

**EFFECT OF GAME POST BOX ON ABILITY TO KNOW FORMS  
GEOMETRY IN CHILDREN AGE 5-6 YEARS IN  
TK AL-ITTIHAD KECAMATAN RUMBAI  
COASTAL OF PEKANBARU CITY**

**Wita Sari, Daviq Chairilisyah, Yeni Solfiah**

sariwita50@gmail.com(085214099971),Daviqch@gmail.com, yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id

*Study Program of Early Childhood Teacher Education  
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

**Abstract :** *This study aims to determine the effect of post box games on the ability to recognize geometric shapes in children aged 5-6 years in TK Al-Ittihad, District of Rumbai Pesisir, Pekanbaru City. The population in this study were children aged 5-6 years in TK Al-Ittihad, District of Rumbai Pesisir, Pekanbaru City, amounting to 20 people, the sample of this study was 20 people. The method used is the One Group Pre-test-Post-test design to see the influence of the variable postbox play on the ability to recognize geometric shapes. Data collection techniques used are observation. Data analysis techniques using linearity test, homogeneity test, normality test, correlation test and hypothesis testing with SPSS for Windows Ver. 17. Based on the results of the hypothesis test obtained there is a positive and significant influence between the postbox game on the ability to recognize geometric shapes in children aged 5-6 years in TK Al-Ittihad, Rumbai District, coastal city of Pekanbaru. This can be seen from the hypothesis value of  $t = 35,396$  and the significance level of  $0.00 < 0.05$ . The effect of post box play on the ability to recognize geometric shapes in children is included in the medium category with the value of the centralized gain generated at 57.66%, meaning that the postbox game has an effect of 57.66% on the ability to recognize geometric shapes.*

**Keywords:** *Geometry Form, Post box Game*

**PENGARUH PERMAINAN KOTAK POS TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK  
GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TK AL-ITTIHAD KECAMATAN RUMBAI  
PESISIR KOTA PEKANBARU**

**Wita Sari, Daviq Chairilisyah, Yeni Solfiah**

sariwita50@gmail.com(085214099971), Daviqch@gmail.com, yeni.solfiah@lecturer.unri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah Anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru yang berjumlah 20 orang, sampel penelitian ini sebanyak 20 orang. Metode yang digunakan yaitu *One Group Pre-test-Post-test design* untuk melihat pengaruh antara variabel permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisa data menggunakan uji linearitas, uji homogenitas, uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis dengan program *SPSS for Windows Ver. 17*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai pesisir Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui dari nilai hipotesis sebesar  $t = 35,396$  dan taraf signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Pengaruh permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak termasuk dalam kategori sedang dengan nilai gain Ternormalisasi yang dihasilkan sebesar 57,66%, memiliki makna bahwa permainan kotak pos memberi pengaruh sebesar 57,66% terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri.

**Kata Kunci:** Bentuk Geometri, Permainan Kotak Pos

## PENDAHULUAN

Anak merupakan aset bangsa dikatakan demikian karena anak adalah penerus cita-cita bangsa. Mengingat kembali dari suatu Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, maka pemerintahan Indonesia telah menetapkan bahwa pendidikan akan diberikan kepada anak sejak usia lahir hingga anak berusia enam tahun. Pendidikan tersebut adalah pendidikan anak usia dini (PAUD).

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dengan uraian di atas bahwa dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang kurikulum 2013 pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan jenjang pendidikan dibagi dalam beberapa tingkat yakni pendidikan dasar, menengah dan atas. Sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar, terdapat pendidikan anak usia dini sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan pra-sekolah yang justru memiliki peran fundamental selama rentang kehidupan manusia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Nasional PAUD terdapat berbagai aspek yang harus dicapai oleh anak yaitu mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Stimulasi dan intervensi yang diperoleh anak pada masa yang beberapa orang menyebut sebagai masa "*golden age*" karena pada masa ini sangat menentukan setiap aspek perkembangannya, seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sensori motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan agama dan moral, serta perkembangan seni. Tentu saja banyak faktor yang akan mempengaruhi anak dalam perjalanan menuju kedewasaan, tetapi apa yang diperoleh dan pelajari pada masa-masa keemasan yang akan menjadi pondasi dan dominan dalam menentukan setiap pilihan dan langkah hidup bagi anak pada saat dewasa.

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan prinsip "bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain" yang sesuai dengan karakteristik dan aspek perkembangan anak usia dini. Peran guru dalam mengoptimalkan potensi anak dalam proses belajar mengajar adalah supaya guru dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Salah satu bidang aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini adalah bidang kognitif yang sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola. Mengenal bentuk sebagai salah satu materi dalam mengembangkan bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya, untuk kemampuannya dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, serta dapat membedakan macam-macam bentuk geometri.

warna yang cerah serta serasi akan dapat meningkatkan minat anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Rumbai Kota Pekanbaru masih ditemukan beberapa masalah yang terkait dengan bentuk-bentuk geometri seperti 1) Pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk geometri masih sebatas menyebutkan nama geometri, namun belum mampu menunjukkan gambar yang berbentuk geometri sesuai namanya. 2) Sebagian besar anak belum mampu membedakan benda-benda yang berbentuk geometri. 3) Sebagian besar anak belum mampu menyebutkan benda yang berbentuk geometri di sekitarnya. 4) Anak belum mampu membuat bentuk geometri dengan benar. 5) Anak belum mampu mengelompokkan benda yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat).

Oleh karena itu, untuk menghadapi permasalahan di atas penelitian ingin menggunakan permainan kotak pos sebagai media pembelajaran. Permainan kotak pos adalah suatu permainan yang digunakan untuk pembelajaran yang disajikan melalui media kotak pos dan kartu gambar berbentuk geometri dengan diiringi lagu kotak pos yang menarik perhatian anak dan menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan permainan kotak pos ini dapat digunakan guru untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak usia dini yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah atau menggunakan gambar geometri akibatnya anak kebingungan dalam menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat. Restu Widya Ratna Ningsih (2016) telah melakukan penelitian melalui kotak bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap anak usia dini, dimana anak menyesuaikan bentuk pada kotak dan mencari pasangannya pada gambar. Hasilnya dengan menggunakan kotak bergambar untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak karena menarik perhatian. Permainan kotak pos ini tidak berbeda dengan kotak bergambar tersebut namun permainan kotak pos ini lebih banyak manfaatnya untuk anak dimana anak bermain kotak pos ini dimainkan dengan bernyanyi bersama teman sehingga menyenangkan untuk anak, anak termotivasi untuk menyebutkan gambar berbentuk geometri kepada teman-temannya dengan benar, dalam bermain kotak pos anak terbiasa mendengarkan temannya saat menyebutkan gambar berbentuk geometri dan sabar mengantri gilirannya, permainan kotak pos menggunakan gambar benda-benda yang berbentuk geometri dilingkungan sekitar anak seperti gambar buku berbentuk segiempat, gambar jam dinding berbentuk lingkaran, gambar kue lapis berbentuk segitiga.

Sehingga metode ceramah atau menggunakan gambar geometri saja kurang mendukung dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak akibatnya proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Sedangkan anak akan mudah memahami jika anak dilibatkan dalam pembelajaran disekitarnya, anak tidak hanya mengingat namun juga akan memahami pembelajaran tersebut dengan baik. Dengan menggunakan permainan kotak pos ini anak akan mudah memahami bentuk-bentuk geometri dengan baik. Karena anak tidak hanya melihat dan mendengar bentuk-bentuk geometri namun juga terlibat dalam kegiatannya mengenal geometri, dengan permainan kotak pos ini anak tidak hanya dapat memainkannya di sekolah saja namun anak juga dapat memainkannya di rumah bersama teman bermainnya ataupun dengan saudara di rumah.

Sehingga anak tidak hanya mengenal geometri di sekolah saja namun di rumah anak juga dapat mengenal geometri yang ada di sekitar rumah anak. Jadi penelitian ini akan menggunakan permainan kotak pos yang menggunakan media kotak pos dengan kartu bergambar geometri yang ukuran cukup besar, penampilan yang menarik anak, penggunaan media yang aman bagi anak.

Penelitian ini mempunyai rumusan penelitian sebagai berikut: a) bagaimana kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Rumbai Kota Pekanbaru sebelum menggunakan permainan kotak pos?, b) bagaimana kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Rumbai Kota Pekanbaru setelah menggunakan permainan kotak pos?, c) berapa besarkah pengaruh permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Rumbai Kota Pekanbaru?

Menurut Sudaryanti (2006), kemampuan mengenal bentuk geometri adalah membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki hubungan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki hubungan dan benda-benda dilingkungan sekitarnya merupakan tahap awal anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menghitung besarnya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel yang dihubungkan dalam penelitian ini adalah permainan kotak pos sebagai variabel (X) dan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sebagai variabel (Y). Penelitian ini dilaksanakan di TK se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru pada bulan Juni hingga Desember 2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah Anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru terdiri dari 4 kelas. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat 1 kelas yang kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometrinya masih rendah. Sehingga populasi pada penelitian ini adalah 20 orang anak.. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel diambil semuanya, karena jumlah populasi yang peneliti ambil kurang dari 100 maka keseluruhan dijadikan sampel.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah:Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusannya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma(xd)^2}{N(N-1)}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistic *t-test* dengan bantuan *SPSS Windows ver. 17.0* teknik statistic *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Variabel	Skor X Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X Yang Diperoleh (Empirik)			
	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD
<i>Pre test</i>	7	28	17,5	3,5	9	15	11,7	1,80
<i>Post test</i>	7	28	17,5	3,5	18	24	21,1	1,77

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor mengenal bentuk geometri terdapat pengaruh setelah diberikan perlakuan. Ini menandakan bahwa penggunaan permainan kotak pos berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK.

Tabel 2 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan Permainan Kotak Pos

Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1. Mencocokkan bentuk geometri menurut warna	46	80	58	BSH
2. Mencocokkan bentuk geometri menurut bentuk	32	80	40	MB
3. Mencocokkan bentuk geometri menurut ukuran	40	80	50	MB
4. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri	34	80	43	MB
5. Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri	25	80	31	MB
6. Mencontoh bentuk Geometri	31	80	39	MB
7. Mengelompokkan bentuk geometri	26	80	33	MB
Jumlah	234	560	294	
Rata-rata			42%	MB

Sumber Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak mampu mencocokkan benda berdasarkan warna dengan skor 46 persentase 58% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu mampu menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya dengan skor 25 persentase 31% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui

bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 42% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

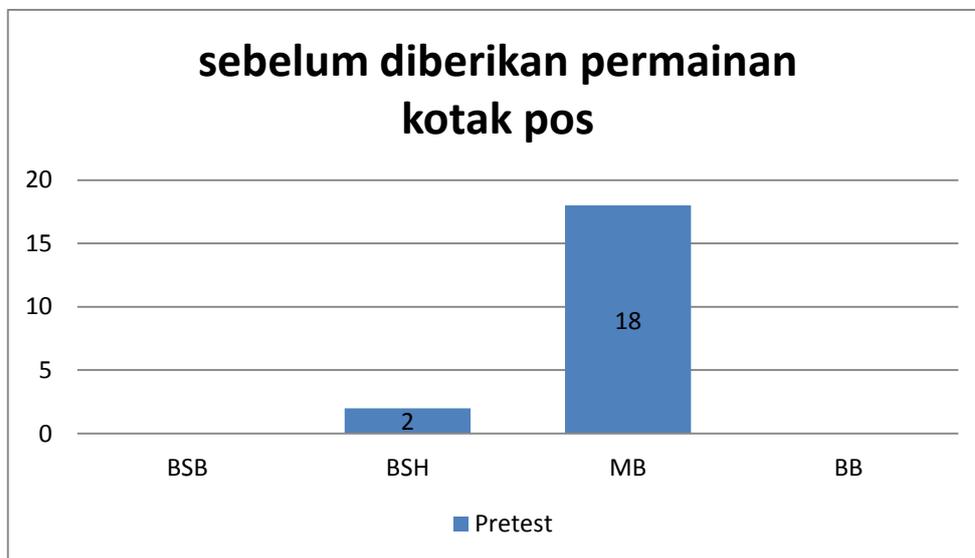
Untuk mengetahui gambaran mengenai bentuk-bentuk geometri pada anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan kotak pos maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru

No	Kategori	Rentang skor	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%
2	BSH	51-75%	2	10%
3	MB	26-50%	18	90%
4	BB	<25%	0	0%
Jumlah			20	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2018

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa mengenai bentuk-bentuk geometri sebelum permainan kotak pos diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan presentase 10% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 18 anak dengan persentase 90%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram mengenai bentuk-bentuk geometri pada anak sebelum perlakuan

Tabel 4.5 Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru Sesudah Perlakuan Permainan Kotak Pos

Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1. Mencocokkan bentuk geometri menurut warna	69	80	86	BSB
2. Mencocokkan bentuk geometri menurut bentuk	62	80	78	BSB
3. Mencocokkan bentuk geometri menurut ukuran	64	80	80	BSB
4. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri	58	80	73	BSh
5. Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri	56	80	70	BSh
6. Mencontoh bentuk geometri	56	80	70	BSh
7. Mengelompokkan bentuk geometri	57	80	71	BSh
Jumlah	422	560	526	
Rata-rata			75%	BSh

Sumber Olahan Data Penelitian 2018

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi terdapat 1 indikator yaitu pada indikator 1 mencocokkan benda berdasarkan warna dengan skor 69 persentase 86% berada pada kriteria berkembang berkembang sangat baik (BSB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 dan 6 yaitu mampu menyebutkan benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri dan mencontoh bentuk geometri dengan skor 56 persentase 70% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSh).

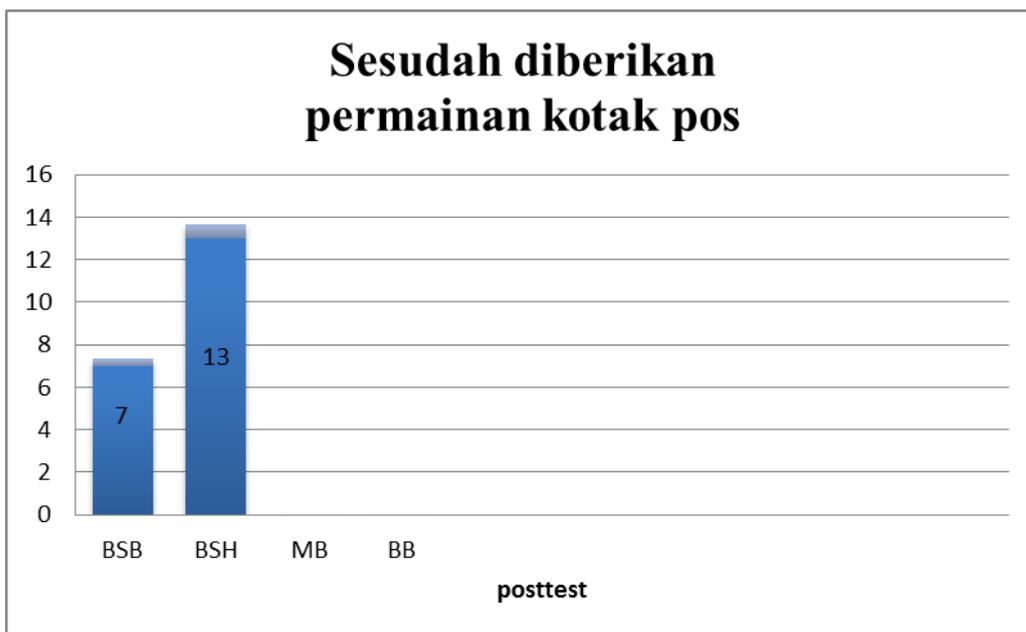
Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut setelah diberikan perlakuan yaitu 75% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSh).

Untuk mengetahui gambaran kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan kotak pos maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru Sesudah Perlakuan Permainan Kotak Pos

No	Kategori	Rentang skor	F	%
1	BSB	76-100%	7	35%
2	BSH	51-75%	13	65%
3	MB	26-50%	0	0%
4	BB	<25%	0	0%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak setelah perlakuan permainan kotak pos diperoleh data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak dengan persentase 35%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 13 anak dengan persentase 65% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

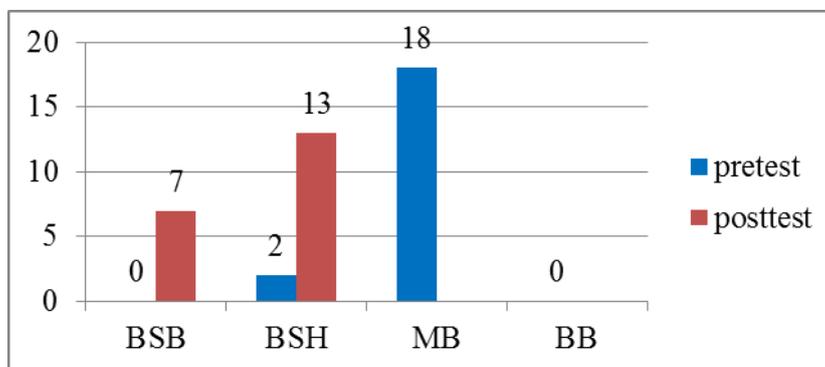


Gambar 2 Diagram mengenal bentuk-bentuk geometri sesudah perlakuan

Tabel 6 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak sebelum dan sesudah diberikan permainan kotak pos di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%	7	35%
2	BSH	51-75%	2	10%	13	65%
3	MB	26-50%	18	90%	0	0%
4	BB	<25%	0	0%	0	0%

Berdasarkan Tabel 6 Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan kotak pos mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak dengan presentase 10% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 18 anak dengan persentase 90%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan permainan kotak pos dimana terdapat 7 anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 35%, dan terdapat 13 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 65% dan tidak ada anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Diagram mengenal bentuk-bentuk geometri *pretest* dan *posttest*

### Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7 Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
pretest * posttest	Between Groups (Combined)	39,867	6	6,644	3,868	,019
	Linearity	37,889	1	37,889	22,055	,000
	Deviation from Linearity	1,978	5	,396	,230	,943
	Within Groups	22,333	13	1,718		
	Total	62,200	19			

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal bentuk geometri dengan permainan kotak pos sebesar 0,019. Artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ( $0,019 < 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan kotak pos adalah linear.

### Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam pengujian ini menggunakan uji *chi-square test* dengan bantuan program *SPSS 17.0* kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig.* Jika nilai pada kolom *Sig.*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Tabel 8 Uji Homogenitas

	Pretest	Posttest
Chi-Square	8,000 <sup>a</sup>	6,600 <sup>a</sup>
Df	6	6
Asymp. Sig.	,238	,359

Berdasarkan dari tabel 4.9 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,238 dan setelah perlakuan 0,359 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

## Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogroff* (uji *K-S sample*) pada *SPSS 17.0* Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 9 Uji Normalitas**

***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test***

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>		20	20
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	11,70	21,10
	<i>Std. Deviation</i>	1,809	1,774
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,251	,172
	<i>Positive</i>	,251	,172
	<i>Negative</i>	-,124	-,128
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1,121	,771
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,162	,591

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* Sebelum perlakuan sebesar 0,162 dan nilai *Sig.* Sesudah perlakuan sebesar 0,591. Nilai tersebut menunjukkan bahwa  $Sig.>0,05$  maka  $H_0$  diterima, data tersebut berdistribusi normal.

## Uji Korelasi

**Table 10 Uji Korelasi**

**Paired Samples Correlations**

		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	Pretest & Posttest	20	.780	.000

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Paired Samples Correlation* lebih besar dari 0,05 maka tidak ada hubungan antara *pretest* dan *posttes*, jika kurang dari 0,05 maka ada hubungan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai *Sig.* sebesar 0,000. Nilai

tersebut menunjukkan bahwa  $Sig. < 0,05$  maka ada hubungan antara 2 variabel tersebut: Hasil 0,780 artinya hubungan kuat dan positif.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan kotak pos terhadap mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika  $Sig. < 0,05$ . Jika  $Sig. > 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika  $Sig. < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima.

**Tabel 11 Uji Hipotesis**

		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Interval Difference Lower	Confidence of the Upper				
Pair 1	Pretest Posttest	-9.400	1.188	.266	-9.956	-8.844	-35.396	19	.000	

Sumber: Data Olahan Penelitian 2018

Berdasarkan tabel 4.11 di atas menunjukkan nilai uji statistik  $t_{hitung}$  sebesar -35,396 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiono, 2010) sehingga  $t_{hitung}$  (35,396) karena nilai  $Sig. 2-tailed = 0,00 < 0,05$ . Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat signifikan setelah permainan kotak pos.

Dengan  $df = 19$ , maka dapat dilihat harga  $t_{hitung} = 35,396$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,093$ . Dengan demikian  $H_0 =$  ditolak dan  $H_a =$  diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh Permainan Kotak Pos Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru

$$G = \frac{\text{skor posstest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{422 - 234}{560 - 234} \times 100\%$$

$$G = \frac{188}{326} \times 100\%$$

$$G = 57,66 \%$$

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa pengaruh yang diberikan dengan penggunaan permainan kotak pos terhadap mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak

usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru adalah sebesar 57,66 %.

Rendahnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak salah satunya disebabkan oleh faktor lingkungan karena kurang dikenalkannya bentuk-bentuk geometri di lingkungan sekitarnya. Menurut Sudaryanti (2006), Dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki hubungan dan benda-benda di lingkungan sekitarnya merupakan tahap awal anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Menggunakan permainan kotak pos dalam pembelajaran melibatkan anak secara langsung dan memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka untuk memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri sehingga anak mampu untuk mengenal bentuk geometri. Menurut Carol & Barbara (2008) membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengklasifikasikan bentuk-bentuk dan menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar seperti segiempat, segitiga, dan lingkaran, menciptakan situasi di ruang kelas dapat memperkuat belajar bentuk-bentuk geometri serta memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Isma Aini Saputri (2016) upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui pembelajaran berbasis multimedia dengan hasil penelitian yaitu prasiklus 27,78% lalu hasil siklus I adalah 47,22% dan hasil siklus II adalah 76,39% sedangkan indicator keberhasilan yang ditetapkan adalah 70% dan telah mencapai kriteria baik dan penelitian oleh Ridha Mentari Dwansi (2017) pengenalan geometri anak usia dini melalui media manipulatif adanya pengaruh aktivitas bermain media manipulatif terhadap perkembangan mengenal bentuk geometri sebesar 69,2.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan kotak pos terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru.

### **Rekomendasi**

Kepada guru disaran untuk selalu memberikan media pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Kepada kepala sekolah disarankan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak didiknya dengan memberikan media atau permainan dalam proses pembelajaran yang menarik bagi anak. Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan peneliti. Selain itu, hendaknya

peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menggali lebih dalam aspek-aspek yang berkaitan.

## DAFTAR PUSTAKA

Agung Prasetya. 2015. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri dengan Metode Demonstrasi*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No. 1, 2089-1431.

Carol Seefeld & Barbara A. Wasik. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks. Yogyakarta

Coughlin Pamela. 2000. *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*. Childen Resources Internasional.

Daitan Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta

Elan. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Bentuk Geometri*. (online) <http://ejournal.upi.edu> (Diakses 2 Januari 2019)

Fakhrizal. 2017. Jenis-jenis geometri. (online) <http://www.jejakpendidikan.com/2017/07/geometri-anak-usia-dini.html> (di akses pada tanggal 22 maret 2018)

Isma Aini Saputri. 2016. *Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. (online) <http://journal.student.uny.ac.id>. (Diakses 2 Januari 2019)

Lestari K.W. *Konsep Matematika*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nnformal Dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta.

M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta.

Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gavamedia. Yogyakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014.

Restu Widya Ratna Ningsih. 2016. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kotak Bergambar*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 5, No. 5, 561-574.