

Pengembangan Permainan *Rolling Light* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Pangean

Sudji Septiani¹, Daviq Chairilisyah², Nurlita³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
Email: sudji.septiani0709@student.unri.ac.id¹, daviqch@yahoo.com², litamartison@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan efektivitas permainan *rolling light* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Pangean. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah yang dilakukan dengan menggunakan 8 tahapan yang dimulai dari tahapan: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, revisi produk, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, menyebar angket, dan analisis dokumentasi. Instrument berupa angket validasi yang berbentuk angket berstruktur dan tidak berstruktur untuk dinilai uji kelayakan dari ahli materi, ahli media, pendidik dan uji lapangan terbatas. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian dapat disimpulkan bahwa validasi dari hasil penilaian ahli materi dikategorikan "sangat layak", hasil penilaian ahli media dikategorikan "sangat layak" dan hasil penilaian ahli pendidik dikategorikan "sangat layak". Hasil uji coba produk dengan uji coba terbatas dikategorikan "berkembang sangat baik". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *rolling light* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Pangean.

Kata Kunci: *Permainan Rolling Light, Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*

Abstract

This study aims to develop and determine the feasibility and effectiveness of the rolling light game in improving the ability to recognize geometric shapes in children aged 5-6 years in Pangean TK Pembina. The type of research used is research development or Research and Development (R&D). The steps are carried out using 8 stages starting from the stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product manufacture, product revision, and product testing. Data collection techniques by observation, distributing questionnaires, and documentation analysis. The instrument is a validation questionnaire in the form of structured and unstructured questionnaires to be assessed for feasibility tests from material experts, media experts, educators and limited field tests. The data analysis technique used was descriptive quantitative analysis. The research can be concluded that the validation of the results of the material expert assessment is categorized as "very feasible", the results of the media expert assessment are categorized as "very feasible" and the results of the educator expert assessment are categorized as "very feasible". The results of product trials with limited trials are categorized as "very well developed". From the results of the study, it can be concluded that the rolling light game is suitable to be used to improve the ability to recognize geometric shapes for children aged 5-6 years at Pembina Pangean Kindergarten.

Keywords: *Rolling Light Game, Recognize Geometric Shapes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar ia memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang yang lebih lanjut. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia 0-6 tahun sangatlah pesat, sehingga pada usia itu dikenal dengan istilah *golden age* (masa keemasan). Menurut Moh.Nazir (2013) pada masa keemasan ini sangat banyak aspek yang mempengaruhi dan berkembang begitu cepat, dan tentunya setiap proses pembelajaran adalah suatu kekuatan dan pegangan bagi anak untuk tumbuh kembangnya, dan pada tahap ini dorongan berupa

pembelajaran yang menjadi tolak ukur anak tentunya dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangannya serta karakteristik anak usia dini.

Salah satu tugas aspek perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif yaitu pengembangan pembelajaran matematika. Dalam perkembangan kognitif anak yaitu anak harus dapat membedakan bentuk-bentuk geometri. Semua perkembangan anak wajib dikembangkan sejak anak masih kecil, salah satunya perkembangan pengenalan bentuk geometri. Walle (dalam Hasanah & Agung, 2019) menyatakan bahwa mempelajari geometri sangat penting, hal ini karena beberapa alasan antara lain: geometri banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, melalui geometri dapat meningkatkan anak dalam proses pemecahan masalah, geometri juga memiliki peran penting untuk mempelajari cabang matematika yang lain kemudian geometri juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran geometri adalah hal yang sangat penting diketahui oleh anak, karena anak bisa menganalisis karakter dan sifat-sifat dari berbagai macam bentuk geometri ini, dua atau tiga dimensi dalam mengembangkan pemahaman matematika mengenai hubungan-hubungan dari geometri ini (Sriningsih, 2008). Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD sebagai dasar kemampuan dasar yang penting, terutama pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada level TK B karena mereka akan segera masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Dipaparkan oleh Depdiknas (2002) yang menyebutkan bahwa indikator kemampuan Pada anak usia 5-6 tahun anak harus menguasai tujuh macam bentuk geometri yaitu: segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, lingkaran, dan trapesium. Namun, dalam pembelajaran yang seperti ini masih banyak terdapat permasalahan tentang pengenalan bentuk geometri pada anak, hal ini dikarenakan belum berkembangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, yang disebabkan oleh kurangnya media yang diberikan oleh guru dan guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan. Sementara itu, diperlukan metode yang menarik yaitu metode permainan yang aktif, dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Pembina Pangean, pada saat proses pembelajaran mengenalkan bentuk geometri, di temukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Hal ini terlihat dari beberapa anak, yaitu : 1) kurangnya kemampuan anak dalam mengenal tujuh bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, lingkaran, dan trapesium. 2) anak belum mampu mengelompokkan dan menyebutkan bentuk geometri sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. 3) anak belum mampu menunjuk bentuk geometri yang ada disekitarnya. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya mengenalkan empat bentuk geometri (lingkaran, segitita, persegi, persegi panjang), guru hanya mengenalkan bentuk geometri melalui media kertas dan menggambar bentuk geometri di papan tulis, kurangnya pengembangan media dalam pembelajaran sehingga anak kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya mengulang-ngulang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan yang bervariasi. Keterbatasan media pembelajaran seperti ini akan menghambat berkembangnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, sementara itu kemampuan mengenal bentuk geometri anak juga sangat penting dan perlu diperhatikan.

Dari gambaran permasalahan diatas, Maka peneliti ingin mengembangkan permainan *rolling light* yang Media pembelajarannya dirancang semenarik mungkin dan dikaitkan dengan keadaan yang ada disekitar anak, hal ini dapat membantu pemahaman anak terhadap mengenal bentuk-bentuk geometri. Media yang dipilih oleh peneliti dalam bentuk permainan *rolling light* ini dilaksanakan anak sambil bermain, bergerak dan mengelompokkan geometri sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Permainan *rolling light* ini, merupakan modifikasi dari permainan ular tangga dalam bentuk besar sehingga anak dapat berperan langsung dalam permainan tersebut. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Permainan *Rolling Light* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Pangean”**.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut sugiyono (2016), penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assesment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dengan delapan tahapan yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) pembuatan produk, 7) revisi produk, 8) uji coba produk. Teknik pengumpulan data berupa angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari reponden. Validator penelitian ini yaitu dosen atau ahli yang terdiri dari 7 ahli yang sekaligus menilai materi dan media, untuk melihat produk yang dikembangkan apakah sudah dinyatakan layak. Pengujian produk dilakukan dengan Uji coba terbatas dengan 12 orang anak, untuk melihat keefektifan permainan *rolling light* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 pada saat digunakan oleh anak. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket berstruktur dan tidak berstruktur. Angket berstruktur digunakan untuk mendapatkan skor penilaian yang digunakan untuk kevalidan lembar validasi dengan skala likert dengan skala 5,4,3,2 dan 1 yang menyatakan sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Angket tidak berstruktur digunakan agar validator memberikan saran terkait produk sebagai dasar pelaksanaan revisi.

Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media yang dikembangkan terhadap sasaran. Hasil dari angket ini akan dijadikan salah satu acuan dalam melakukan revisi baik dari sisi media pembelajaran maupun dari sisi materi produk yang dikembangkan

Tabel 1. Skala Persentase Kelayakan Media

No	Peresentase pencapaian	Interpretasi
1	76 - 100 %	Sangat Layak
2	56 - 75 %	Layak
3	40 - 55 %	Kurang Layak
4	0 - 39 %	Tidak Layak

Sumber: Arikunto, 1996 (Fauzan, 2011)

Tabel 2. Persentase Pencapaian Uji Coba Anak

No	Pencapaian Persentase	Skor	Interpretasi
1	76-100%	4	Berkembang Sangat Baik
2	51-75%	3	Berkembang Sesuai Harapan
3	26-50%	2	Mulai Berkembang
4	0-25%	1	Belum Berkembang

Sumber: Yuliana (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang peneliti kembangkan adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang peneliti beri nama yaitu permainan *rolling light*. Permainan ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti dirancang disesuaikan dengan indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun. Kemudian didesain oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva. Pada permainan ini peneliti ingin mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia 5-6 tahun melalui materi yang telah peneliti rancang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun.

Setelah produk media pembelajaran telah selesai diproduksi. Kemudian selanjutnya adalah validasi produk. Seorang ahli yang akan menilai produk disebut validator. Pada tahap ini ada 7 orang validator, 2 validator dari dosen Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau yaitu Bapak Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi, M.Psi dan Ibu Dr. Rita Kurnia, M.Ed. 5 validator selanjutnya adalah guru TK yang telah bersertifikasi, diantaranya ibu Aty Sestiawaty, S.Pd, Nonong Kartika, S.Pd, Yurna Nengsi, S.Pd, usfitri, S.Pd, dan ibu Dwi Febriani, S.Pd.

1. Validasi Ahli Materi

Setelah pembuatan produk awal media permainan *rolling light* sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun selesai, kemudian media permainan *rolling light* divalidasi oleh dua validator, yaitu Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed, yang menilai lembar penilaian yang berupa angket, berikut tabel hasil penilaian materi yang dilakukan oleh para validator:

Tabel 3. Aspek Hasil Penilaian Validator Materi

Validasi Ahli	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	46	92%	Sangat Layak
Ahli Materi II	42	84%	Sangat Layak
Kesimpulan	88	88%	Sangat Layak

Berdasarkan dari Tabel 3 penilaian oleh validator materi 1 dan validator materi 2 diatas dapat diketahui bahwa yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian memperoleh 92% dan validator 2 memperoleh 84%. Dilihat dari rata-rata kedua validator tersebut yaitu, 88%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka persentasi tersebut terdapat pada range 76 - 100 % dengan tingkat validitas sangat layak. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli materi menyatakan bahwa media permainan *rolling light* layak untuk dikembangkan.

2. Validasi Ahli Media

Media *rolling light* divalidasi oleh dua validator, yaitu yaitu Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed, yang menilai lembar penilaian yang berupa angket. Berikut tabel hasil penilaian media yang dilakukan oleh para validator:

Tabel 4. Aspek Hasil Penilaian Validator Media

Validasi Ahli	Jumlah	Persentase	Kategori
Ahli Media I	99	94,28%	Sangat Layak
Ahli Mediai II	84	80%	Sangat Layak
Kesimpulan	183	87,14%	Sangat Layak

Dilihat dari Tabel 4 penilaian oleh validator ahli media 1 dan validator ahli media 2 diatas dapat diketahui bahwa yang dilakukan oleh validator 1 mengenai penilaian memperoleh 94,28% dan validator 2 memperoleh 80%. Dilihat dari rata-rata kedua validator tersebut yaitu, 87,14%. Berdasarkan kriteria validitas produk pada tabel maka persentasi tersebut terdapat pada range 76 - 100 % dengan tingkat validitas sangat layak. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli media menyatakan bahwa media *rolling light* layak untuk dikembangkan.

3. Validasi Ahli Pendidik

Media *rolling light* divalidasi oleh 5 orang validator ahli pendidik. hasil perhitungan analisis validitas dimuat pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Ahli Pendidik

No	Aspek	Indikator	Skor Pendidik	Persentase	Kategori
1	Materi	Kesesuaian media <i>rolling light</i> dengan tema lingkunganku	22	88%	Sangat Layak
		Kesesuaian media <i>rolling light</i> dengan KD/indikator	23	92%	Sangat Layak
		Kesesuaian media <i>rolling light</i> dengan materi mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun	24	96%	Sangat Layak
		Media dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun	25	100%	Sangat Layak
		Media mampu membantu anak dalam mengenal bentuk geometri	25	100%	Sangat Layak
		Kejelasan petunjuk dalam penggunaan belajar	25	100%	Sangat Layak
		Mempermudah penyampaian materi	24	96%	Sangat Layak

2	Fungsi	dalam mengenalkan bentuk geometri			
		Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	25	100%	Sangat Layak
		Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 3 variasi	25	100%	Sangat Layak
3	Tampilan	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke lebih besar atau sebaliknya	23	92%	Sangat Layak
		Kesesuaian ukuran media <i>rolling light</i>	23	92%	Sangat Layak
		Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	25	100%	Sangat Layak
4.	Penggunaan	Ketepatan pemilihan warna media <i>rolling light</i>	25	100%	Sangat Layak
		Keamanan bahan yang digunakan	25	100%	Sangat Layak
		Keawetan bahan media <i>rolling light</i>	23	92%	Sangat Layak
		Media berbentuk 3 dimensi	25	100%	Sangat Layak
		Kemudahan penggunaan produk (mudah disimpan dan dipindahkan)	23	92%	Sangat Layak
		Keefektifan waktu dalam penggunaan media <i>rolling light</i>	23	92%	Sangat Layak
		Ketepatan cara kerja media <i>rolling light</i>	24	96%	Sangat Layak
		Dapat digunakan secara individu	25	100%	Sangat Layak
		Dapat digunakan secara kelompok	25	100%	Sangat Layak
		Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar	25	100%	Sangat Layak
5	Karakteristik	Media berbasis teknologi	25	100%	Sangat Layak
		Bisa digunakan indor maupun outdoor	23	92%	Sangat Layak
		Kesesuaian media dengan dunia anak	25	100%	Sangat Layak
6	Manfaat	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan anak	23	92%	Sangat Layak
		Dapat menambah kesenangan bagi anak	25	100%	Sangat Layak
		Menimbulkan daya khayal dan imajinasi	24	96%	Sangat Layak
Total Skor			677		
Persentase				96,71%	
Keterangan				Sangat Layak	

Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas media pembelajaran oleh ahli pendidik yang dimuat pada Tabel 5 diperoleh informasi bahwa jumlah skor tersebut dipersentasikan sehingga menjadi 96,71% dengan tingkat validitas sangat layak. Berdasarkan fakta ini, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator ahli pendidik menyatakan bahwa media sudah bagus sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, anak dapat dengan mudah mengenal bentuk geometri, media dapat digunakan secara individu dan kelompok sehingga dapat membantu kelancaran pembelajaran.

4. Uji Coba Terbatas

Uji coba produk dilakukan terhadap media permainan *rolling light* menggunakan Uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan dengan 12 orang anak yang berusia 5-6 tahun di TK Pembina Pangean. Uji coba terbatas ini dilakukan karena di TK Pembina Pangean masih melaksanakan tatap muka terbatas dikarenakan pandemi covid-19 dan melakukan pergantian anak didik. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan *rolling light* untuk meningkatkan kemampuan mengenal

bentuk geometri.

Tabel 6. Aspek Penilaian Hasil Uji Coba Sebelum Menggunakan Media Permainan *Rolling Light*

No	Indikator Penilaian	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	20	48	41,66%	Mulai Berkembang
2	Anak mampu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 3 variasi	22	48	45,83%	Mulai Berkembang
3	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke lebih besar ataupun sebaliknya	24	48	50%	Mulai Berkembang
Total Skor		66	144		
Persentase Skor				45,83%	
Keterangan					Mulai Berkembang

Berdasarkan tabel 6 dapat dikatakan bahwa jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 45,83% dengan kategori “mulai berkembang”, sehingga harus dilakukan perkembangan pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut dilakukan uji coba produk dengan menggunakan media permainan *rolling light* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dan didapatkan hasil seperti tabel dibawah ini :

Tabel 7. Aspek Penilaian Hasil Uji Coba Produk Setelah Menggunakan Media Permainan *Rolling Light*

No	Indikator Penilaian	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	38	48	79,16%	Berkembang sangat baik
2	Anak mampu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 3 variasi	42	48	87,5%	Berkembang sangat baik
3	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke lebih besar ataupun sebaliknya	44	48	91,66%	Berkembang sangat baik
Total Skor		124	144		
Persentase Skor				86,11%	
Keterangan					Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 diatas menunjukkan jumlah nilai masing-masing indikator media permainan *rolling light*, dimana secara deskriptif dapat ditunjukkan bahwa nilai dari indikator pertama memperoleh nilai sebesar 79,16% dengan kategori “Berkembang sangat baik”, hal ini terlihat dari 1) anak mampu mengelompokkan dan menyebutkan bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dari hasil memutar papan putar *rolling light*. 2) Anak mampu menuju matras yang sesuai dengan bentuk geometri yang dipilih. 3) Anak mampu menunjuk bentuk benda yang menyerupai bentuk geometri sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran dari

gambar geometri yang ada pada matras. Hasil nilai indikator kedua memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Berkembang sangat baik”, hal ini terlihat dari anak mampu mencari potongan bentuk geometri yang sudah terpilih oleh anak di dalam wadah dan mengelompokkannya berdasarkan gambar bentuk geometri yang ada pada matras. Hasil nilai indikator ketiga memperoleh nilai sebesar 91,66% dengan kategori “Berkembang sangat baik”, hal ini terlihat dari anak mampu menyusun potongan bentuk geometri dari yang paling kecil ke lebih besar ataupun sebaliknya, tergantung dari surat perintah yang didapat oleh anak. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 86,11% dengan kategori “Berkembang sangat baik”. Berdasarkan fakta ini dapat disimpulkan bahwa media permainan *rolling light* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian pengembangan permainan *rolling light*, yaitu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Depi Afriani, Febrialismanto dan Enda Puspitasari (2021) yang berjudul pengembangan media cacing magnet geometri *game* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media cacing magnet geometri *game* dinyatakan “layak” untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu mendapatkan persentase 92% dengan kategori adalah “layak”. Untuk hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu mendapatkan persentase 95% dengan kategori “layak”. Hasil dari uji coba produk terbatas yang dilakukan oleh 3 anak dapat disimpulkan bahwa media cacing magnet geometri *game* layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penilaian materi dan media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 dan uji coba terbatas maka dapat dinyatakan “layak”.

Selain itu juga ada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Suniarsih dan Ifat Fatimah Zahro (2020) yang berjudul meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi pada anak usia 5-6 tahun. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B1 di Kober Tunas Bangsa sebelum digunakannya media pembelajaran permainan kotak sortasi masih sangat rendah. Sementara itu, setelah digunakannya permainan kotak sortasi tersebut, kemampuan anak kelompok B1 dalam mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan. Terlihat dari evaluasi hasil dari pra siklus menunjukkan pemahaman anak mengenal bentuk geometri sebesar 30%. Pada siklus I peningkatan mencapai 50%. Sementara pada siklus II, peningkatan keberhasilan anak mencapai 80%. Dari kegiatan pra siklus, siklus satu hingga siklus dua menunjukkan bahwa permainan kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B1 di Kober Tunas Bangsa Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka pengembangan permainan *rolling light* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Pangen telah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan permainan *rolling light* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu media permainan *rolling light* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan R&D yang dibatasi pada beberapa langkah tahapan penelitian saja. Tahapan tersebut meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk, revisi produk dan uji coba produk.
- b. Media permainan *rolling light* ini dihasilkan dengan menggunakan tahap model penelitian pengembangan R&D dengan serangkaian uji validasi ahli sampai media permainan *rolling light* dinyatakan “layak” untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Hasil penilaian ahli materi dikategorikan “sangat layak”, hasil penilaian ahli media dikategorikan

“sangat layak” dan hasil penilaian ahli pendidik dikategorikan “sangat layak”. Hasil dari uji validasi media permainan rolling light dapat disimpulkan bahwa media permainan rolling light telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun.

- c. Media permainan rolling light ini setelah dilakukan uji coba produk dengan uji coba terbatas pada anak yang berusia 5-6 tahun di TK pembina pangean dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Hasil penilaian uji coba produk dikategorikan “berkembang sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., Febrialismanto, & Puspitasari, E. (2021). Pengembangan Media Cacing Magnet Geometri Game untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 1890–1899.
- Anggraini, R., Herlina, K., & Nyeneng, I. D. P. (2018). Desain LKPD berbasis scientific approach untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi suhu dan perubahannya: penelitian pendahuluan. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(2).
- Depdiknas. (2002) Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta:Gramedia.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124.
- Nazir, Moh. (2013). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sriningsih, Nining. (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka Sebelas
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Suniarsih, D., & Zahro, I. F. (2020). Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi Pada. 3(5), 394–403.
- Yuliana, M. Syukri, Halida. (2013). Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10).