

**THE INFLUENCE OF THE GAME CREATIVE WELL TO THE
ABILITY TO KNOW GEOMETRY FORMS IN CHILDREN AGED 5-6
YEARS IN THE TK AISYAH OF RAMBAH SUB-DISTRICT
ROKAN HULU DISTRICT**

Ayu Soraya, Dr. Rita Kurnia, M.Ed, Hukmi, S.Sn, M.Hum

Sorayaayu0424@gmail.com(081275769368), rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id, hukmi@lecturer.unri.ac.id

*Education Study Program For
Early childhood education Teacher
Faculty of Teacher Training and Education In
Riau University*

Abstract: *This research aims to know the influence of the game creative well to the ability to know geometry forms in children aged 5-6 years in the TK Aisyah of Rambah Sub-district Rokan Hulu District. This research aims to know the game of creative wells can improve the ability to recognize geometry in children aged 5-6 years in the TK Aisyah of Rambah Sub-district Rokan Hulu District. The samples in this research are children aged 5-6 years in the TK Aisyah of Rambah Sub-district Rokan Hulu District, which amounted to 17 children. The method used in this research is an experiment to see the influence between freely binding variables. The data collection techniques used are observation and poll. This data analysis technique is done by statistic T-Test technique with the help of SPSS Windows ver. 17.0 Technique statistic T-Test used to test the difference before and after treatment. From the research results before the treatment of creative well games there is the ability to know Geometric forms in children aged 5-6 years with a percentage value 42.22% and after a creative well-being treatment is a value of 77.52%. Based on the hypothesis test showing statistical test scores As of-28.918 the two-party test means absolute price, so the value (-) is not used (Sugiono,2010) so Thinung (28.918) because of the value of Sig. 2-tailed = 9.00 < 0.05. Then researchers can conclude that there is an influence to know the forms of geometry that are very significant after the game of creative wells.*

Key Words: *Game Creative Well, Ability to Know Geometry*

**PENGARUH PERMAINAN SUMUR KREATIF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK AISYAH KECAMATAN RAMBAH
KABUPATEN ROKAN HULU**

Ayu Soraya, Dr. Rita Kurnia, M.Ed, Hukmi, S.Sn, M.Hum

Sorayaayu0424@gmail.com(081275769368), rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id, hukmi@lucturer.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 sumur kreatif terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan sumur kreatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Tk aisyah kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu yang berjumlah 17 orang anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen untuk melihat pengaruh antara variabel bebas dengan terikat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Teknik analisis data ini dilakukan dengan teknik statistic t-test dengan bantuan *SPPS Windows* ver.17.0 teknik statistic t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil penelitian sebelum perlakuan permainan sumur kreatif terdapat kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun dengan nilai persentas 42,22% dan sesudah perlakuan permainan sumur kreatif yaitu dengan nilai 77,52%. Berdasarkan uji hipotesis yang menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -28,918 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiono,2010) sehingga $t_{hitung}(28,918)$ 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 sumur kreatif.

Kata Kunci: Permainan Sumur Kreatif, Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri

PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak. Dalam pertumbuhannya anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Mengetahui bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengetahui bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

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. Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga menurut Carol & Barbara (2008).

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya.

Sumur kreatif adalah suatu permainan yang menggunakan ember besar berbentuk seperti sumur yang berisi air lalu digerek seperti kita menggerak air, akan tetapi didalam sumur tersebut terdapat potongan-potongan Styrofoam yang sudah dibentuk macam-macam geometri (segitiga, segiempat, lingkaran). Permainan sumur kreatif diharapkan dapat menambah konsentrasi anak serta dapat menjalankan secara seimbang antara koordinasi mata dan tangan serta mengenal bentuk geometri secara langsung dan konkret melalui permainan sumur kreatif.

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. Sehingga dalam proses belajar pada anak diterapkan bermain namun juga memberikan pengetahuan kepada anak. Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri(anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kealam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri antara lain, 1) kemampuan mengenal bentuk geomteri masih rendah. 2) Ada sebagian anak masih belum mampu menunjukkan gambar yang berbentuk geometri

sesuai namanya. 2) Ada sebagian anak belum mampu mengelompokkan benda yang disekitarnya yang berbentuk geometri (segitiga, segiempat, lingkaran). 3) Ada sebagian anak belum mengenal macam-macam bentuk geometri. 4) Beberapa anak belum bisa membedakan macam-macam bentuk geometri. 5) Beberapa anak belum mampu mengenal konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek).

Kemudian penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar. Kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA.

METODE PENELITIAN

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

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

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

$\sum(xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi

Df : atau db adalah N-1

N : Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 1. Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Senin 9	<i>Pretest</i>	Sekolah
Selasa 10	Perlakuan 1	Sekolah
Rabu 11	Perlakuan 2	Sekolah
Senin 16	Perlakuan 3	Sekolah
Selasa 17	Perlakuan 4	Sekolah
Rabu 18	<i>Posttest</i>	Sekolah

Tabel 2. 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	7	14	11,82	1,94
<i>Post test</i>		7	28	17,5	3,5	19	25	21,71	1,79

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

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

Tabel 3. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu Sebelum Perlakuan Permainan Sumur Kreatif

Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1. Mencocokkan bentuk geometri menurut warna	33	68	48,52	MB
2. Mencocokkan bentuk geometri menurut bentuk	31	68	45,58	MB
3. Mencocokkan bentuk geometri menurut ukuran	30	68	44,11	MB
4. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri	29	68	42,68	MB
5. Menyebutkan benda-benda yang adadisekitarnya sesuai dengan bentuk geometri	21	68	30,88	MB
6. Mencontoh bentuk	27	68	39,7	MB

Geometri				
7. Mengelompokkan bentuk geometri	30	68	44,11	MB
Jumlah	201	476	295,58	
Rata-rata			42,22%	MB

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 1 yaitu anak mampu mencocokkan benda berdasarkan warna dengan skor 33 persentase 48,52% berada pada kriteria mulai berkembang(MB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu mampu menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya dengan skor 21 persentase 30,88% berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil perhitungan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa persentase pada indikator tersebut sebelum diberikan perlakuan yaitu 42,22% berada pada kriteria mulai berkembang (MB).

Tabel 4. Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu

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

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa mengenal bentuk-bentuk geometri sebelum permainan sumur kreatif diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 17 anak dengan persentase 100%.

Tabel 5. Gambaran Umum Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu Sesudah Perlakuan Permainan Sumur Kreatif

Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1. Mencocokkan bentuk Geometri menurut warna	60	68	88,23	BSB
2. Mencocokkan bentuk Geometri menurut bentuk	56	68	82,35	BSB
3. Mencocokkan bentuk geometri menurut ukuran	53	68	77,94	BSB
4. Menciptakan bentuk	50	68	73,52	BSH

dari kepingan geometri				
5. Menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri	47	68	69,11	BSH
6. Mencontoh bentuk Geometri	48	68	70,58	BSH
7. Mengelompokkan bentuk geometri	55	68	80,88	BSH
Jumlah	369	476	542,61	
Rata-rata			77,52%	BSH

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi terdapat 1 indikator yaitu pada indikator 1 mencocokkan benda berdasarkan warna dengan skor 60 persentase 88,35% berada pada kriteria berkembang berkembang sangat baik (BSB). Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5 yaitu mampu menyebutkan benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri dengan skor 47 persentase 69,11% 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 77,52% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak sebelum dan sesudah diberikan permainan kotak pos di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu

No	Kategori	RentangSkor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0%	9	53%
2	BSH	51-75%	0	0%	8	47%
3	MB	26-50%	17	100%	0	0%
4	BB	<25%	0	0%	0	0%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan sumur kreatif mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0% dan mulai berkembang (MB) sebanyak 17 anak dengan persentase 100%. Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan permainan sumur kreatif dimana terdapat 9 anak yang berada pada kriteria bekembang sangat baik (BSB) dengan persentase 53%, dan terdapat 8 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 47% dan

tidak ada anak pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

Tabel 7. Uji Linearitas

ANOVA Table

			<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>pretest</i>	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	47,971	6	7,995	6,396	,005
<i>posttest</i>		<i>Linearity</i>	31,233	1	31,233	24,987	,001
		<i>Deviation from Linearity</i>	16,737	5	3,347	2,678	,087
	<i>Within Groups</i>		12,500	10	1,250		
	<i>Total</i>		60,471	16			

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal bentuk geometri dengan permainan sumur kreatif sebesar 0,005. Artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,005 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan permainan sumur kreatif adalah linear.

Tabel 8. Uji Homogenitas

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	3,824 ^a	1,529 ^a
<i>Df</i>	5	6
<i>Asymp. Sig.</i>	,575	,958

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan dari tabel diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,575 dan setelah perlakuan 0,958 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Tabel 9. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
<i>N</i>		17	17
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	11,82	21,71
	<i>Std. Deviation</i>	1,944	1,795
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,218	,124
	<i>Positive</i>	,131	,124
	<i>Negative</i>	-,218	-,118
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		,900	,509
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,393	,958

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

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 0,393 dan nilai *Sig.* Sesudah perlakuan sebesar 0,958. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.*>0,05 maka *Ho* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 10. Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i> Lower Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	9,882	1,409	,342	-10,607 -9,157	28,918	16	,000

Sumber : Olahan Data Penelitian 2019

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -28,918 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiono,2010) sehingga t_{hitung} (28,918) 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 sumur kreatif.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS 17.0* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 28,918 lebih besar dari pada t_{tabel} =2,093 dengan *df* yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 17-1 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Dengan $df= 16$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung}=28,918$ lebih besar dari pada $t_{tabel}= 2,093$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh Permainan Sumur Kreatif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Tabel 11. Kategori *Gain Ternormalisasi*

<i>Gain Ternormalisasi</i>	
<i>Gain Ternormalisasi</i>	Kriteria Penilaian
$G < 30$	Rendah
$30 \% < G < 70 \%$	Sedang
$G > 70 \%$	Tinggi

Sumber : Metzger dalam Yanti Herlanti (2014)

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G diatas, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 61,09% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < 61,09 < 70\%$.

Setelah pemberian perlakuan dengan permainan sumur kreatif di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu, anak sangat bersemangat dan memperhatikan ketika pembelajaran. Anak dengan senang melakukan permainan sumur kreatif bersama teman-temannya dan sangat semangat dan antusias menunggu gilirannya bermain. Setelah melakukan permainan sumur kreatif dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang bentuk-bentuk geometri yang ada disekitarnya. Setelah anak melakukan evaluasi terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan permainan sumur kreatif. Berikut paparan datanya, setelah dilakukan *posttest* diperoleh jumlah nilai 369 dengan nilai rata-rata 21,7.

Jika dilihat secara perorangan sesudah diberikan perlakuan maka terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 9 anak dengan persentase 53%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 8 anak dengan persentase 47% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

Setelah dilakukan uji statistik t_{hitung} sebesar -28,918 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiono, 2010) sehingga $t_{hitung}(28,918)$ karena nilai *Sig. 2-tailed* = 0,00 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat signifikan setelah permainan sumur kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan sumur kreatif terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak sebesar 28,918% dan 71,082% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa permainan sumur kreatif terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dan membuat anak didik lebih mengembangkan kemampuannya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh permainan sumur kreatif terhadap mengenal bentuk-bentuk geometri di Tk Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu dengan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -28,918 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiono, 2010) sehingga t_{hitung} (28,918) 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 sumur kreatif.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS 17.0* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t , terlihat bahwa hasil t_{hitung} 28,918 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$ dengan df yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 17-1 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Dengan $df = 16$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 28,918$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh Permainan Sumur Kreatif Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka pada bagian ini perlu diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang terkait:

1. Bagi pihak sekolah, Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu berada pada kategori belum berkembang, maka pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak didiknya dengan memberikan media atau permainan dalam proses pembelajaran yang menarik bagi anak.
2. Bagi Guru, Pembelajaran dengan menggunakan permainan sumur kreatif ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih berminat dan termotivasi dalam belajar. Sebagai guru diharapkan selalu memberikan media pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan peneliti seperti, waktu, biaya, tenaga dan keterbatasan-keterbatasan lainnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti

lainnya yang berminat untuk mengatasi kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Familia.Yogyakarta.
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*.Gavamedia. Yogyakarta.
- Carol Seelfeld & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks. Yogyakarta
- Rita Eka Izzaty, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press.Yogyakarta.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudaryanti. 2006. *Model Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. UNY.Yogyakarta.
- Agung Prasetya. 2015. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri dengan Metode Demonstrasi*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No. 1, 2089-1431.
- 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
- Dindin Andul Muiz. 2017. Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.*Jurnal PAUD Agapedia*.https://www.google.co.id/=0&source=hp&ei=HxuiWu7BJ8r3vATTuq-wDQ&q=jurnal+penggunaan+media+puzzle+untuk+meningkatkan+kemampuan+mengenal+bentuk+geometri&oq=jurnal+penggunaan+media+puzzle+untuk+meningkatkan+kemampuan+mengenal+bentuk+geometri&gs_l=psy-ab(diakses tanggal 07 februari 2018)

- Elan.2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Bentuk Geometri*.(online)<http://ejournal.upi.edu>(Diakses 2 Januari 2019).
- Elisa Fajri Kusumaningrum. 2015. *Upaya Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometrimelalui Penggunaan Media Papan Flannel*.(online)<http://journal.fkip.uns.ac.id>.(Diakses 2 Januari 2019).
- Fakhrizal. 2017. Jenis-jenis geometri. (online) [http://www. Jejak_pendidikan.com/2017/07/ geometri -anak-usia-dini.html](http://www.Jejak_pendidikan.com/2017/07/geometri-anak-usia-dini.html)(di akses pada tanggal 22 maret 2018).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wiwik Bandiyah.2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Ambil-Susun*.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 4, No. 3.