

**THE IMPACT OF MYSTERY BOX GAMES ON ABILITY TO
RECOGNIZE THE SHAPE OF GEOMETRY IN CHILDREN 4-5
YEARS OLD AT TK NEGERI PEMBINA 3 MARPOYAN DAMAI
DISTRICT PEKANBARU CITY**

Devi Purnama Sari, Zulkifli N, Enda Puspitasari

*devipurnamasari198@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, enda.puspitasari@gmail.com
Number Phone 082390255114*

*Early Childhood Education Program
Teacher Training and Education Faculty Riau University*

Abstract: *Based on the results of field observations on the ability to recognize the shape of the geometry of students has not developed optimally. So it is necessary to apply the game mystery box. The purpose of this study was to determine the effect of mystery box games on the ability to recognize the shape of geometry in children 4-5 years old at TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai District Pekanbaru City. This study used an experimental method with the design of the pretest-posttest control research group design. The population in this study were children aged 4-5 years totaling 36 children and the sample used were non-probability sampling with random sampling techniques using lottery. In this study a sample of 36 children divided into two classes, the division was done by insidental sampling so that the experimental class was 18 children and the control class was 18 children. The data collection techniques used are observation. Data analysis techniques use the t-test. The results of this research hypothesis test obtained $t = 10,807$ with Sig. (2-Tailed) = $0,000 < 0,05$, which means that there is an of the ability to recognize a very significant geometric shapes after using the mystery box game during the learning process. The impact of mystery box games on ability to recognize the shape of geometry in children 4-5 years old at TK Negeri Pembina 3 Marpoyan Damai District Pekanbaru City amounting to 58,97% included in the medium category.*

Key Words: *Geometry Shape, Box Mystery.*

PENGARUH PERMAINAN KOTAK MISTERI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 KECAMATAN MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU

Devi Purnama Sari, Zulkifli N, Enda Puspitasari

devipurnamasari198@gmail.com, pakzul_n@yahoo.co.id, enda.puspitasari@gmail.com
Number Phone 082390255114

Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan permainan kotak misteri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 36 orang anak dan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling* dengan teknik pengambilan secara acak dengan menggunakan undian. Dalam penelitian ini sampel dengan jumlah 36 orang anak yang terbagi menjadi dua kelas, pembagian dilakukan dengan *insidental sampling* sehingga diperoleh kelas eksperimen berjumlah 18 orang anak dan kelas kontrol berjumlah 18 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t-test. Hasil uji hipotesis penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = 10,807$ dengan *Sig. (2-Tailed) = 0,000 < 0,05* yang artinya terdapat perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri yang sangat signifikan setelah menggunakan permainan kotak misteri pada saat pembelajaran. Pengaruh permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebesar 58,97% termasuk pada kategori sedang.

Kata Kunci: Bentuk Geometri, Kotak Misteri.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membuat perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, *sisio-emosional* dan spiritual.

Bermain adalah salah satu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Upaya melalui bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Diyakini bahwa bermain memberikan kontribusi khusus pada semua aspek perkembangan anak, sehingga semua kegiatan yang dilakukan anak harus diwujudkan melalui aktivitas bermain.

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini dari aspek kemampuan kognitif adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri.

Kotak misteri adalah media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Kotak misteri berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bias diberi lubang diatas. Kotak misteri merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan kotak misteri ini juga mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat anak untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan nama kotak misteri anak-anak akan lebih tertarik untuk bermain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru: (1) Masih ada anak yang belum bisa menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri. (2) Masih ada anak yang belum bisa mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat). (3) Masih ada anak yang belum bisa menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri, oleh karena itu peneliti ingin meneliti dengan media permainan kotak misteri untuk meningkatkan kemampuan kognitif agar pembelajaran yang aktif dan menarik serta menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak dengan judul **“Pengaruh Permainan Kotak Misteri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru”**.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest kontrol group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada 2 kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan bulan Juli-Desember 2018.

Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah anak TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru yang berjumlah 36 anak yang terdiri dari kelas A1 dan A2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat digambarkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Permainan Kotak Misteri Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Indikator	Sam pel	Kelas Eksperi men Skor Akhir	Sk or Ide al	%	Kelas Kontro l Skor Akhir	Sk or Ide al	%
1.	Menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri.	18	26	72	36,11	29	72	40,28
2.	Mengelompokkan bentuk geometri (lingkarang, segitiga, segi empat).	18	37	72	51,39	36	72	50
3.	Menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri	18	36	72	50	31	72	43,06
Jumlah			99	21	13	96	21	133,6
Rata- Rata					6		6	7,5
Kriteria					45,83			44,44
					M			MB
					B			

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 6 Halaman 86, 87.

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada pada kriteria MB, dimana pada kelas eksperimen terdapat rata-rata sebesar 45,83 dan pada kelas kontrol terdapat rata-rata sebesar 44,44, hal ini disebabkan oleh media atau

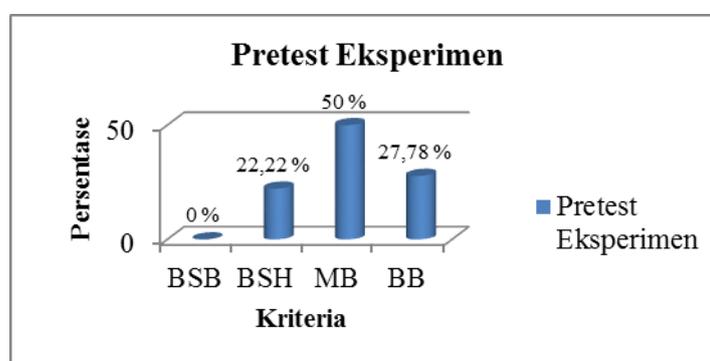
permainan yang kurang menarik dan pemberian LKA saat pembelajaran sehingga membuat anak kurang bersemangat mengikuti pembelajaran dan anak tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan serius. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Suyadi (2009) bahwa sesungguhnya belajar pada masa anak-anak adalah bermain. Tentu yang dimaksud bermain disini adalah yang mengandung fungsi edukatif, yakni segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Proses pembelajaran yang dikemas dengan permainan pada anak dilakukan untuk memberikan rasa nyaman, menyenangkan dan menghindari rasa bosan pada permainan yang sering dilakukan, bentuk pemberian permainan baru serta penggunaan media atau alat pendukung permainan yang baik akan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi serta antusias untuk melakukan permainan dengan semangat bagi anak.

Tabel 2. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0
2.	BSH	56% - 75%	4	22,22
3.	MB	41% - 55%	9	50
4.	BB	< 40%	5	27,78
Jumlah			18	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 6 Halaman 86.

Pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dapat diperoleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 4 anak dengan persentase 22,22%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 9 anak dengan persentase 50%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 5 anak dengan persentase 27,78%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal, selain penggunaan media yang baik guru tentunya juga melakukan evaluasi terhadap anak agar terlihat setiap perkembangan dan peningkatan kemampuan setiap anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen

Tabel 3. Kemampuan Mengenal Bentuk geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0
2.	BSH	56% - 75%	4	22,22
3.	MB	41% - 55%	7	38,89
4.	BB	< 40%	7	38,89
Jumlah			18	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 6 Halaman 87.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri diperoleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 4 anak dengan persentase 22,22%, anak yang berada pada kriteria MB dan BB sebanyak 7 anak dengan persentase 38,89%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Tabel 4. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Sesudah Diberikan Permainan Kotak Misteri Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Indikator	Sam pel	Kelas Ekспери men Skor Akhir	Sk or Ide al	%	Kelas Kontro l Skor Akhir	Sk or Ide al	%
1.	Menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri.	18	47	72	65,2 8	36	72	50
2.	Mengelompokkan bentuk geometri (lingkarang, segitiga, segi empat).	18	58	72	80,5 6	44	72	61,1 1
3.	Menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri	18	63	72	87,5	49	72	68,0 6
Jumlah			168	21	233, 6	129	21	179, 17
Rata- Rata					77,7 8			59,7 2
Kriteria					BSB			BSH

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 7 Halaman 88, 89.

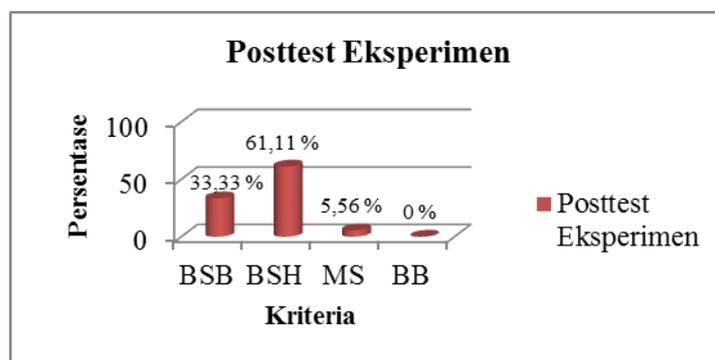
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil nilai rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun pada kelas eksperimen sebesar 77,78 berada pada kriteria BSB sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 59,72 berada pada kriteria BSH. Hal ini senada dengan pendapat Gardner (dalam Agung Triharso, 2013) bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segi empat, atap bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan kemampuan matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara rasional.

Tabel 5. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Setelah Menggunakan Permainan Kotak Misteri (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	6	33,33
2.	BSH	56% - 75%	11	61,11
3.	MB	41% - 55%	1	5,56
4.	BB	< 40%	0	0
Jumlah			18	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 7 Halaman 88.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah perlakuan (*posttest*) di peroleh data anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 6 anak dengan persentase 33,33%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 11 anak dengan persentase 61,11%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 1 anak dengan persentase 5,56%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



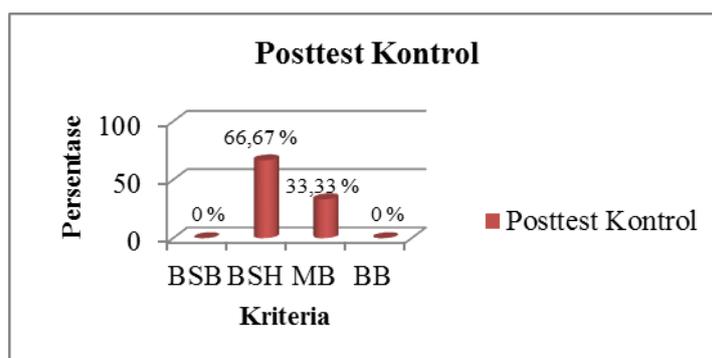
Gambar 3. Diagram Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen

Tabel 6. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0
2.	BSH	56% - 75%	12	66,67
3.	MB	41% - 55%	6	33,33
4.	BB	< 40%	0	0
Jumlah			18	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 7 Halaman 89.

Dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang berada pada kriteria BSB dan BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 12 anak dengan persentase 66,67%, dan anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 6 anak dengan persentase 33,33%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4. Diagram Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol

Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

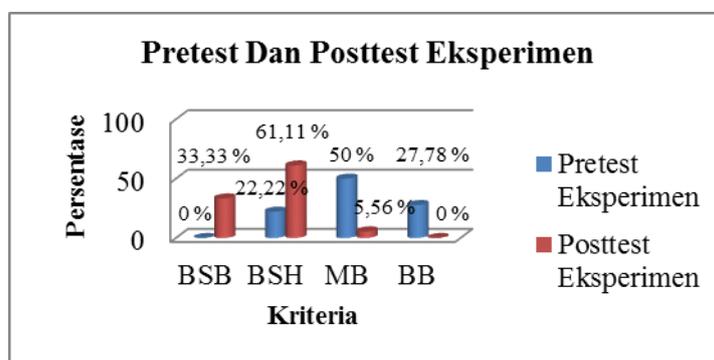
Perbandingan ini dilakukan menggunakan desain *pretest posttest control group design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Kotak Misteri di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

No.	Kriteria	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0	6	33,33
2.	BSH	56% - 75%	4	22,22	11	61,11
3.	MB	41% - 55%	9	50	1	5,56
4.	BB	<40%	5	27,78	0	0
Jumlah			18	100	18	100

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 8 Halaman 90.

Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan kotak misteri pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 4 anak dengan persentase 22,22%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 9 anak dengan persentase 50%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 5 anak dengan persentase 27,78%. Kemudian terjadi peningkatan pada kelas eksperimen yang telah diberikan permainan kotak misteri terdapat 6 anak yang berada pada kriteria BSB dengan persentase 33,33%, anak yang berada pada kriteria BSH sebanyak 11 anak dengan persentase 61,11%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 1 anak dengan persentase 5,56%, dan anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 0 anak dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Diagram Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Uji Prasyarat

Uji Linearitas

**Tabel 8. Uji Linearitas
ANOVA Table**

		<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Kontrol *</i>	<i>Between (Combined)</i>	23.033	5	4.607	4.105	.021
<i>Eksperimen</i>	<i>Groups Linearity</i>	13.149	1	13.149	11.717	.005
	<i>Deviation from Linearity</i>	9.884	4	2.471	2.202	.130
	<i>Within Groups</i>	13.467	12	1.122		
	<i>Total</i>	36.500	17			

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 11 Halaman 94.

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

Berdasarkan table diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal bentuk geometri anak didik dengan penggunaan permainan kotak misteri sebesar 0,021. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,021 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan kotak misteri adalah linear.

Uji Homogenitas

**Tabel 9. Uji Homogenitas
Test Statistics**

	Kontrol	Eksperimen
<i>Chi-Square</i>	2.556 ^a	2.667 ^b
<i>Df</i>	4	5
<i>Asymp. Sig.</i>	.635	.751

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 11 Halaman 94.

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* kelas kontrol dan kelas eksperimen perlakuan 0,635 dan 0,751 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogeny atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Tabel 10. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kontrol	Eksperimen	
<i>N</i>	18	18	
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	1.83	3.83
	<i>Std. Deviation</i>	1.465	1.505
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.177	.155
	<i>Positive</i>	.177	.123
	<i>Negative</i>	-.153	-.155
<i>Test Statistic</i>	.177	.155	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.141 ^c	.200 ^{c,d}	

Sumber: Olahan Data Penelitian 2018, Lampiran 11 Halaman 94.

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data di distribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data di distribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada kelas kontrol sebesar 0,141 dan nilai *Sig.* pada kelas eksperimen sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

1. Perbandingan *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji perbandingan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dianalisis menggunakan uji *Independent Samples Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri dari kedua kelas tersebut sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil perbandingan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai statistik t_{hitung} sebesar 0,333. Karena nilai ($Sig. 2-Tailed$) = 0,741 > 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan permainan kotak misteri. Dapat dilihat bahwa dengan $dk = 34$, maka $t_{hitung} = 0,333$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 2,032$. Dengan demikian $H_0 =$ diterima dan $H_a =$ ditolak. Ini berarti bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru membutuhkan perlakuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Sehingga permainan kotak misteri dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Sementara itu, jika dilihat dari hasil penelitian sebelumnya yaitu Pengaruh Permainan Dakon geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Batan Kabupaten Bengkalis oleh Lili Artika (2017) diketahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di kecamatan batan kabupaten bengkalis termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase 73,88%. Hal ini semakin membuktikan dengan memberikan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, maka kemampuan mengenal bentuk geometri

anak akan semakin berkembang. Memberikan permainan dengan menggunakan media kotak misteri sangat cocok dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

2. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Uji perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Paired Samples T-Test* dimana *test* ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri yang terdapat pada kelas eksperimen. Adapun hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -10,807 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 10,807 karna nilai (*Sig. 2-Tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal bentuk geometri yang sangat signifikan sesudah permainan kotak misteri dalam pembelajaran. Hal Ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurmaida (2017) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Congklak Geometri Di TK Bhakti Ibu Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada setiap siklus. Pada sebelum siklus memperoleh nilai sebesar 40,00% dan meningkat nilai rata-rata pada siklus I sebesar 50,83%, serta pada siklus II dengan nilai rata-rata 69,17%. Maka persentase peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain congklak geometri sebesar 72,92%. Hal ini membuktikan bahwa dengan bermain melalui bentuk geometri seperti congklak geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, dimana permainan ini hampir sama dengan permainan kotak misteri yang dilengkapi dengan bentuk-bentuk geometri yang sama-sama dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

3. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Uji perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *Paired Samples T-Test* dimana *test* ini dilakukan untuk menjadikan perbandingan hasil dari kelompok eksperimen. Dimana kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasa. Adapun hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -5,308 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} 5,308 karna nilai (*Sig. 2-Tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perubahan pada kelas kontrol yang menjadi perbandingan kelas eksperimen. Namun hasil yang diperoleh lebih rendah dibanding dengan kelas eksperimen. Hal ini juga sesuai dengan Rita, dkk (2008) pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu. Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Berdasarkan uraian diatas, dapat

disimpulkan bahwa permainan kotak misteri efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

4. Perbandingan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji perbandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan menggunakan uji *Independent Samples Test* dilakukan untuk melihat keadaan kemampuan mengenal bentuk geometri anak sesudah diberikan perlakuan permainan kotak misteri. Data dikatakan baik apabila memiliki peningkatan dibandingkan *pretest*. Adapun hasil perbandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai uji statistik t_{hitung} sebesar 4,123 karna nilai (*Sig. 2-Tailed*) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal bentuk geometri yang sangat signifikan sesudah permainan kotak misteri dalam pembelajaran. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian dengan media kotak misteri yang dilakukan oleh Juliana (2016) media kotak misteri di desain untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak. Permainan kotak misteri adalah suatu aktifitas bermain yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam hal meningkatkan rasa ingin tahu melalui media kotak misteri. Anak akan merespon/bereaksi dengan mengambil, memeriksa, dan memainkan/mengutak-atik benda-benda yang ada di dalam kotak misteri tersebut.

Pengaruh Permainan Kotak Misteri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{168 - 99}{216 - 99} \times 100\%$$

$$G = \frac{69}{117} \times 100\%$$

$$G = 58,97\%$$

Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru adalah sebesar 58,97%, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 58,97% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < 58,97\% < 70\%$.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumbangan efektif kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebesar 58,97% yang dapat diartikan

bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak di pengaruhi oleh kotak misteri, yang berarti bahwa 41,03% kemampuan mengenal bentuk geometri anak di pengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru tentang pengaruh permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan berada di dalam kriteria MB, dimana sebagian anak masih belum bisa menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, belum bisa mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat), belum bisa menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri.
2. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau tergolong tinggi berada di dalam kriteria BSB, dimana anak sudah bisa menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, sudah bisa mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat), sudah bisa menyebutkan dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri.
3. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan permainan kotak misteri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan kotak misteri. Besar pengaruhnya yaitu 58,97% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Penyelenggara PAUD/TK

Pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didiknya. Salah satu caranya yaitu menyediakan fasilitas berupa media atau alat pendukung belajar yang menarik dan mengesankan bagi anak.

2. Bagi Guru

Guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didiknya. Sebaiknya permainan kotak misteri ini dapat di teruskan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

3. Bagi Peneliti dan Penelitian Selanjutnya

Dapat dijadikan acuan untuk meneliti terkait kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dan harapan peneliti agar memilih permainan yang lebih baik lagi dan sesuai dengan karakter anak usia dini dan waktu penelitian yang digunakan lebih lama sehingga penelitian diharapkan lebih efektif. Studi literatur dan studi pendahuluan yang lebih mendalam agar penelitian lebih mengungkapkan dan menemukan fenomena baru terkait dengan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Triharsono. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. CV Andi Offset. Yogyakarta.

Juliana, dkk. 2016. *Peningkatan Rasa Ingin Tahu Melalui Permainan Kotak Misteri Di TK Immanuel Pontianak* (Online).
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/16161> (diakses tanggal 15 Januari 2018).

Lili Artika. 2017. *Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis* (Online).
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/viewFile/14084/13644> (diakses tanggal 15 Desember 2018).

Nurmaida. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Congklak Geometri Di TK Bhakti Ibu Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru* (Online).
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/13638/13200> (diakses tanggal 15 Desember 2018).

Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Alfabeta. Bandung.