserta salam kita sanjungkan kepada Baginda Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyusun Skripsi ini dengan judul: "**Perkembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar"** yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan karya tulis ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini perkenankanlah Penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M.A., M.Ed., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh Staf jajaran yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk menuntut ilmu di Fakultas ini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S, Ag., MA Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islan Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak ilmu sehingga bisa membantu dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

3. Ibu Muthmainnah, MA. Selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah banyak meluangkan waktu dan membimbing dalam penyelesaian Skripsi ini.
4. Ibu Munawwarah, S. Pd. I., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing kedua dan sebagai Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu dan motivasi kepada Penulis selama pembuatan Skripsi sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibu Nursakdah, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah TK Bunga Bangsa dan seluruh Guru TK Bunga Bangsa yang telah membantu dan memberikan waktunya hingga penelitin dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Penulis juga menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan Skripsi ini masih harus disempurnakan, karenanya Penulis mengharapkan masukan dan saran untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam masa yang akan datang, Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh, 12 Juni 2024
Penulis,

IHRAINI
NIM. 180210050

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN SIDANG
LEMBAR SURAT PENYATAAN KARYA ILMIAH
KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
ABSTRAK
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Defenisi Operasional 8
F. Penelitian Relavan 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Geometri 3D 12
1. Pengertian Media Geometri 3 Dimensi 12
2. Kelebihan Media Geometri 3 Dimensi 14
3. Tahap-Tahap Pengenalan Media Geometri 3 Dimensi 14
4. Bentuk-Bentuk Media Geometri 3Dimensi 16
B. Pengambangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 19
1. Definisi Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 19
2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 22
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 24
4. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 26
5. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 27
C. Media Geometri 3D dapat Pengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 30
B. Prosedur Penilaian dan Pengembangan 31
C. Lokasi Uji Coba 37

D. Teknik Pengumpulan Data 37
E. Instrument Pengumpulan Data 42
F. Teknik Analisis 42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan 46
1. Pengembangan Media Geometri 3D 46
a. *Analysis* (Analisis) 46
b. *Design* (Rancangan) 48
c. *Development* (Pengembangan) 52
d. *Implementatio* (Implementasi) 62
e. *Evaluation* (Evaluasi) 64
2. Kelayakan Media Geometri 3D 64
a. Validasi Ahli Media 65
b. Validasi Ahli Materi 65
B. Pembahasan Hasil Penelitian 65

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 70
B. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 71
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rancangan Instrumen Ahli Media 43

Tabel 3.2 : Rancangan Instrumen Ahli Materi 35

Tabel 3.3 : Rancangan Lembar Observasi Penilaian Anak Usia 4-5 Tahun 36

Tabel 3.4 : Kriteria Penilaian untuk Ahli Materi 38

Tabel 3.5 : Kriteria Penilaian Untuk Ahli Media 39

Tabel 3.6 : Kriteria Penilaian Untuk Anak Usia 4-5 Tahun 40

Tabel 3.7 : Skala Pengukuran Kelayakan Media 43

Tabel 3.8 : Kriteria Kepraktikan Berdasarkan Observasi Anak 44

Tabel 3.9 : Persentase Kelayakan 45

Tabel 4.1 : Alat dan Bahan Pembuatan Media Geometri 3D 48

Tabel 4.2 : Langkah-langkah Pembuatan Media Geometri 3D 49

Tabel 4.3 : Hasil Validasi Ahli Media 53

Tabel 4.4 : Hasil Validasi Ahli Materi Konsul I 55

Tabel 4.5 : Hasil Validasi Ahli Materi Konsul II 56

Tabel 4.6 : Kritik dan Saran dari Ahli Media Terhadap Media Geometri 3D 58

Tabel 4.7 : Pembuatan Revisi Media Geometri 3D 59

Tabel 4.8 : Media Geometri 3D Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media 60

Tabel 4.9 : Kritik dan Saran Dari Ahli Materi Terhadap Media Geometri 3D 61

Tabel 4.10 : Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan Media Geometri 3D 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing
Lampiran 2 : Surat Penelitian
Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 4 : Surat Validasi Ahli Media
Lampiran 5 : Surat Validasi Ahli Materi
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Meda
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 8 : Lembar RPPH
Lampiran 9 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak
Lampiran 10 : Dokumentasi Penelitian

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir seperti kemampuan menilai dan mempertimbangkan sesuatu.[1] Perkembangan kognitif yang dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya agar meningkatkan kemampuan berfikirnya.[2] Melalui perkembangan kognitif, kemampuan berfikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikana, dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta berpikir teliti.[3]

---

[1] Tri Haryati sholihah, Ronny Mugara, dan Ema Aprianti. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif),* Vol. 4 No.4 2021, hlm. 396

[2] Ahmad Susanto *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*…,hal. 48

[3] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini,* (Medan: Perdana Publishing, 2016) h. 28.

Menurut khadijah perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu.[4] Secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.[5]

Menurut Asrul, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir, memahami masalah, mengingat segala sesuatu disekitarnya berpartisipasi dalam proses mental, termasuk perolehan, pengorganisasian dan pemahaman semua jenis pengetahuan yang diperoleh.[6] Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif adalah dasar untuk mengarahkan perilaku anak. Perkembangan kognitif manusia mengacu pada kemampuan mental dan fisik untuk mengenali objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran dan menggunakan informasi yang baru diperoleh untuk berubah. Pengetahuan yang ada, pemecahan masalah, pembelajaran abstrak dan belajar dari sebuah pengalaman. Oleh karena itu diperlukannya suatu media agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media geometri 3D.

---

[4] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini…,* h. 31

[5] Peni Triyasmonah, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok a Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar,* (Kediri: Universitas Nusantara Pgri Kediri, 2016), h.7.

[6] Asrul, Sytorus Dkk*, Strategi Penddikan Anak Usia Dini dalam Memina SDM yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188.

Ketersediaan media sangat berpengaruh dalam porses perkembangan anak. Fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi antar siswa.[7] Menurut Sujiono dalam Paul Suparno penerapan media terdapat beberapa fungsi dalam pengembangan kognitif anak yaitu merangsang anak melakukan kegiatan, pemikiran, perasaan perhatian, minat mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berfikir dan digunakan sebagai alat permainan.[8]

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu anak dalam belajar, kegiatan bermain secara langsung berperan dalam perkembangan kognitif. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, membuat bentuk dari kepingan geometri dan menyebut bentuk geometri. Geometri adalah ilmu ukur yang mempelajari sebuah bidang. Sedangkan pengembangan geometri pada anak merupakan kemampuan yang berhubungan dengan suatu konsep bentuk, dan ukuran. Dengan begitu anak usia dini dapat memahami sebuah bidang tersebut, berbagai bentuk geometri seperti: segitiga, jajar genjang, lingkaran, persegi empat, persegi panjang dan trapezium.[9] Adapun penggunaan media geometri 3D dalam penelitian ini sebagai bahan ajar dapat dijadikan alternatif sebagai sumber belajar yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. bahwa berbagai macam bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, jajar genjang dan trapesium dapat

جامعة الرانري
AR-RANIRY

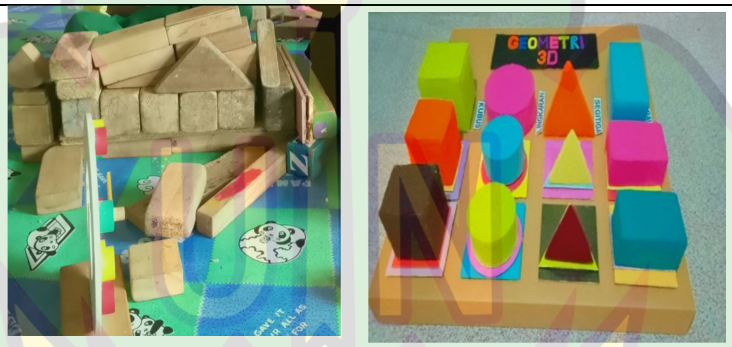
[7] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*…., h. 125
[8] Paul Suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jeant Piaget*. (Yogyakarta: Kanisius, 2019), h. 85.
[9] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*…, h. 53.

menarik perhatian dan rasa penasaran anak mempelajarinya sehingga meningkatkan kemampuan kognitif anak. Geometri 3D adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan dengan nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan yang dipersiapkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan dilapangan yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Februari 2024 di TK Bunga Bangsa Aceh Besar untuk mengembangkan kognitif anak guru menggunakan poster-poster, papan tulis dan media balok, untuk mengembangkan kognitif anak, terutama untuk memperkenalkan nama dan bentuk-bentuk geometri pada anak. Dari analisis kebutuhan yang peneliti teliti ialah anak memerlukan sesuatu yang baru, yang lebih menarik serta lebih berwarna. Jadi untuk mengatasi masalah dilapangan peneliti tertarik untuk mengembangkan media geometri 3D, dimana media geometri 3D ini memiliki warna yang lebih menarik, permainan yang lebih tersusun atau terkhusus untuk memperkenalkan nama dan bentuk geometri pada anak, serta sesuatu yang baru untuk anak mainkan. Dengan adanya APE ini anak dapat belajar mengenal benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, dan anak dapat belajar mengelompokkan benda atau mengurutkan benda berdasarkan ukuran atau warna.

Peserta didik usia 4-5 tahun tahap perkembangan kognitifnya bisa dilihat berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Bahwa perkembangan kognitif anak yang berusia 4-5 tahun sudah mampu berfikir

logis, dalam mengklafikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama, atau kelompok sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.[10] Dari paparan tersebut maka dibutuhkan perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya untuk persiapan kejenjang pendidikan selanjutnya.



Gambar 1.1 Media Balok dan Geometri 3D

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang judul "**Pengembangan Media Geometri 3D untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar**".

[10] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 2

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar?
2. Bagaimana kelayakan media geometri 3D yang dikembangkan untuk kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar?

C. Tujuan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media geometri 3D yang dikembangkan untuk kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat mengembangkan tentang media geometri dengan menggunakan 3D sehingga memudahkan anak dalam memahami dan

mengenal geometri tersebut, penelitian ini diharapkan menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan geometri 3D dan memberikan sumbangan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga tujuan mengembangkan kognitif dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini terbagi menjadi 4 yaitu:

a. Peneliti

Bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan menerapkan ilmu yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

b. Guru

Memberikan pengetahuan baru untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media geometri 3D.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan salah satu APE yang simple dan memiliki banyak kegiatan.

d. Penelitian Selanjutnya

Menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini mengenai

pengembangan media geometri 3D untuk perkembangakan kognitif anak.

E. Defenisi Operasional

Untuk memperjelas penelitian ini maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Media Geometri 3D

Media geometri 3D adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis, nyata dan terdiri dari segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, jajar genjang dan trapesium.[11].[12]

Media geometri 3D dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang terbuat dari papan kayu yang berukuran 60cm x 60cm, ditambah kain spundbond sebagai alas papan kayu dan kandus dilapisi dengan kain flannel yang diberi warna, bahan tersebut akan didesain menjadi sebuah alat permainan yang berbentuk segitiga, persegi panjang, persegi, lingkaran, jajar genjang dan trapesium.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat

---

[11] Guslinda, R. K. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya: CV. Jakad Publishing: 2018). h. 54.

[12] Elan, dkk. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, (Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 1 No. 1, 2017), di akses pada 9 juni 2019, pukul 17.00 WIB

kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.[13]

F. Penelitian Relavan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Safira dan Fidesrinur (2018), yang berjudul: Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Melur. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD.

   Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu, perbedaan tempat penelitian dan penelitian terdahulu menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Sedangkan persamaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti yaitu sama-sama memperkenalkan bentuk geometri[14]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Haryati sholihah, dkk 2021, berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian deskriptif kualitatif.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[13] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), H 48.

[14] Safira, Fidesrinur, Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun,(*Jurnal AUDHI*, Vol. 1, No. 1, Juli 2018)

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media geoboard pada pembelajaran anak kelompok B dapat membantu dalam menstimulus kemampuan kognitif anak, sehingga kemampuan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri dapat meningkat.[15]

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah metode yang digunakan peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan media geoboard melalui bentuk geometri sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D), dengan menggunakan media geometri 3D. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama memperkenalkan bentuk geometri

3. Selanjutnya penelitian Amilatu Dzakiroh dan Drajat Stiawan (2021), dengan judul Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa beberapa anak kesulitan dalam mengenal bentuk geometri maka dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi yang dilakukan dengan media bermian balok, bermain puzzle dan bermain papan cipta geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B di TKM Permata Hati.[16]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[15] Tri Haryati sholihah, Ronny Mugara, dan Ema Aprianti. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. *Jurnal Ceria (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif),* Vol. 4 No.4 2021, hlm. 394-399

[16] Amilatu Dzakiroh dan Drajat Stiawan, Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri Pada Aanak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Chilhood Education, Vol. 2 No. 1 juni (2021),* hlm. 56-64

Adapun perbedaanya dalam penelitian dan penulis yaitu lokasi peneliti dan media yang digunakan. Media yang digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu media balok, puzzle dan papan geometri untuk mengembangkan kognitif anak sedangkan peneliti menggunakan media geometri 3D untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan kognitif anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Geometri 3 Dimensi

1. Pengertian Media Geometri 3 Dimensi

Media tiga dimensi merupakan media yang penyajiannya tidak hanya dapat dilihat saja namun juga bisa disentuh secara nyata. Media tiga dimensi ini bisa berbentuk makhluk hidup maupun benda mati. Benda mati yang menjadi pembelajaran tiga dimensi ini dapat berupa tiruan dari benda nyata, atau berupa penggambaran dari konsep yang sulit untuk ditampilkan aslinya dikarenakan tidak memungkinkan untuk menampilkan ukuran sebenarnya.[1]

Media tiga dimensi juga berarti media yang bentuknya bisa dilihat dari arah mana saja serta mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media tersebut tidak diproyeksikan tetapi ditampilkan secara visual tiga dimensi. Contoh media tiga dimensi yaitu benda asli, suatu model yang mewakili benda aslinya, benda tiruan, globe, dan lain-lain.[2]

Pengembangan geometri pada anak adalah kemampuan yang berhubungan dengan suatu konsep bentuk, dan ukuran. Kegiatan tersebut dapat diukur dengan benda yang sederhana, contohnya berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Selain

[1] Andrew Fernando. *Pengembangan Media Pembelajaran,* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 65.

[2] Ramen A. Purba, Andi Febriana Tamin, dkk, *Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 50.

itu, media geometri dapat membedakan benda sesuai dengan ukuran, mencocokkan benda sesuai bentuk, warna dan ukurannya.[3]

Geometri merupakan dasar dalam matematika dan pembangunan, geometri adalah bagian dari aspek perkembangan kognitif. Menurut Gerdner dalam Salma Rozana, menjelaskan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya.[4] Sedangkan menurut Juwita dalam Nailah Karmi, menyatakan bahwa geometri adalah suatu pendidikan yang berhubungan dengan mendalami sebuah benda dan hubungan dari benda tersebut dan juga memahami dalam bentuk dan polanya.[5]

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media geometri 3D adalah alat bantu berbentuk asli atau tiruan yang digunakan guru dalam memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga akan membawa hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran. Media geometri 3D juga dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan. Selain itu media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa hingga dapat mengembangkan kognitif anak.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[3] Khadijah. Nurul Amelia. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Teori dan Praktik.* (Jakarta: Kencana, 2020). Hlm. 14

[4] Salma Rozana, dkk. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020. Hlm 10.

[5] Nailal Karmi. Book Chapter Inovasi Media Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. (Riau: Deepublish, 2023). Hlm. 78

2. Kelebihan Media Geometri 3 Dimensi

Geometri memiliki kelebihan yaitu dalam media geometri 3D memvisualisasikan pesan, informasi atau konsep yang disampaikan kepada siswa. Pemanfaatan media geometri 3D juga dapat memperlancar aktivitas pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.[6]

Hujar Al Snaky dalam Arif berpendapat bahwa media 3 dimensi dapat mengarahkan imajinasi siswa terhadap suatu benda yang akan di jelaskan. Media 3 dimensi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang dipelajari sehingga timbul pertanyaan siswa yang akan membuat interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.[7]

Berdasarkan pendapat di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa media akan ada kelebihan, dengan itu media yang digunakan dengan baik mampu mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

3. Tahap-Tahap Pengenalan Media Geometri 3 Dimensi

Van Hiele yang dikutip Marlia Indriya membagi tahapan pemahaman geometri menjadi lima sebagai berikut:[8]

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap ini, anak mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan. Namun anak belum mengetahui sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihat.

---

[6] Arif. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Padang: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), h. 13.

[7] Arif. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*…, h. 14.

[8] Marlia Indriyani, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijaga, *Jurnal Pgpaud Edisi 8,* vol. 3 (1). 2019, h. 2-3.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berpikir secara global atau keseluruhan. Misalnya ketika anak melihat suatu bentuk kubus, anak melihat keseluruhan bentuk, yakni berbentuk kotak seperti kubus. Anak belum memahami adanya sudut-sudut, jumlah rusuk dan sisi. Bahkan antara kubus dan balok anak masih kesulitan membedakannya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, anak mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati anak. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut. Misalnya anak dapat mengamati bentuk persegi panjang, anak telah mengetahui bahwa dalam bentuk persegi panjang terdapat dua pasang sisi yang berhadapan dan kedua pasang sisi tersebut saling jajar.

c. Tahap Pengurutan

Siswa sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan. Namun kemampuan ini belum berkembang secara penuh. Pada tahap ini siswa sudah mampu mengurutkan. Misalnya, anak sudah mengenal bahwa persegi adalah jajar genjang; belah ketupat adalah layang-layang. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan teknik tertentu baik dengan media atau non-media dalam mengajarkan konsep geometri pada tahap ini.

d. Tahap Dedukasi

Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir deduktif, yakni penarikan kesimpulan dari hal umum menuju khusus. Misal, dalam pembuktian segitiga sama dan sebangun, seperti sudut sudut, sisi-sisi, atau sudut-sisi-sudut dapat

dipahami namun belum megerti mengapa dapat dijadikan langkah untuk membuktikan dua segitiga sama dan sebangun (kongruen).

e. Tahap Akurasi

Pada tahap ini, anak sudah mampu menyadari pentingnya ketetapan dari prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap akurasi dapat dikatakan tahap berpikir tinggi, rumit dan kompleks.

Dari kelima tahap pembelajaran geometri yang disampaikan Van Hiele, anak usia 4-5 tahun atau prasekolah berada pada tahap pengenalan, pemahaman konsep geometri 3D pada anak usia 4-5 tahun baru mencapai tahap pengenalan suatu bentuk geometri 3D secara keseluruhan dan belum bisa mengetahui sifat-sifat bentuk geometri lebih dalam.

Berdasarkan uraian teori Van Hiele diatas terkait tahapan pemikiran geometri, anak usia 4-5 tahun yang menjadi subjek pada penelitian ini berada pada level 1 atau tahap visual. Pada tahap ini anak baru memahami geometri berdasarkan visual fisiknya. Misalnya anak melihat “pintu” sebagai bentuk geometri “persegi panjang”, anak juga melihat “meja” sebagai bentuk “persegi panjang”, melihat “piring” sebagai lingkaran, melihat “bola” sebagai lingkaran

4. Bentuk-Bentuk Media Geometri 3 Dimensi

Bentuk media geometri secara umum terdiri dari geometri 2 dimensi biasanya disebut bangun datar dan 3 dimensi yang disebut bangun ruang. Pemahaman tentang geometri dan ruang merupakan kemampuan untuk mengenali adanya struktur dan bentuk yang ada di lingkungan. Pemahaman geometri dapat diberikan kepada anak melalui kegiatan menggambar, mewarnai, memotong

bentuk dalam kegiatan seni, memainkan balok, dan menyediakan berbagai bentuk di lingkungan sekitar anak. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan menggunakan pengetahuanya dalam memahami bentuk dua dimensi dan tiga dimensi[9]

Media tiga dimensi dapat menyajikan informasi secara visual dan interaktif, memungkinkan anak untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan melakukan eksplorasi, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman yang mereka kembangkan.[10] Menurut Surya dalam Siti Ruqoyah, geometri 3 dimensi meliputi: a) kubus, b) balok, c) prisma tegak segi tiga, d) linmas.[11] Sedangkan dua dimensi Menurut Kusni dalam Guslinda, geometri 2 dimensi meliput: a) bentuk segi tiga, b) bentuk persegi panjang, c) bentuk belah ketupat, d) bentuk trapesium, e) lingkaran.[12]

Pengenalan bentuk media geometri 3D anak usia dini, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Mengukur benda dengan sederhana; 2) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang pendek, tinggi, rendah; 3) Mencipta bentuk geometri dan lain-lain; 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 5) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; 6) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi

---

[9] Jhoni Warmansyah, dkk. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023). Hlm. 87

[10] Desty Putri Hanifa, dkk. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), hlm. 114

[11] Siti Ruqoyah. *Belajar Bangun Ruang Dengan VBA Microsoft Exel,* (Purwakarta: 2018), h. 14.

[12] Guslinda, R. K. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Surabaya: CV. Jakad Publishing: 2018). h. 62.

rendah; 7) Mengukur benda secara sederhana; 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang pendek, dan sebagainya; 9) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri; 10) Mencontoh bentuk-bentuk geometri; 11) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat; 12) Menyusun menara dari delapan kubus; 13) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi; 14) Meniru pola dengan empat kubus.[13]

Menurut Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Capaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun dalam Mengenal Bentuk Geometri adalah sebagai berikut:

Table 2.1 Indikator Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun[14]

No	Elemen CP	Usia	Indikator Capaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
1	Bentuk	4-5 Tahun	Anak mengenal bentuk geometri sederhana
			Anak mengelompokan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok
			Anak membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana.

Sumber : Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022, Tentang Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi

[13] Siti Ruqoyah. *Belajar Bangun Ruang Dengan VBA Microsoft Exel…,* h. 21.

[14] Lingkup Pencapaian Pembelajaran Kurikulum merdeka, hlm 33.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kecakapan anak dalam mengetahui, menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan benda-benda atau objek yang ada dilingkungan sekitar anak berdasarkan dengan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini akan lebih bermanfaat apabila dilakukan dengan cara yang sesuai. Dengan demikian diperlukan strategi untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini yang tepat dan menarik sesuai dengan karakteristiknya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk geometri bertujuan membantu anak dalam memahami, mengetahui, menggambarkan sehingga anak menjadi tahu tentang macam-macam bentuk geometri

B. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

1. Defenisi Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Kognitif adalah proses dimana setiap individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak dimulai dari sejak usia dini, melalui interaksinya satu sama lain dan pandangannya terhadap peristiwa yang terjadi di lingkunganya.[15]

Menurut Syamsu Yusuf dalam khadijah, perkembangan adalah suatu perubahan yang dialami oleh setiap individu. Sedangkan kognitif merupakan proses berpikir anak dalam menemukan solusi dari apa yang dipikirkan tersebut.[16]

---

[15] Muthmainnah, Nurma. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Turup Botol Di TK Meulati Mon Pasong Aceh Barat. (*Jurnal: Pendidikan Anak Bunayya*,) Vol. 5 No. 2. 2019 . h. 76

[16] Khadijah. *Pengenbangan kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publshing, 2017), h. 7.

Teori perkembangan kognitif memiliki beberapa pendapat diantaranya:

a. Piaget dalam Arul dan Storus, perkembangan kognitif merupakan proses genetika, yaitu proses yang didasari atas mekanisme biologi, yaitu perkembangan sistem saraf.[17]
b. Sujiono kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan setiap orang untuk, menilai, menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami.[18]
c. Lev Semionovish dalam Khadijah, kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalu interaksi sosial, menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga intraksi dengan orang dewasa dan teman sebayannya.[19]

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.[20]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

---

[17] Asrul, Sytorus, Dkk. *Strateg Penddikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*…, h. 189.

[18] Sujiono, Dkk, *Anak Dan Kemampuan Dalam Belajar,* (Yogyakarta Nusa Permai, 2018), h. 43.

[19] Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*…, h. 55.

[20] Aturan Materi Pendididikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik dilembaga PAUD. Memberikan stimulasi kognitif pada anak adalah bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Sedangkan metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak perduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam memberikan arahan dan pengawasan Orang tua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata.[21]

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[21] Moh Fauziddin**,** *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early childhood education* Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* Vol 2 No 2018 h, 163-164.

2. Tahap-Tahap Mengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Piaget (dalam Paul Suparno) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif terbagi menjadi empat yaitu:[22]

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap Sensorimotor terhadap lingkungan, seperti melihat, meraba, menjamah, mendengar, dan lainya. pada tahap ini anak belum dapat berbicara dengan bahasa, anak belum memiliki bahasa simbol yang dapat menjelaskan benda yang ada pada sekitarnya. Tahap sensorimotor berlangsung dari sel sperma dan ovum mulai dari pembuahan bayi didalam kandungan sampai kira-kira usia 2 tahun. Bayi membentuk pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik (seperti melihat dan mendengar).

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Tahapan praoperasional yang berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun adalah tahapan kedua dari teori Piaget. Pemikiran mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh dan keyakinan magis mulai berkonstruksi.

[22] Paul Suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Jeant Piaget*. (Yogyakarta: Kanisius, 2019), h. 24-25.

c. Tahap Operasional Konkret (7- 11 tahun)

Tahapan operasional konkret yang belangsung kira-kira usia 7 hingga 11 tahun adalah tahapan ketiga dalam teori Piaget ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Pada tahapan ini penalaran logika kemampuan untuk menggolongkan-golongkan sudah ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikan yang berkaitan dengan objek nyata.

d. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahapan perasional formal yang muncul antara usia 11-15 tahun adalah tahapan teori Piaget yang keempat dan terakhir. Dalam tahapan ini bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Mereka mungkin berpikir seperti apa orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak menggambarkan kemampuan dalam berfikir dan memecahkan masalah. Jean Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan anak terbagi menjadi empat tahap yaitu: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7) tahun, tahap operasional kongkret (usia 7-11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahap praoperasional. Dimana tahap operasional anak usia 4-5 tahun itu merupakan tahapan usia berfikir praoprasional. Tahap praoperasional ini juga ditandai dengan

anak dapat melepaskan proses berfikirnya dari dunia fisik. Namun, mereka masih belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir operasional atau logis tahap selanjutnya. Pada tahap ini, pemikiran mereka masih egosentris atau berpusat pada pandangan dunia mereka sendiri dan intuitif berdasarkan penilaian subjektif anak tentang peristiwa.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Khadijah berpendapat mengenai karakteristik kemampuan kognitif anak adalah sebagai berikut:[23]

a. Mampu mengidentifikasikan dan menunjukkan gambar yang di deskripsikan,
b. Mampu untuk memadankan dan memberi nama empat warna dasar,
c. Mampu membaca gambar,
d. Mampu menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih,
e. Memberikan alamat rumah dan menyebutkan berapa usianya,
f. Dapat menceritakan suatu benda terbuat dari apa,
g. Dapat meminta penjelasan,
h. Suka menyelesaikan aktivitas,
i. Dapat membandingkan tiga gambar,
j. Menceritakan persamaan dan perbedaan tiga dari enam gambar, serta
k. Mengemukakan serangkaian kegiatan yang terdiri dari tiga arahan.

[23] Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*…, h. 67

Sujiono dalam Wulandari, karakteristik perkembangan kognitif anak tahap praoperasional adalah sebagai berikut:[24]

a. Mengelompokkan benda, menghitung 1-20.
b. Mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan.
c. Mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
d. Memasang dan menyebutkan benda.
e. Mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, mengklasifikasi angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengidentifikasikan dan menunjukkan gambar yang dideskripsikan, mampu untuk memadankan dan memberi nama empat warna dasar, mampu membaca gambar, mampu menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, dan kemampuan anak dalam mencocokkan bentuk-bentuk dan mengenal berbagai macam warna.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[24]Wulandari Retnaningrum, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat,* Vol. 3. No. 2 November 2019. h. 2.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Ahmad Susanto berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, adalah sebagai berikut:[25]

a. Faktor hereditas: yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya.
b. Faktor lingkungan: maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua yaitu keluarga dan sekolah.
c. Faktor kematangan: tiga organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).
d. Faktor pembentukan: segala keadaan diluar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup atau pun dalam bentuk penyesuaian diri.

[25] Dwi Riastuti, "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Digital Repository Universitas Jember*, vol 2 (2). 2018. h. 12- 13.

e. Faktor Minat dan Bakat: Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak usia dini, pengetahuan itu bersifat subjektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

5. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif anak mencakup perkembangan atau pengetahuan umum, dimana aspek kognitif dalam pembelajaran anak usia dini ada tiga, yaitu proses belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, serta berfikir simbolis. Aspek perkembangan kognitif yang terkait dengan belajar dan pemecahan masalah adalah kemampuan individu untuk memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam dan menyelesaikan masalah secara efektif. [26] Adapun aspek perkembangan kognitif dalam penelitian ini menggunakan aspek perkembangan berfikir logis. Berfikir

[26] Jhoni Warmansyah, dkk. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), h. 8

logis merupakan kemampuan berfikir secara runtut, masuk akal, dan berdasarkan pada fakta. Pada aspek ini, anak dihadapkan mulai dapar berfikir secara logis dalam membagun pengetahuannya ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berfikir secara logis, anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

a. Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna
b. Mampu mengenal gejala sebab dan akibat yang terkait dengan dirinya
c. Mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, hal ini juga merupakan tujuan perkembangan kognitif anak usia dini. Dimana anak dapat belajar dan memecahkan masalah dan berfikir logis serta berfikir sembolik dengan cara mengolah, dan menggunakan informasi untuk mencakup pemahaman yang lebih dalam dan menyelesaikan masalah secara efektif.

C. Media Geometri 3D Dapat Pengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Piaget dalam Trianto Ibnu Badar Al-Tabany menyatakan bahwa perkembangan kognitif ialah suatu proses di mana anak secara aktif membagun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka.[27] Kognitif adalah salah satu proses berfikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan tersebut. Sedangkan geometri adalah bagian dari salah satu aspek matematika yang mempelajari pola-pola visual, yang akan

[27] Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 3013 (Kurikulum Tekmatik Integratif/ KTI)*. Jakarta: Kencana, 2017, hlm. 30

menghubungkan matematika dengan dunia nyata, sehingga geometri dapat menyajikan fenomena yang bersifat abstrak atau tidak-nyata.[28]

Dari uraian di atas maka kaitan media geometri dengan kemampuan kognitif ialah dengan adanya media yang menarik maka anak akan merasa senang saat belajar sambil bermain. Media geometri 3D yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan kognitif pada anak, karena media bentuk geometri 3D dalam penelitian ini mengenalkan anak pada berbagai macam bentuk-bentuk yang akan dikenalkan pada anak, seperti segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat, teknik atau cara permainannya akan mengajak anak untuk belajar mengkoordinasikan kerjasama antara tangan dan mata.

[28] Salma Rozana, Dwi Septi Anjas Wulan dan Rini Hayati. "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)".* Jawa Barat: Edu Publisher, 2020, h. 3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertangggungjawabkan.[1] Menurut Sugiyono penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.[2]

Dalam penelitian ini dikategorikan penelitian R&D karena peneliti akan mengembangkan sebuah produk berbentuk geometri 3D yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.[3] Tujuan utama peneliti menggunakan model

[1] Salim, Haidir, *Penelitian Pendidikan* (Metode, Pendekatan dan Jenis), (Jakarta: Kencana, 2019), h. 58.

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeth, 2022), h. 297.

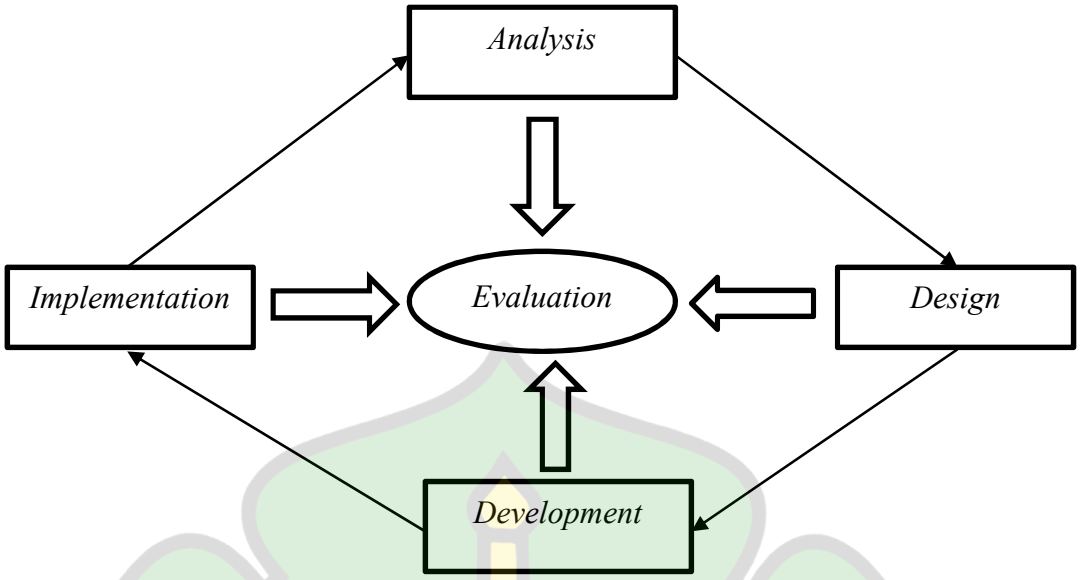
[3] Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 12.

penelitian R&D, karena penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji coba, memvalidasi sebuah produk yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran, dan R&D juga merupakan sebuah metode yang paling sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan media bentuk geometri 3D terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun mengacu pada jenis penelitian pengembangan *(Research and Development*). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model penelitian pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE menurut Sizer yang dikutip oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti merupakan suatu pendekatan yang menetapkan sesuatu analisa tentang bagaimana komponennya berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi semua fase.[4] Berikut ini adalah bagan pengembangan model ADDIE:

[4] Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatifdan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 26.



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE

Sesuai dengan bagan di atas, maka tahap-tahap model ADDIE merujuk pada lima tahapan yaitu tahapan analisis, tahap desain, tahap developmen, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun uraian dari tahap-tahap yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:[5]

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah melakukan kegiatan identifikasi masalah yang terjadi dilapangan. Adapun masalah yang terjadi di lapangan adalah peneliti melihat bahwasannya media geometri 3D yang digunakan guru untuk mengembangkan kognitif pada anak masih belum bervariasi dan belum dimanfaatkan sesuai dengan fungsinya, guru tidak mengenalkan seluruh media geometri yang ada di sekolah kepada anak. Dalam tahap analisis ini peneliti juga menentukan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan menentukan model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan

[5] Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan model ADDIE*…, h. 34.

untuk mengembangkan produk. Adapun model penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap kedua, peneliti membuat desain atau rancangan media dan materi yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Media memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap tujuan yang diinginkan agar dapat meningkatkan keefektifan dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi anak usia dini. Oleh sebab itu, media dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan bahan dari triplek dan menggunakan bahan penunjang berupa bentuk. Pada tahap ini membuat rancangan atau desain sebuah produk yang berupa media geometri 3 Dimensi. Selanjutnya ada tahap validasi terhadap produk yang dibuat, baik itu dari segi kelayakan, isi materi dan kemudahan penggunaan. Kemudian ada tahap menyusun lembar observasi anak untuk melihat kelayakan produk pada saat digunakan dilapangan, dimana dengan menggunakan media geometri 3D dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian anak untuk belajar sambil bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan mengacu pada proses transformasi konsep media menjadi produk yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah melakukan pengembangan media bentuk geometri 3D untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dalam tahap pengembangan, hal pertama yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media bentuk geometri 3D yang kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media dengan mengacu

pada instrumen penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Adapun rancangan instrumen validasi untuk ahli media, ahli materi dan lembar observasi anak sebagai berikut:

a) Ahli media

Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media geometri 3D yang baik dan sesuai yang di inginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil media selanjutnya di analisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan yaitu media geometri 3D.

Table 3.1 Rancangan Instrumen Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kegunaan	a. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan media geometri 3D sebagai alat untuk mengembangkan kognitif anak
		b. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak
		c. Media geometri 3D mampu menarik perhatian anak
		d. Materi sesuai dengan kemampuandan tahapan perkembangan usia anak
2.	Desain	a. Media geometri 3D dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang
		b. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak
		c. Media geometri 3D disesuaikan dengan tingkat usia anak (*fleksible* dan mudah dalam pengaplikasiannya)
3.	Estetika	a. Keserasian gambar dan bentuk media geometri 3D dilakukan dengan rapi

		b. Kesesuaian ukuran media geometri 3D untuk jenjang usia anak 4-5 tahun
		c. Kesesuaian penggunaan warna dan bentuk media geometri yang menarik

Sumber : Adaptasi dari Dadang Suryana[6]

b) Ahli materi

Pada instrumen penelitian oleh ahli materi, berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan materi yang sesuai dengan aspek perkembengan kognitif anak usia 4-5 tahun, kompetensi inti tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan untuk menyusun intrumen penelitian ahli materi dalam media yang sudah dibuat.

Table 3.2 Rancangan Instrumen Ahli Materi

No	Kritria Penilaian
1.	Materi yang di sediakan dalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembang kan kognitif anak usia 4-5 tahun
2.	Kelayakan materi bentuk geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun
3.	Kelayakan materi dengan aspek penggunaan media geometri 3D
4.	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kemampuan kognitif anak
5.	Materi yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran
7.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.

Sumber : Adaptasi dari Muhammad Japar[7]

[6] Dadan Suyana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279

[7] Muhammad Jabar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN,* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h. 139-14ublishing, 2019), h. 139-140

Table 3.3 Rencangan Penilaian Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Elemen CP	Usia	Indikator Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun
1	Bentuk	4-5 Tahun	Anak mengenal bentuk geometri sederhana
			Anak mengelompokan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok
			Anak membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana.

Sumber : Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022, Tentang Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi .[8]

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini adalah uji coba produk atau fungsionalnya. Uji coba produk media geometri 3D dilakukan di TK Bunga Bangsa usia 4-5 Tahun. Selanjutnya penelitian juga melakukan penyebaran lembar penilaian kemampuan yang akan diisi oleh guru ketika anak mencoba produk media geometri 3D sesuai dengan indikator tentang yang dicapai oleh anak.

5. *Evaluation* (Evaluasi).

Proses evaluasi dilakukan setelah empat tahapan diatas selesai. Proses ini dilakukan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan atau tidak.

[8]Capaian Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka Tahun 2022

C. Lokasi Uji Coba

Uji coba produk media geometri 3D ini dilakukan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar. Pemilihan tempat uji coba ini berdasarkan lokasi observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun waktu uji coba produk dilakukan pada tanggal 29-3 mei pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data yang perlukan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah.[9] Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar observasi. Lembar validasi yang dipakai untuk menguji kevalidan media yang dikembangkan anatara lain; (1) lembar validasi ahli materi dan gambar validasi ahli media, (2) lembar observasi penilaian anak. Lembar validasi ini akan diberikan kepada para ahli yang akan digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan lembaran observasi ini akan digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk sehingga layak digunakan. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi terdiri dari dua macam yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang berisi tentang kriteria penilaian kelayakan produk. Berikut dijelaskan validasi ahli pada tabel 3.1 di bawah ini:

[9] Muh. Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian kualitatif*, (Jawa Barat: Jejak, 2017), h.152.

Table 3.4 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaan	a. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan media geometri 3D sebagai alat untuk mengembangkan kognitif anak					
		b. Materi yang mudah dipahami olehguru, orang tua dan anak					
		c. Media geometri 3D mampu menarik perhatian anak					
		d. Materi sesuai dengan kemampuandan tahapan perkembangan usia anak					
2.	Desain	a. Media geometri 3D dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang					
		b. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak					
		c. Media geometri 3D disesuaikan dengan tingkat usia anak (*fleksible* dan mudah dalam pengaplikasiannya)					
3.	Estetika	a. Keserasian gambar dan bentuk media geometri 3D dilakukan dengan rapi					
		b. Kesesuaian ukuran media geometri 3D untuk jenjang usia anak 4-5 tahun					
		c. Kesesuaian penggunaan warna dan bentuk media geometri yang menarik					

Sumber:. *Adaptasi dan Modifikasi dari Dadang Suryana*[10]

Keterangan:

1 = Sangat Tidak Layak

2 = Tidak Layak

3 = Ragu-ragu

4 = Layak

5 = Sangat Layak

[10] Dadan Suyana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 279

2. Lembar Validasi Materi

Berikut lembar validasi materi yang dijelaskan pada tabel 3.5 di bawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Untuk Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan didalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun					
2.	Kelayakan media geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun					
3.	Kelayakan materi dengan aspek penggunaan media geometri 3D					
4.	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kemampuan kognitif anak					
5.	Materi yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik					
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran					
7.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.					

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi dari Muhammad Japar[11]

Keterangan:
1 = Sangat Tidak Layak
2 = Tidak Layak
3 = Ragu-ragu
4 = Layak
5 = Sangat Layak

[11] Muhammad Jabar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN,* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019), h. 139-14ublishing, 2019), h. 139-140

3. Lembar Observasi

Penilaian anak lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek perkembangan kognitif anak terhadap media yang dikembangkan. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap anak mengenai hasil proses belajar anak dengan menggunakan media bentuk geometri 3D terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun indikator capaian pembelajaran kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Perkembangan Kognitif Untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Capaian Pembelajaran	Keterangan	Skor
1.	Anak mengenal bentuk geometri sederhana	Anak belum mampu mengenal bentuk geometri sederhana	1
		Anak mulai mampu mengenal bentuk geometri sederhana	2
		Anak sudah mampu mengenal bentuk geometri sederhana	3
		Anak sangat mampu mengenal bentuk geometri sederhana	4
2.	Anak mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok	Anak belum mampu mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok	1
		Anak mulai mampu mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok	2

		Anak sudah mampu mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok	3
		Anak sangat mampu mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok	4
3.	Anak membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana.	Anak belum mampu membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana.	1
		Anak mulai mampu membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana	2
		Anak sudah mampu membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana	3
		Anak sudah mampu membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana	4

Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022. Tentang Penjelasan Lingkup Capaian Pembelajaran Fase Fondasi).[12]

Keterangan:

1 = Tidak Layak 3 = Layak

2 = Kurang Layak 4 = Sangat Layak

[12] Capaian Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka Tahun 2022

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan. Data yang diambil dalam penelitian pengembangan ini adalah diperoleh dari dua sumber data yaitu, lembar validasi dari tim validator ahli materi dan ahli materi, dan lembar observasi penilaian kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang dinilai oleh guru kelas pada saat uji coba produk berlangsung di TK Bunga Bangsa Aceh Besar.

F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data maka akan dilanjutkan dengan teknik analisis data. Teknik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh Peneliti. Hasil analisis data ini adalah sebagai jawaban dari rumusan masalah. Adapun data yang dianalisis adalah data dari hasil lembar validasi yang diisi oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan. Dalam pengembangan media geometri 3D ini data yang digunakan adalah data kualitatif dengan menganalisis lembar validasi yang telah diisi oleh para pakar atau ahli.

1. Lembar Analisis Kelayakan Produk

Lembar penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan media geometri 3D yang dikembangkan. Lembar penilaian diberikan kepada validator untuk diberikan tanggapan atau komentar terhadap media yang dikembangkan. Setelah lembar penilaian diisi oleh validator, maka peneliti akan melakukan uji validasi, di mana uji validasi merupakan penentuan kevalidan media geometri 3D yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan peneliti adalah skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap

pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item diberi skor 1-5 dan mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Berdasarkan rumusan masalah yaitu apakah media geometri 3D layak atau tidak layaknya digunakan, maka katagori untuk kelima skor tersebut dapat dijelaskan pada table sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skala Pengukuran Kelayakan Media

No	Kategori	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak Layak	2
5	Sangat Tidak Layak	1

Sumber: (Sugiyono, 2016).[13]

Keterangan :

SL = Sangat Layak diberi skor : 5
L = Layak diberi skor : 4
Rr = Ragu-ragu diberi skor : 3
TL = Tidak Layak diberi skor : 2
STL= Sangat Tidak Layak diberi skor : 1

Kemudian untuk menghitung persentase penilaian kelayakan produk geometri 3D dengan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{\sum skor\ yang\ diproleh}{\sum skor\ maksimal} \text{ X } 100\%$$

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kaulitatif, dan R&D*…, h. 305.

Keterangan:

P = Persentase nilai yang dicari

∑M = Jumlah skor setiap aspek penilaian

Mmax = Skor maksimal setiap aspek penilaian

100 = Bilangan Konstan.[14]

Tabel 3.8 Predikat Kategori Kelayakan Produk

Skor	Interval	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Ragu-ragu
2	21% - 40%	Tidak Layak
1	< 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: *(Sugiyono, 2016)*[15]

2. Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Lembaran ini berisi tentang data lembar observasi anak terhadap pembelajaran menggunakan media bentuk geometri 3D dan dipersentasekan dengan rumus sebagai berikut:

$$P\frac{\sum x}{\sum X} X\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

∑x = Jumlah skor dari validator

∑X = Jumlah skor total ideal

100 = Bilangan konstan

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, ..., h. 136

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitaif, Kaulitatif, dan R&D*…, h. 315

Sebelum menghitung persentase kevalidan media tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = Banyak butir pertanyaan x Banyak total skor skala *likert*.

Skala ideal digunakan untuk mengetahui kelayakan media bentuk geometri 3D yang akan dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Presentase Perkembangan Kognitif Anak

Persentase	Keterangan	Nilai Konversi
0 – 25%	Belum Berkembang (BB)	1
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51% 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Dari hasil persentase lembar observasi memberikan informasi pada penggunaan media bentuk geometri 3D yang dibuat peneliti. Mulai dari kategori sangat tidak layak sampai pada media geometri 3D yang sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut maka peneliti bisa mengetahui kelayakan produk media geometri 3D yang telah dibuat dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Pengembangan Media Geometri 3D

Penelitian pengembangan media geometri 3D ini memiliki tahap-tahap penelitian yang dilaksanakan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap permasalahan, untuk menganalisis kebutuhan anak peneliti melakukan observasi awal di TK Bunga Bangsa Aceh Besar. Dari hasil observasi peneliti menemukan penggunaan media dan metode guru dalam proses pembelajaran masih kurang serta media untuk pembelajaran yang ranah kognitif masih juga kurang disediakan disekolah. Sedangkan untuk pembelajaran dikelas anak seharusnya memerlukan sumber belajar atau media pembelajaran yang nyata sehingga bisa dimainkan oleh anak supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang ditemukan di TK Bunga Bangsa maka dikembangkan suatu APE yang menyenangkan untuk anak usia 4-5 tahun yang bisa membangunkan minat belajar anak khususnya belajar kemampuan kognitif anak, yaitu media geometri 3D yang dirancang untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak, karena anak lebih senang belajar dengan menggunakan alat permainan jika

adanya alat bantu pembelajaran sebuah alat permainan maka anak beranggapan mereka sedang bermain, bukan belajar.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut pendapat Asrul yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang untuk berfikir, dalam memahami masalah, mengingat segala yang ada disekitarnya dengan melibatkan proses mental meliputi, penyerapan, pengorganisasian dan mencerna segala bentuk infomasi yang didapat.[1]

Adapun penilaian perkembangan kognitif anak dengan menggunakan instrument. Instrument dibagi menjadi 2 yaitu tes dan non tes. Tes seperti tes prestasi belajar, tes bakat, tes intelegensi. Sedangkan non tes adalah pedoman wawancara, lembar observasi kuisoner atau angket, daftar cocok (*check list),* skala penilaian, skala sikap dan sebagainya. Adapun untuk penilaian penelitian ini menggunakan instrument non tes yaitu validasi ahli dan lembar observasi. Setelah analisis kebutuhan dan penentuan penilaian dilakukan, selanjutnya peneliti menentukan aturan-aturan dalam pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan anak, karakteristik anak dan tingkat perkembangan pencapaian.

[1] Asrul, Sytorus Dkk*, Strategi Penddikan Anak Usia Dini dalam Memina SDM yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188.

Setelah itu peneliti menentukan model penelitian yang akan dipakai, adapun dalam model penelitian pengembangan yang dipakai adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda tahun 1990-an.[2]

b. *Design* (Perancangan)

Setelah selesai melakukan analisis maka peneliti selanjutnya membuat desain awal terhadap media geometri 3D adalah menyiapkan alat dan bahan yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

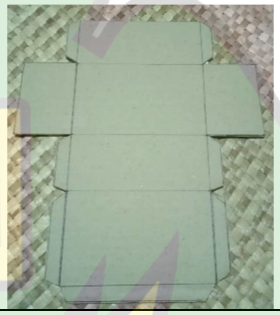
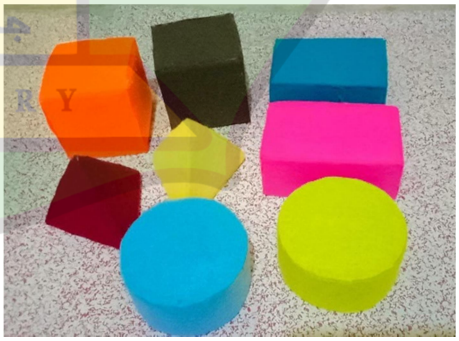
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Pembuatan Media Geometri 3D

Alat dan Bahan	Gambar
Alat dan bahan: papan triplek, kain spundbond, gunting. Lem lilin, kotak, cutter, penembak lem lilin, kertas origami, rol, pensil, lem fox dan tulisan yang sudah diprint.	

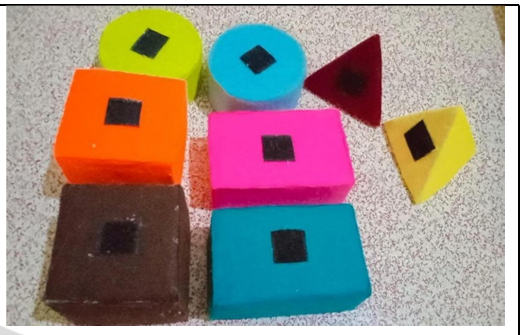
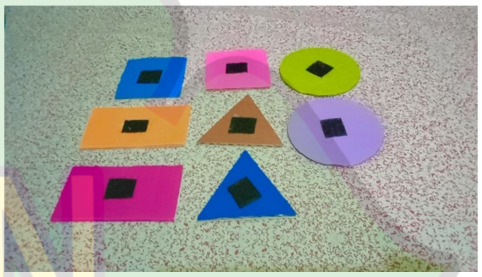
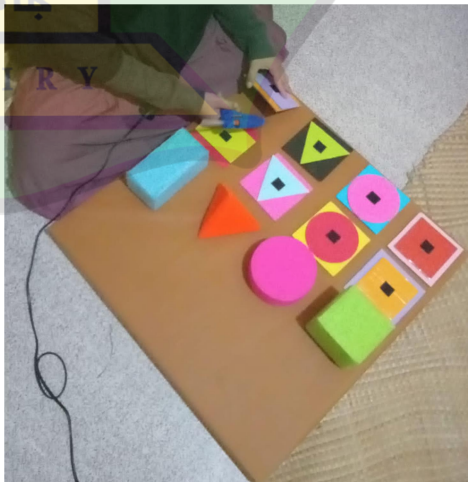
Rancangan awal media geometri 3D adalah dengan bahan utama kotak, papan triplek dan kain spunbond, latar media berbentuk persegi empat dan berbagai bentuk geometri dari kerdus dilengkapi dengan warna. Langkah-langkah pembuatan media geometri 3D sebagai berikut:

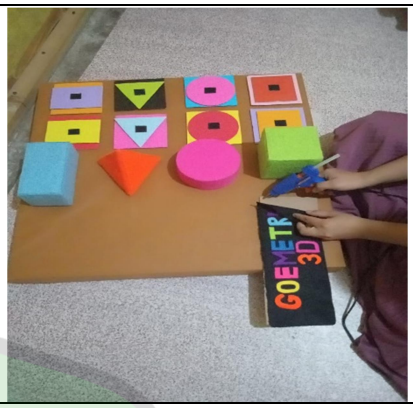
[2] Zikra Hayati, Rani Puspa Juwita dan Ulfa Asma, "Pengembangan Media *Big Book Prayer* untuk Mengoptimalkan Religious Moral *Activities* Anak 4-5 Tahun", *Jurnal Obsesi,* Vol.6, No.6, 2022, h.75

Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan Media Geometri 3D

No	Keterangan	Gambar
1.	Menyiapkan triplek segi empat	
2.	Menggariskan bentuk geometri yang ingin dibuat dikotak	
3.	Menggunting/memotong kotak yang sudah digaris dan membuat bentuk geometri 3D	
4.	Melapasi geometri dengan kain flannel	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

5.	Menempelkan perekat di geometri	
6.	Menggunting kotak bentuk geometri yang tipis dan dilapisi dengan kain flannel dan ditempelkan perekat	
7	Membalut triplek dengan kain spundbond	
8	Menempelkan geometri tipis pada triplek yang sudah dibalut menggunakan lem tembak	

9	Menempelkan nama permainan pada papan permainan	

Setelah media geometri 3D selesai didesain, media tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Gambar. 4.1 Media Geometri 3D

Selanjutnya pada tahap *design* ini setelah mendesain produk, peneliti merancang, mendesain instrument. Adapun instrumen yang dipakai terdapat pada syarat pembuatan media yaitu syarat teknis, syarat edukatif, dan syarat estetika. Untuk syarat teknis adalah media dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, harus mengembangkan lebih dari satu aspek, bahan mudah didapat, aman, awet, mudah dimainkan dan bisa

dimainkan sendiri atau kelompok. Untuk syarat edukatif adalah media dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak. untuk syarat estetika adalah media mudah dibawa, ukuran tidak terlalu besar dan kecil dan warna yang menarik.[3]

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan sesudah media geometri 3D sudah selesai didesain. Setelah itu produk dibawak ke validator ahli media dan ahli materi untuk pemberian kritik dan saran serta nilai terhadap media geometri 3D dengan mengisi nilai di instrument lembar validasi. Kritik dan saran di lembar validasi ini dipakai untuk menjadi acuan saat merefisi media geometri 3D sebelum di implementasikan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar pada anak usia 4-5 tahun di kelas B1. Langkah-langkah pengembangan media geometri 3D dilakukan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

1. Ahli Media

Produk awal media geometri 3D yang sudah siap didesain kemudian dikonsultasikan kepada ahli media. Adapun hasil dari validasi ahli media terhadap media geometri 3D dilampirkan pada tabel berikut ini:

[3] Muhammad Japar, Dini Nur Fadhillah dan Ganang Lakshita, *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN,* (Surabaya:Jakad Publishing, 2019),h.139-140

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Edukatif	a. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan media geometri 3D sebagai alat untuk mengembangkan kognitif anak.				4	
		b. Materi yang sudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak.				4	
		c. Media geometri 3D mampu menarik perhatian anak.				4	
		d. Meteri sesuai dengan kemampuan tahapan perkembangan usia anak					5
2.	Teknis	a. Media geometri 3D dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				4	
		b. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				4	
		c. Media geometri 3D di sesuaikan dengan tingkat usia anak (*fleksibel* dan mudah dalam pengap likasian nya)				4	
3.	Estetika	a. Keserasian gambar dan bentuk media geometri 3D dilakukan dengan rapi					5

		b. Kesesuaian ukuran media geometri 3D untuk jenjang usia anak 4-5 tahun.					5
		c. Kesesuaian penggunaan warna dan bentuk media geometri yang menarik.					5
Jumlah Frekuensi						6	4
Jumlah Skor						24	20
Total Skor			44				
Presentase			80%				
Kriteria			Layak				

Sumber: Hasil Validasi Media Geometri 3D oleh Ahli Media

Berikut perhitungan validasi ahli media :

$$\frac{\sum skor\ yang\ diproleh}{\sum skor\ maksimal} \text{ X } 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \text{ X } 100\%$$

$$P = 80\%$$

Dari hasil konsul media geometri 3D kepada ahli media diperolah jumlah skor 44 dengan nilai persentase 80% maka dapat disimpulkan bahwa media geometri 3D layak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

2. Ahli Materi

Produk media geometri 3D yang sudah selesai di validasi oleh ahli media, maka dilanjutkan dengan validasi ahli materi. Adapun hasil validasi materi pada media geometri 3D dilampirkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Konsul I

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun.					5
2.	Kelayakan media geometri 3D sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun.			3		
3.	Media yang disajikan media geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik			3		
4.	Materi yang disediakan bentuk media geometri 3D mampu memotivasi anak dalam belajar			3		
5.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak			3		
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak			3		
Jumlah Frekuensi				5		
Jumlah Skor				15		5
Total Skor		20				
Persentase		67%				
Kriteria		Layak				

Sumber: Hasil Validasi Media Geometri 3D oleh Ahli Materi

Berikut perhitungan validasi marteri I:

$$P \frac{\sum skor\ yang\ diproleh}{\sum skor\ maksimal} \text{ X } 100\%$$

$$P = \frac{20}{30} \text{ X } 100\%$$

$$P = 67\%$$

Maka diperoleh jumlah skor adalah sebanyak 20, dengan persentase 67%. Maka dapat disimpulkan bahwa media geometri 3D layak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun setelah melakukan perbaikan.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Konsul II

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan dalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun.					5
2.	Kelayakan media geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.				4	
3.	Kelayakan materi dengan aspek penggunaan media geometri 3D					5
4.	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kemampuan kognitif anak					5
5.	Materi yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik.					5
6.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.					5
Jumlah Frekuensi					1	5
Jumlah Skor					4	25
Total Skor		29				
Persentase		96%				
Kriteria		Sangat Layak				

Sumber: Hasil Validasi Media Geometri 3D oleh Ahli Materi

Berikut perhitungan validasi marteri II:

$$\frac{\sum skor\ yang\ diproleh}{\sum skor\ maksimal} \text{ X } 100\%$$

$$P = \frac{29}{30} \text{ X } 100\%$$

$$P = 96\%$$

Maka diperoleh jumlah skor adalah sebanyak 29, dengan nilai persentase 96% Maka dapat disimpulkan bahwa media geometri 3D sangat layak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

b. Revisi Produk

Tahap revisi produk pengembaangan media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak, berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dengan komentar dan saran dari validator sebagai acuan. Adapun revisi produk pengembangan media geometri 3D adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Setelah penilaian produk dilakukan oleh ahli media melalui lembar validasi, maka akan dapat kritik dan saran dari ahli media tentang kegunaan, desain dan estetika saat pembuatan media tersebut. Adapun kritik dan saran pada saat konsultasi dengan ahli media dijelaskan pada tabel dibawah ini:

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Tabel 4.6 Kritik dan Saran dari Ahli Media terhadap Media Geometri 3D

Validator	Kritik dan Saran
Faizatul Faridy , M.Pd	**Konsultasi I**
	Validasi ahli media hanya melakukan sekali revisi dengan menambahkan nama-nama geometri serta membuat bentuk media dengan bentuk 3D

Berdasarkan tabel di atas, validator menjelaskan bahwa jangan membuat bentuk geometri tipis tetapi harus bentuk 3D untuk menyesuaikan media dengan judul yang dibuat, serta menambahkan nama-nama pada bentuk geometri untuk menandai geometrinya serta mampu memperkenalkan huruf pada anak.

2. Validasi Ahli Materi

Setelah produk divalidasi oleh ahli media, maka peneliti membawa produk tersebut ke ahli materi untuk divalidasi tentang kesesuain media dengan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang ingin dikembangkan. Adapun kritik dan saran dari ahli materi saat konsultasi adalah sebagai berikut:

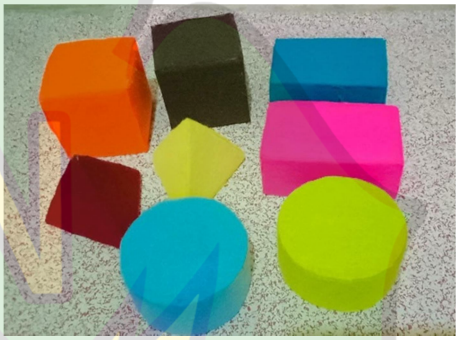
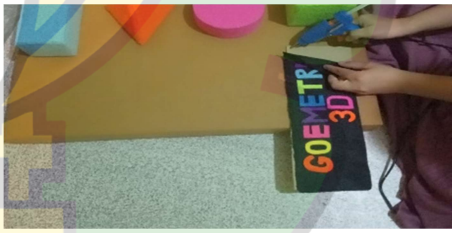
Tabel 4.7 Kritik dan Saran dari Ahli Materi Terhadap Media Geometri 3D

Validator	Kritik dan Saran	
	Konsultasi I	**Konsultasi II**
Zikra Hayati, M.Pd	Memilih bahan yang lebih tahan lama dari pada kardus, seperti triplek, dari segi warna harus memilih warna yang lebih manarik serta indikatornya harus berupa aktifitas pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi.	Media sudah layak digunakan dengan melakukan sedikit perbaikan pada model aktifitas pada medianya, seperti aktivitas mengelompokan, mengenalkan bentuk, ukuran dan perbandingan

Berdasarkan tabel di atas, kritik dan saran dari validator ahli materi adalah media geometri 3D tidak banyak perbaikan tetapi perlu diperbaiki RPPH yang dikegiatan sehingga sesuai dengan media dan bisa digunakan dengan layak.

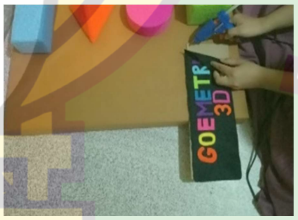
جامعة الرانري
AR-RANIRY

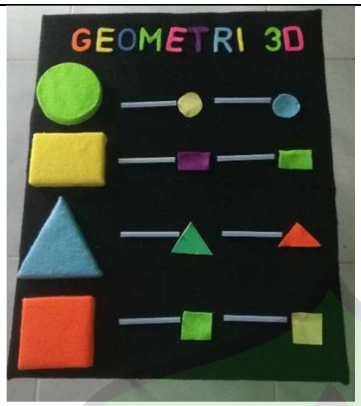
Tabel 4.8 Pembuatan Revisi Media Geometri 3D

No	Keterangan	Gambar
1	Melapisi triplek dengan kain spundbond	
2	Membuat bentuk geometri yang semula tipis menjadi bentuk 3D	
3	Menempelkan nama judul permainan dengan latar belakang warna yang berbeda	

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Tabel 4.9 Media Geometri 3D Sebelum dan Sesudah Direvisi dari Ahli Media

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Keterangan
1			Bentuk geometri dibuat dengan bentuk 3D untuk menyesuaikan dengan judul permainan
2			Latar belakang media dari kardus diganti ke papan kayu untuk bisa bertahan lebih lama
3			Membuat judul permainan dengan latar warna yang berbeda
4			Membuat bentuk geometri yang terbuat dari kotak dengan menggunakan kain flannel dan plekat

5			Bentuk geometri yang digunakan dari bahan kardus diganti menggunakan papan kayu yang ditambah kain flannel

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan setelah tahap pengembangan, setelah dilakukan revisi produk selesai, maka pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar pada TK B1 dengan jumlah anak 8 orang pada tanggal 29 April – 3 Mei 2024 pada tahap uji coba ini anak diminta untuk mencoba produk dari media geometri 3D. Setelah itu penilaian pada anak saat menggunakan produk media geometri 3D adalah menggunakan penilaian lembar observasi untuk melihat perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun tujuan penilaian ialah untuk melihat kelayakan penggunaan produk media geometri 3D pada pembelajaran.

Kelayakan yang dimaksud ialah penggunaan produk media geometri 3D sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan penggunaan media, guru bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yaitu mengembangkan kognitif anak pada tahap usia 4- 5 tahun. Pada tahap implementasi ini terdiri dari uji coba skala kecil dengan jumlah

anak 8 orang, dengan menggunakan produk yang sudah didesain dan dinilai oleh validator. Setelah itu peneliti memberikan lembar observasi anak kepada guru untuk dapat menilai perkembangan kognitif anak saat uji coba produk media geometri 3D. Berikut hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan kognitif anak.

Tabel 4.10 Hasil Penilain Lembar Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Geometri 3D

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				Jumlah skor
		1	2	3	4	
1	Materi yang di sediakan di dalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun		1	3	4	27
2	Kelayakan media geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			3	5	29
3	Kelayakan materi dengan aspek penggunaan media geometri 3D		1	3	4	27
4	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kemampuan kognitif anak			4	4	28
5	Materi yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik			2	6	30
6	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran		1	2	5	28
7	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tau anak			3	5	29
Jumlah Skor						**198**
Banyak butir pertanyaan						**7**

Banyak total skor skala likert		**32**
Skor total ideal		**224**
Persentase		**88%**
Kriteria		**Sangat Layak**

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel diatas, pada lembar hasil observasi untuk anak mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan media geometri 3D maka di dapatkan hasil 88% dan dinyatakan sangat layak.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian *ADDIE*. Pada tahap ini, peneliti melihat sejauh mana keberhasilana dari penggunanaan APE media geometri 3D yang dikembangkan terhadap anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Hasil yang didapatkan dari penelitian di TK Bunga Bangsa kelas B1 usia 4-5 Tahun yaitu secara keseluruhan memasuki katagori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian media geometri 3D yang peneliti kembangkan sangat layak.

2. Kelayakan Media Geometri 3D

Kelayakan media dilaksanakan pada tahap pengembangan dengan memberikan lembar validasi kepada para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian ini dilakukan untuk menjadi acuan bagi peneliti saat melakukan revisi produk. Validasi juga dilaksanakan untuk melihat tingkat kelayakan produk media geometri 3D.

Adapun hasil penelitian masing-masing dosen ahli adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Penilaian lembar validasi oleh ahli media terhadap produk media geometri 3D melawati tahap revisi produk, revisi produk dilaksanakan sesuai dengan kritik dan saran dari dosen ahli terhadap media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak. Adapun hasil akhir dari penilaian media memproses nilai rata-rata 4 yang masuk dalam kategori sangat layak.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian lembar validasi oleh ahli materi pada produk media geometri 3D terdapat kritik dan saran dari dosen ahli untuk menjadi acuan merevisi produk supaya lebih layak digunakan. Adapun penenilaian dari dosen ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4 yang termasuk kedalam kategori sangat layak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Geometri 3D

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk pembelajaran, yaitu media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dengan media geometri 3D diharapkan khususnya proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan mampu mengembangan kognitif anak. Media dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak

di TK Bunga Bangsa Aceh Besar. Berdasarkan beberapa hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Safira dan Fidesrinur 2018, yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Melur. Dalam penelitian tersebut penggunaan media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu rata-rata ketercapaian pada siklus I dalam mencocokan 98,4%, mengelompokkan sebesar 55%, menyebutkan sebanyak 52,%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 33,2%, sedangkan rata-rata ketercapaian pada siklus II dalam mencocokkan sebesar 90,4%, mengelompokkan sebesar 85,9%, menyebutkan sebesar 90,5%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 77%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD MELUR.[4] Kemudian dalam penelitian Tri Haryati sholihah, dkk 2021, berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa media geoboard pada pembelajaran anak kelompok B dapat membantu dalam menstimulus kemampuan kognitif anak, sehingga kemampuan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri dapat meningkat.[5]

[4] Safira, Fidesrinur, Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun,(*Jurnal AUDHI*, Vol. 1, No. 1, Juli 2021)

[5] Tri Haryati sholihah, Ronny Mugara, dan Ema Aprianti. Meningkatkan…, h. 394-399

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D *(Researc and Devolepment)* dengan model *ADDIE.* Model *ADDIE* adalah salah satu dari model penelitian pengembangan dengan lima tahap prosedur penelitian, yaitu tahap pertama ialah *analysis*, tahap ini adalah tahap mencari permasalahan yang ada melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, setelah permasalahan di temukan, maka selanjutnya peneliti melaksanakan analisis kebutuhan di TK Bunga Bangsa Aceh Besar. Sesudah analisis kebutuhan dilaksanakan, diketahui bahwa media untuk pembelajaran masih sangat kurang terutama dalam mengembangkan kognitif anak, sehingga materi pembelajaran sangat terbatas. Tahap kedua ialah *design,* setelah selesai melaksanakan analisis masalah dan analisis kebutuhan maka peneliti mendesain produk media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak.

Tahap ketiga adalah *development,* tahap pengembangan merupakan tahap validasi dari ahli media dan ahli materi. Selanjutnya pada tahap ini peniliti melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan kritik dan saran dari validator agar produk lebih sempurna dan layak digunakan. Tahap keempat ialah *implementation,* yaitu dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar denga jumlah anak 8 orang. Pada tahap terakhir yaitu ke lima tahap *evaluation,* yaitu hasil akhir produk media geometri 3D yang telah dikembangkan dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Kemudian pada tahap *development* terdapat perubahan pada media sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Kritik dan saran dari ahli media dan materi adalah untuk membuat warna yang lebih menarik, membuat bentuk geometri dengan 3D, menggunakan bahan yang lebih tahan lama seperti papan kayu untuk media geometri 3D bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan hasil pengelolaan data dari lembar validasi ahli dan lembar observasi penilaian anak yang diperoleh dari hasil ujicoba produk media geometri 3D diperoleh hasil dari validator ahli materi sebesar 96%, dengan jumlah frekuensi 6, didapatkan bahwa jumlah skor dari kedua validator adalah 29, sehingga memperoleh hasil persentasenya berjumlah 96% dimana kriteria sangat layak. Kemudian untuk penilaian lembar observasi jumlah skor dari validator adalah 198, berdasarkan total peserta uji coba 8 anak dan pertanyaan untuk satu anak 7 pertanyaan maka total jumlah pertanyaan 56, sehingga rata-rata skor likert 3,2 dan jumlah skor total idealnya 224, sehingga memperoleh hasil persentasenya berjumlah 88% berdasarkan data tersebut dapat disebutkan bahwa produk APE bentuk geometri 3D yang telah dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan dari hasil pembahasan dan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Pengembangan produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran media geometri 3D, media dikembangkan lebih menarik, pada saat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan. Media yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang berbagai bentuk geometri. Rancangan APE media geometri 3D yang dikembangan melalui penelitian *research and development* dengan model pengembangan *ADDIE,* yaitu:

Analysis, menganalisa masalah dan kebutuhan anak. *Design,* langkah pembuatan produk media geometri 3D. *Development,* pengembangan media dengan validasi ahli materi serta revisi produk dari kritik dan saran dari masing-masing ahli. *Implementation,* yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian lembar observasi perkembangan kognitif anak. *Evaluation,* adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas media.

Kelayakan media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak dari ahli materi, jumlah skor 29 dan dengan persentase 96% dengan kategori sangat layak. Validasi media mendapat jumlah skor 44 dan nilai persentase 80% yang masuk kedalam kategori layak. Kemudian untuk hasil lembar observasi kemampuan kognitif anak mendapatkan skor dari validator 198, jumlah butir

pertanyaan 7, jumlah anak uji coba 8 orang, rata-rata skor skala likert 3,2 sedangkan skor ideal yang didapat 224, hasil persentase 88% yang masuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Geometri 3D dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, kategori sangat layak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

B. Saran

Adapun saran pada penelitian pengembangan media geometri 3D untuk mengembangkan kognitif anak adalah sebagai berikut:

1. Media geometri 3D diharapkan mampu dikembangkan lebih lanjut dengan gagasan yang menarik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak dan dapat digunakan dalam jangka panjang supaya media pembelajaran lebih bervariasi dan mampu mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.
2. Bagi penulis, semoga dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan media untuk mengembangkan kemampuan anak. Kemudian untuk guru, agar media geometri 3D bisa digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak. Sedangkan untuk anak diharapkan media geometri 3D bisa menambahkan minat anak dalam belajar, dan pembelajaran dapat lebih menyenangkan. Selain itu, diharapkan media dapat membantu anak dalam mengembangkan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amilatu, D. & Drajat, S. (2021). Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri Pada Aanak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Chilhood Education,* Vol. 2 No. 1 hlm. 56-64

Ahmad, S. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.

Ahmad, S. (2019). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group.

Andrew, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Arif. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Padang: Balai Insan Cendekia Mandiri.

Asrul & Sytorus. (2016). *Strateg Penddikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing

Dwansi, R & Surahman, M. (2017). "Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3(1): 23-24.

Dwi, R (2018). "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak", *Jurnal Digital Repository Universitas Jember*, 2(2): 12- 13.

Fauziddin, M. (2018). "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early childhood education Jurnal Obsesi". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 2(2): 163-164.

Fitrah, M & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Jawa Barat: Jejak.

Guslinda, R. K. (2018) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV.Jakad Publishing.

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Medan: Perdana Publishing.

Marlia, I. (2019). "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* Pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijaga". *Jurnal Pgpaud Edisi 8,*3(1): 2-3..

Muthmainnah, Nurma. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Turup Botol Di TK Meulati Mon Pasong Aceh Barat. *Jurnal: Pendidikan Anak Bunayya*, Vol. 5 No. 2. h. 76

Paul, S. (2018). *Teori Perkembangan Kognitif Jeant Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Peni, T. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok a Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar.* Kediri: Universitas Nusantara Pgri Kediri.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. (2014). *Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ramen, A. P & Andi, F. T. (2020). *Teknologi Pendidikan,* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Rustoyarso & Tri, W. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas,* Yogyakarta: Noktah.

Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan* (Metode, Pendekatan dan Jenis). Jakarta: Kencana.

Salmiaty. Nurbaity & Desy, M. S. (2018). "Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)", *Jurnal Issn 2355-102x,* 3(1): 45.

Siti, R. (2018). *Belajar Bangun Ruang Dengan VBA Microsoft Exel.* Purwakarta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeth.

Sujiono. (2018). *Anak Dan Kemampuan DalamBelajar.* Yogyakarta Nusa Permai.

Solihah, T. H., Mugara, R., & Aprianti, E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Bentuk Geometri Berbantuan Media Geoboard Pada Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *4*(4), 394-399.

Wulandari, R. (2019). "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing", *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2): 2.

Yudi, H. R & Sugianti. (2020). *penelitian pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Zikra Hayati. Rani Puspa Juwita dan Ulfa Asma. (2022). "Pengembangan Media Big Book Prayer Untuk Mengoptimalkan Regiligios Moral Activities Anak 4-5 Tahun", *Jurnal Obsesi*, Vol. 6, No.6

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3537/Un.08/FTK/Kp.07.6/5/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi,
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, 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 RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan 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 Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk 05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.

KESATU : Menunjukkan Saudara :
Muthmainnah, MA
Munawwarah, M.Pd

Untuk membimbing Skripsi

Nama	:	Ihraini
NIM	:	180210050
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas dibenkan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan,

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 6 Mei 2024
Dekan,

Safrul Muluk

Tembusan
1. *Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta,*
2. *Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,*
3. *Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta,*
4. *Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;*
5. *Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh,*
6. *Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh,*
7. *Yang bersangkutan;*

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-3227/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2024
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala Sekolah TK Bunga Bangsa Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **IHRAINI / 180210050**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jalan Inong balee,lr Taher harun

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 ***Pengembangan Media Geometri 3D untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh besar***

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

Banda Aceh, 25 April 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 31 Mei 2024

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

Dipindai dengan CamScanner

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK-KANAK (TK) BUNGA BANGSA

Desa Lambada Peukan Kecamatan Darussalam
Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh
No Telepon/HP : 0823 3858 1388

NPSN : 69807300

Nomor : 04/TK/YBB/2024

Lampiran : 1 Lembar

Perihal : Surat Keterangan telah Melakukan penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nursakdah, S.Pd

NIP : 19660215 198903 2 017

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : TK Bunga Bangsa

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **IHRAINI**
NIM : 180210050
Semester : XII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruaan UIN Ar- Raniry Darussalam Banda Aceh
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah selesai mengambil data-data yang diperlukan dalam rangka penelitian yang berjudul ***" Pengembangan Media Geometri 3D untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar".*** Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lambada Peukan, 03 Mei 2024
Kepala TK Bunga Bangsa

Nursakdah, S.Pd
NIP. 19660215 198903 2 017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-347/Un.08/Kp.PIAUD/02/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : ***Permohonan Validasi Ahli Materi dan Instrumen***

Kepada Yth,
Ibu Zikra Hayati, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,
Sehubungan dengan **penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi,** maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Ahli Materi dan Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: IHRAINI
Nim	: 180210050
Judul	:Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahundi TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Kegiatan	: Validasi Materi Pembelajaran dan Lembar Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 21 Februari 2024
Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Tajriah

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-348/Un.08/Kp.PIAUD/02/2024
Lamp : 1 Lembar
Hal : ***Permohonan Validasi Ahli Media***

Kepada Yth,
Ibu Faizatul Faridy, M.Pd
di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,
Sehubungan dengan **penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi,** maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: IHRAINI
Nim	: 180210050
Judul	:Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahundi TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Kegiatan	: Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 21 Februari 2024

Ketua Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Ihraini

Nim : (180210050)

Judul : Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar

Prodi/Fakultas : PIAUD/FTK

Validator : Faizatul Faridy, M.Pd

A. Petunjuk

a. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli media
b. Jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
   Keterangan :
   1 : Sangat Tidak Layak (STL)
   2 : Tidak Layak (TL)
   3 : Ragu-ragu (Rr)
   4 : Layak (L)
   5 : Sangat Layak (SL)
c. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

B. Petunjuk

No	Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			SLT	TL	Rg	L	SL
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaaan	a. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai disesuaikan dengan media geometri 3D sebagai alat untuk mengembangkan kognitif anak				✓	
		b. Materi yang mudah dipahami oleh guru, orang tua dan anak				✓	
		c. Media geometri 3D mampu menarik perhatian anak				✓	
		d. Materi sesuai dengan kemampuandan tahapan perkembangan usia anak					✓

2.	Desaian	a. Media geometri 3D dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang				✓	
		b. Alat dan bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi anak				✓	
		c. Media geometri 3D disesuaikan dengan tingkat usia anak (*fleksible* dan mudah dalam pengaplikasiannya)				✓	
3.	Estetika	a. Keserasian gambar dan bentuk media geometri 3D dilakukan dengan rapi					✓
		b. Kesesuaian ukuran media geometri 3D untuk jenjang usia anak 4-5 tahun					✓
		c. Kesesuaian penggunaan warna dan bentuk media geometri yang menarik					✓

C. Komentar dan Saran

1. TAMBAH NAMA - NAMA GEOMETRI
2. BUAT BENTUK 3D

Banda Aceh, 24, APRIL, 2024
Mengetahui,

Validator,

Faizatul Faridy, M.Pd
NIP: 199011252019032019

KONSUL VALIDASI PERTAMA

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Ihraini
Nim : (180210050)
Judul : Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Prodi/Fakultas : PIAUD/FTK
Validator : Zikra Hayati, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi
2. Jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
   Keterangan :
   1 : Sangat Tidak Layak (STL)
   2 : Tidak Layak (TL)
   3 : Ragu-ragu (Rr)
   4 : Layak (L)
   5 : Sangat Layak (SL)
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

B. Penilaian Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		SLT	TL	Rr	L	SL
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan didalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun					✓
2.	Kelayakan media geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun			✓		
3.	Media yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik			✓		
4.	Materi yang disediakan media geometri 3D mampu memotivasi anak dalam proses belajar			✓		
5.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.			✓		
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak.			✓		

C. Komentar dan Saran

> Bahan yg dipilih dgn sederhana, bagus ??.
> Segi Warna.
> [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] perbedaan dgn [illegible]
> 3D → [illegible].

Banda Aceh, 21 Februari, 2024
Mengetahui, 2

Validator,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP: 198410012015032005

KONSUL VALIDASI KEDUA

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Ihraini

Nim : (180210050)

Judul : Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar

Prodi/Fakultas : PIAUD/FTK

Validator : Zikra Hayati, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli materi
2. Jawaban dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
   Keterangan :
   1 : Sangat Tidak Layak (STL)
   2 : Tidak Layak (TL)
   3 : Ragu-ragu (Rr)
   4 : Layak (L)
   5 : Sangat Layak (SL)
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan

B. Penilaian Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		SLT	TL	Rr	L	SL
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disediakan didalam media geometri 3D sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun					✓
2.	Kelayakan materi bentuk geometri 3D sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun				✓	
3.	Kelayakan materi dengan aspek penggunaan media geometri 3D					✓
4.	Kelayakan materi dengan aspek perkembangan kemampuan kognitif anak					✓
5.	Materi yang disajikan bentuk geometri 3D dengan tampilan warna yang menarik					✓
6.	Materi yang disajikan mampu memotivasi anak dalam proses pembelajaran					✓
7.	Materi yang disediakan dengan bentuk geometri 3D dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak.					✓

جامعة الرانري
AR-RANIRY

C. Komentar dan Saran

Sah dari bidang aktifitas pada media : mengelompokkan, mengenal bentuk, klasifikasi (bentuk, ukuran), perbandingan,

Banda Aceh, 25 Maret 2024
Mengetahui,

Validator,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP: 198410012015032005

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Dipindai dengan CamScanner

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK BUNGA BANGSA ACEH

Kelompok / Usia : B1/4-5 Tahun

Semester :2

Minggu/ Hari ke- : 18 / II

Tema/ Sub tema/ Sub-sub Tema : Lingkunganku/ Bentuk Geometri

Kegiatan Main : Kelompok

A. Kompentensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
KI-1	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak beraklah mulia.

AR-RANIRY

B. Kompetensi Dasar

NO	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar
KD-1	1.1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan Nya 1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.1.1. Membiasakan anak untuk selalu mengucap salam ketika memasuki ruangan 1.1.2. Membaca doa sebelum memulai pembelajaran 1.2.1. Membiasakan anak untuk bersalaman ketika bertemu guru 1.2.2. Membiasakan anak untuk berbaris tertib dan rapi ketika memasuki ruangan 1.2.3. Membiasakan anak untuk mengutip dan membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan menjadi bersih dan rapi
KD-2	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif. 2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan. 2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian	2.2.1. Anak aktif berdiskusi saat proses belajar berlangsung 2.3.1. Anak mampu mengikuti kegiatan belajar dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai selesai 2.7.1. Anak mampu mengikuti instruksi kegiatan belajar yang diberikan guru hingga selesai 2.7.2. Anak mau menunggu giliran saat kegiatan belajar berlangsung 2.7.3. Anak mau mendengarkan guru dan teman-teman berbicara saat kegiatan belajar berlangsung. 2.8.1. Anak mampu mengerjakan tugas sampai dengan selesai

Kegiatan pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	07.30- 08.00	• Memberikan salam • Guru mengarahkan anak untuk masuk kelas dengan tertib • Guru mengabsen kehadiran anak dan menanyakan kabar anak • Guru mengajak anak untuk mengucapkan surat Al-fatiha dan doa belajar • Guru memberitahu tentang tema yang akan dipelajari hari ini • Guru menanyakan tentang macam – macam bentuk geometri 3D • Guru memberitahu aturan-aturan dalam kegiatan bermain • Guru menyayikan lagu tentang macam - macam bentuk geometri 3d (bagun ruang)	30 menit
Kegiatan Inti	08.00-09.30	• Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan berlangsung • Guru memberitahu cara bermainnya • Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri secara bergiliran • Guru mengajak anak untuk mencocokan bentuk geometri • Guru memberikan kesempatan anak untuk mempresentasikan	90 menit

		• Guru memberikan kesempatan anak untuk mempresentasikan bentuk geometri	
Istirahat	09.35-10.00	• Mencuci tangan • Berdoa sebelum dan sesudah makan • Waktu bermain bebas	30 menit
Kegiatan Akhir	10.30	• Merapikan mainan • Diskusi tentang peraturan selama melakukan kegiatan bermain Kesimpulan • Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengkomunikasikan) • Bercerita pengalaman saat bermain • Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, dan kegiatan yang paling disenangi • Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Kegiatan penenangan berupa : bernyayi dan bertepu tangan • Berdoa • Salam	30 menit

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

Aceh Besar, 3, 5, 2024

Mengetahui,

Guru Kelas

(Saparina, S.Pd)

Nip: -

Peneliti,

Ihraini

NIM. 180210050

جامعة الرانري
AR-RANIRY

Lembar Observasi Penilaian Anak Menggunakan Media Geometri 3D

Judul Penelitian : Pengembangan Media Geometri 3D Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Sekolah : TK Bunga Bangsa Aceh Besar
Kelompok Usia : Kelompok A (Usia 4-5 Tahun)
Nama Anak : Akbar Maulana

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh guru
2. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian guru.

Keterangan :

BSB	: Berkembang Sangat Baik	Skor: 4
BSH	: Berkembangan Sesuai Hasil	Skor: 3
MB	: Mulai Berkembang	Skor: 2
BB	: Belum Berkembang	Skor: 1

B. Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Indikator Penilaian	Nilai Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Anak mengenal bentuk geometri sederhana			✓	
2.	Anak mengelompokan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok seperti bentuk, ukuran,warna				✓
3.	Anak membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana				✓

C. Komentar atau Saran

_____

_____

Mengetahui,

Kepala TK Bunga Bangsa

Nursakdah, S.Pd
NIP. 19660215 198903 2 017

Banda Aceh, 03-05- 2024
Guru Kelas

Safarina, S.Pd
NIP.

DOKUMENTASI

Lampiran 11 : Foto Penelitian

Foto Besama Kepala Sekolah TK Bunga Bangsa

Foto Media yang ada di TK Bunga Bangsa

Dokumentasi kegiatan bermain media geometri 3D di TK Bunga Bangsa Aceh Besar