



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 8142-8155

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Ludo Ceria "Luria" Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu

Laila Rahma Dani^{1✉}, Zulkifli N², Defni Satria³

Mahasiswa Sarjana Pendidikan Guru PAUD Universitas Riau

Dosen Pendidikan Guru PAUD Universitas Riau

Email: Laila.rahma4696@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil belajar melalui penerapan penggunaan media Ludo Ceria (Luria) yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah yang dilakukan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, pembuatan produk, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, menyebar angket, dan analisis dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi media Ludo Ceria (Luria) dari ahli media, ahli materi dan ahli pendidik. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian diperoleh validasi ahli materi sebesar 93,75% "sangat layak", validasi ahli media sebesar 90,36% "sangat layak", validasi pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 90,63% "sangat layak". Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa media Ludo Ceria (Luria) yaitu skor rata-rata mengenal bentuk geometri sebelum perlakuan (pretest) sebesar 31,25% dan pada posttest sebesar 76,88%. Berdasarkan pengujian N-Gain penelitian diperoleh skor sebesar 66,36%. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa media Ludo Ceria (Luria) layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

Kata Kunci : *Anak Usia Dini; Media Ludo Ceria (Luria); Mengenal Bentuk Geometri*

Abstract

This research aims to describe the learning process and outcomes through the application of Ludo Ceria (Luria) media which can improve the ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years. The type of research used is research and development. The steps taken are potential and problems, data/information collection, product design, product design validation, design revision, product creation, and product testing. Data collection techniques using observation, distributing questionnaires, and documentation analysis. The instrument used was a questionnaire to validate Ludo Ceria (Luria) media from media experts, material experts and educational experts. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis technique using experimental methods. In the research, material expert validation was obtained at 93.75% "very appropriate", media expert validation was 90.36% "very appropriate", educator validation obtained a percentage result of 90.63% "very appropriate". From the research results, it was concluded that the Ludo Ceria (Luria) media had an average score of recognizing geometric shapes before treatment (pretest) of 31.25% and at posttest of 76.88%. Based on the research N-Gain test, a score of 66.36% was obtained. From the research results, it was concluded that Ludo Ceria (Luria) media is suitable for use as a learning medium for recognizing geometric shapes in children aged 4-5 years at Surya Pertiwi Kindergarten, Rokan Hulu Regency.

Keywords: Early Childhood; Media Ludo Ceria (Luria); Getting to Know Geometric Shapes

PENDAHULUAN

Membangun konsep geometri di mulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti persegi empat, lingkaran, dan segitiga. (Agung Triharso, 2013) (Aisyah et al., 2021) (Dewi, E. 2019). Kemampuan pengembangan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Menurut Novan Ardy Wiyani (2014) Adapun kemampuan geometri yang harus dikembangkan pada anak usia 4-6 tahun yaitu antara lain (1) memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, (2) mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri, (3) mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, (4) membandingkan benda menurut ukuran besar, kecil, panjang, lebar, tinggi dan rendahnya, (5) mengukur benda secara sederhana, (6) mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, dan panjang-pendek, (7) menyebut benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri, (8) mencontoh bentuk-bentuk geometri, (9) menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan segi empat, (10) menyusun menara dari delapan kubus, (11) mengenal ukuran panjang, berat dan isi dan (12) meniru pola dengan empat kubus.

Media Ludo dapat meningkatkan daya Tarik yang tinggi pada pembelajaran anak usia dini. (Laiya, S. 2020) (Jawati, R. 2013) (Maulana et al., 2018) (Permani, P. 2022) (Herwati, Y.

2019).

Media Ludo Ceria (Luria) ini merupakan alat permainan yang edukatif dan dirancang khusus untuk membantu anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Media Ludo Ceria (Luria) ini dapat melatih anak dalam berfikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu ini diketahui kondisi awal yang terlihat antara lain: 1) sebagian anak masih kurang mampu dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, 2) lebih sebagian anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan bentuk geometri yang ada disekitarnya, terlihat ketika anak mengamati bentuk buku dan jam dinding anak juga masih bingung dalam menyebutkannya, 3) lebih sebagian anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat), 4) anak belum mampu mencocokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti ingin melakukan penelitian R&D (Research And Development) dengan judul "Pengembangan Media Ludo Ceria "LURIA" Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu".

METODE PENELITIAN

JENIS PENELITIAN

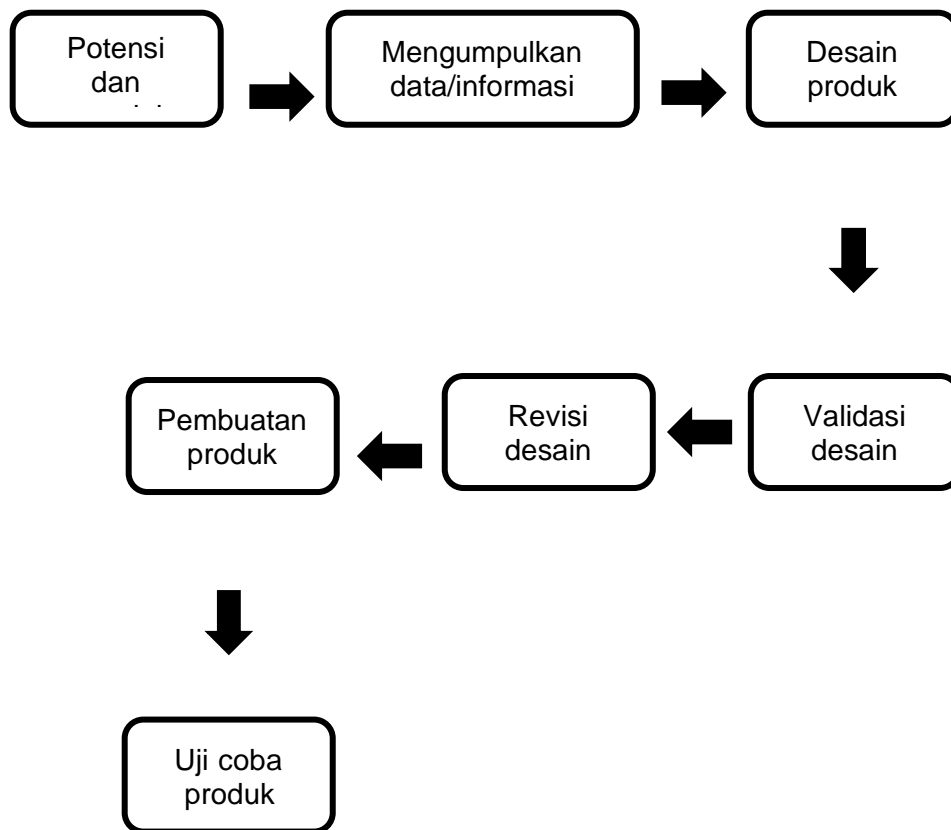
Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Reserch and development). Borg and Gall (Sugiyono, 2010) menyebutkan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dengan menggunakan metode eskperimen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan, hal ini disebabkan karena hasil dari penelitian ini nantinya berupa produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media Ludo Ceria (Luria) dengan judul "Pengembangan media Ludo Ceria (Luria) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun" yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran oleh ahli dibidangnya.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (Budiyono,2017), Adapun prosedur pengembangan sebagai berikut:

Gambar 1 Prosedur Pengembangan



Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu terhitung dilaksanakan dari Februari 2023 sampai dengan Oktober 2023.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan ini berupa lembar observasi, angket dan dokumentasi yang mana lembar observasi digunakan untuk anak dan ditujukan untuk mengetahui fakta yang terjadi dilapangan. Angket digunakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik ditujukan untuk mengetahui validasi media ludo ceria (Luria). Dokumentasi ditujukan untuk mendapatkan bukti-bukti pada penelitian dan data yang relevan dengan penelitian.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media Ludo Ceria (Luria) ini yaitu 8

(delapan) orang anak usia 4-5 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli materi, ahli media dan ahli pendidik. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media Ludo Ceria (Luria). Data yang diperoleh melalui instrument penelitian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistic. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Angket tanggapan berisi pernyataan dengan jawaban semi terbuka. Urutan penulisannya adalah judul, pernyataan dari penelitian, petunjuk pengisian, dan item pernyataan. Angket tanggapan bersifat kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah media belajar yang bernama Ludo Ceria (Luria) sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Pengembangan media ini bermula dari masalah yang muncul dilapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan. Maka dari itu untuk menghasilkan produk yang bagus diperlukan pemikiran dan diskusi serta penelitian yang kuat. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi pada beberapa Langkah tahapan penelitian saja. Tahapan tersebut meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, pembuatan produk dan uji coba produk.

Produk yang peneliti kembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang peneliti beri nama yaitu Ludo Ceria (Luria). Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Media ini dikembangkan oleh peneliti ini dirancang oleh peneliti disesuaikan dengan indicator perkembangan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun melalui media yang telah peneliti rancang sesuai dengan usia anak. 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 Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. 5 validator selanjutnya adalah guru TK yang telah bersertifikasi, diantaranya ibu Suratmi S.Pd, ibu Vitriani S.Pd, ibu Wan Suhayla S.Pd, ibu Siska Lestari S.Pd dan ibu Dennyta S.Pd.

Validasi Materi dan Media

Dari hasil penelitian oleh ahli materi dan ahli media validasi materi yaitu 2 orang validator dari dosen Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau yaitu Bapak Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi, M.Psi dan Ibu Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. hasil validasi dapat dilihat pada table berikut:

Table 1. Hasil Validasi Penilaian Materi dan Media

No	Validator	Mean	%	Kategori
1	Materi	22,5	93,75%	Sangat layak
2	Media	58	90,63%	Sangat layak

Berdasarkan table 1 hasil validasi ahli materi dan media Ludo Ceria (Luria) diketahui bahwa media Ludo Ceria (Luria) sangat layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini, karena hasil validasi diperoleh skor validasi materi 45 atau 93,75%, media 116 atau 90,63%. Selanjutnya, diketahui validasi dengan perolehan skor 45 atau 93,75% dengan kategori sangat layak dan validasi dengan perolehan nilai terendah yaitu media dengan perolehan skor 116 atau 90,63% dengan kategori sangat layak. Namun, perbedaan skor tertinggi dengan terendah ini tidak terlalu signifikan karena masih dengan kategori yang sama.

Validasi Pendidik

Lembar validasi diisi oleh 5 guru yang sudah memiliki sertifikasi pendidik yaitu ibu Suratmi S.Pd, ibu Vitriani S.Pd, ibu Wan Suhayla S.Pd, ibu Siska Lestari S.Pd dan ibu Dennyta S.Pd. hasil validasi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Penilaian Oleh Ahli Pendidik

No	Validator	Mean	%	Kategori
1	Validator pendidik (5 orang)	21,8	90,83%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi media Ludo Ceria (Luria) oleh pendidik diketahui bahwa media Ludo Ceria sangat layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal

bentuk geometri bagi anak usia dini, karena hasil validasi oleh pendidik diperoleh skor 109 atau 90,83%. Selanjutnya, diketahui aspek dengan perolehan tertinggi yaitu aspek kemenarikan warna, desain dan bentuk media Ludo Ceria (Luria) dengan perolehan skor 20 atau 100,00% dengan kategori sangat layak. Dan aspek dengan perolehan nilai terendah yaitu suara yang digunakan dalam media Ludo Ceria (Luria) mudah dipahami dengan perolehan skor 15 atau 75,00% dengan kategori layak.

Uji coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk melihat efektifitas media Ludo Ceria (Luria) terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Uji coba produk menggunakan metode eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Uji coba eksperimen dilakukan di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu dengan 8 orang anak usia 4-5 tahun. Penelitian menerapkan media Ludo Ceria (Luria) sebanyak 4 kali terhadap anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan penelitian pada pretest berikut ini hasil penelitian:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penelitian

variabel	Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	5,00	8,00	6,25	1,03
Posttest	13,00	18,00	15,37	1,68

Berikut ini skor indikator pretest kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu:

Tabel 4. Skor Indikator Pretest

No	Indikator	Mean	%	Kategori
1	Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri	1,8	34,35	Mulai berkembang
2	Anak dapat mencocokkan geometri berdasarkan bentuk	1,50	37,50	Mulai berkembang
3	Anak dapat mencocokkan geometri berdasarkan warna	1,25	31,25	Mulai berkembang
4	Anak mengetahui bentuk-bentuk benda geometri yang ada dilingkungan sekitar anak	1,13	28,13	Mulai berkembang
5	Anak dapat mencontoh bentuk-bentuk geometri	1,00	25,00	Mulai berkembang

	Rata-Rata	6,25		
	Persentase		31,25	
	Kategori			Mulai berkembang

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata skor anak pada pretest yaitu 6,25 atau 31,25% dari yang diharapkan dengan kategori kurang. Indikator dengan perolehan tertinggi yaitu Anak dapat mencocokkan geometri berdasarkan bentuk dengan skor 12 atau 37,50% akan tetapi masih dalam kategori mulai berkembang (MB). Melihat hal tersebut maka penting untuk dilakukan treatment menggunakan media Ludo Ceria (Luria) agar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak meningkat. Setelah dilakukan treatment sebanyak 4 kali menggunakan media Ludo Ceria (Luria). Maka peneliti melakukan posttest menggunakan LKA, berikut ini skor indikator posttest yang diperoleh:

Tabel 5. Skor Indikator Posttest

No	Indikator	Mean	%	Kategori
1	Anak dapat mengenali dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri	3,38	84,38	Berkembang sangat baik
2	Anak dapat mencocokkan geometri berdasarkan bentuk	3,25	81,25	Berkembang sangat baik
3	Anak dapat mencocokkan geometri berdasarkan warna	3,13	78,13	Berkembang sangat baik
4	Anak mengetahui bentuk-bentuk benda geometri yang ada dilingkungan sekitar anak	2,75	68,75	Berkembang sesuai harapan
5	Anak dapat mencontoh bentuk-bentuk geometri	2,88	71,88	Berkembang sesuai harapan
	Rata-Rata	15,38		
	Persentase		76,88	
	Kategori			Berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata skor anak pada posttest yaitu 15,38 atau 76,88% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya, diketahui indikator dengan perolehan tertinggi yaitu Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan perolehan skor 27 atau 84,38% dari yang diharapkan dan indikator dengan perolehan nilai terendah yaitu Anak mengetahui

bentuk-bentuk benda geometri yang ada dilingkungan sekitar anak dengan perolehan skor 22 atau 68,75% dari yang diharapkan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selanjutnya untuk melihat terdapat tidaknya pengaruh media Ludo Ceria (Luria) terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak maka akan dilakukan uji *paired sample t-test* menggunakan bantuan IBM SPSS Ver 23. Sebelum dilakukan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS ver 23 penting dilakukan uji asumsi klasik, uji asumsi klasik terdiri atas uji homogenitas dan uji normalitas.

Sebelum dilakukan uji *t* terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan pengujian diketahui data sudah normalitas dan homogenitas. Bahwa nilai *Asym sig pretest* 0,659 dan *posttest* 0,821 yang berarti nilai signifikan dari *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Nilai *sig* pada *pretest* sebesar 0,200 dan pada *posttest* sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig* >0,05 maka H_0 diterima.

Uji Hipotesis

Perbandingan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan uji *statistic SPSS ver 23*. Dengan *paired sampel t-test*. Dimana tes ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan media Ludo Ceria (Luria) terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri yang terdapat pada kelas eksperimen. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *sig* < 0,05. Jika *sig* >0,05 maka H_0 diterima, H_a ditolak dan jika *sig* <0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima. Adapun perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 6. Uji *t*

	Thitung	Ttabel	Sig
Pretest-posttest	22,921	2,365	0,000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai uji *statistic thitung* sebesar 22,921 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (sugiyono, 2010) sehingga *thitung* = 22,921 nilai (*sig. 2 tailed*)= 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media Ludo Ceria (Luria).

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23. Dapat dilihat dari perbandingan hasil *thitung* dengan nilai *ttabel* hasil dari perhitungan uji *t* terlihat bahwa hasil *thitung* 22,921 lebih besar dari *ttabel* = 2,365 dengan dk sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Dk &= (n-1) \\
 &= (8-1) \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

Dengan dk 7 dapat dilihat harga thitung = 22,921 lebih besar dari ttabel= 2,365. Dengan demikian Ho = ditolak dan Ha = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media Ludo Ceria (Luria) sebelum dan sesudah terhadap pengetahuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun pada kelas eksperimen.

Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media Ludo Ceria (Luria) Untuk Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu, cara menghitung rumus gain menurut David E. Maltzer (dalam Hazimah Asri 2017).

$$\begin{aligned}
 G &= \frac{\text{Skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor ideal} - \text{skor } pretest} \times 100\% \\
 &= \frac{123-50}{160-50} \times 100\% \\
 &= \frac{73}{110} \times 100\% \\
 &= 66,36\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*

Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen

Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen

100% = Angka tetap

Berdasarkan rumus diatas bahwa pengaruh yang diberikan dengan menggunakan media Ludo Ceria (Luria) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun adalah sebesar 66,36%. Melihat pada hasil penggunaan rumus G di atas maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 66,36% yaitu berada kategori sedang.

PEMBAHASAN

Validasi Media Ludo Ceria (Luria)

Pemerolehan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap validasi dan uji coba guna mendapatkan kritik dan saran, sehingga media Ludo Ceria (Luria) dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan perhitungan dari penilaian validasi ahli media, materi dan pendidik penilaian media Ludo Ceria (Luria)

sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diketahui skor yang diperoleh 45 atau 93,75% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa materi media Ludo Ceria (Luria) sudah sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui skor yang diperoleh 116 atau 90,63% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa fisik, warna, gambar, pemakaian, manfaat dan tulisan media Ludo Ceria (Luria) sudah sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli pendidik diketahui skor yang diperoleh 109 atau 90,63% dari yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media Ludo Ceria (Luria) sudah sangat layak.

Efektivitas media Ludo Ceria (Luria)

Penelitian melakukan uji efektivitas media dengan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian pada pretest diperoleh skor 50 atau 31,25% dari yang diharapkan dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan treatment sebanyak 4 kali pertemuan. Terhadap anak di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu selanjutnya dilakukan posttest. Berdasarkan hasil posttest diperoleh skor yaitu 123 atau 76,88% dari yang diharapkan dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil posttest diatas, diketahui terjadi peningkatan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil uji t dengan menggunakan IBM SPSS ver 23 nilai uji statistic thitung sebesar 22,921 uji dua pihak berarti harga mutlak. Sehingga nilai (-) tidak dipakai (sugiyono, 2010) sehingga thitung = 22,921 nilai (sig. 2-tailed)= 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang signifikan setelah menggunakan media Ludo Ceria (Luria). Selanjutnya, berdasarkan hasil uji N Gain diketahui pengaruh media Ludo Ceria (Luria) terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak sebesar 66,36% dengan kategori sedang.

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian pengembangan media Ludo Ceria (Luria) yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aryuni et al., (2020) menunjukkan bahwa pengembangan media getar (geometri putar) dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Fathimatuzzohrah et al., (2021) mendapatkan kesimpulan yaitu pengembangan media bakiak ular tangga dapat untuk meningkatkan pemahaman geometri dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hariyani et al., (2022) menunjukkan bahwa pengembangan permainan Bowling modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri.

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung dengan penelitian-penelitian yang relevan, maka penelitian menyimpulkan bahwa dalam mengenal bentuk geometri dibutuhkan media inovatif dan menarik seperti media Ludo Ceria (Luria) yang telah valid dan layak untuk diuji cobakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media Ludo Ceria (Luria) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Hasil kesimpulan dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media Ludo Ceria (Luria) yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Media Ludo Ceria (Luria) didesain dan dibuat dengan akrilik. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang dibatasi pada beberapa langkah tahapan penelitian saja. Tahapan pertama pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan observasi, tahap kedua membuat desain konsep produk yang akan dibuat dan mendesain sesuai dengan kebutuhan dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun, tahap ketiga menganalisis kelayakan media Ludo Ceria (Luria) yang dilakukan melalui validasi produk oleh para ahli media, ahli materi dan respon pendidik.
2. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari dua ahli yaitu ahli materi sebesar 93,75%, dan ahli media sebesar 90,63% hal ini berarti bahwa media Ludo Ceria (Luria) "Sangat Layak" untuk dikembangkan. Serta respon media Ludo Ceria (Luria) oleh pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 90,83% yang menyatakan "Sangat Layak". Hasil uji N Gain yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase sebesar 66,36%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Ludo Ceria (Luria) "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Surya Pertiwi Kabupaten Rokan Hulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh media tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (02), 8-16.
- Geometri, K. M. B. (2019). Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan

- balok anak usia dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1 (1), 32-45.
- Laiya, S. W. (2020). Pengembangan Media Ludem (Ludo Tema) Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5 (2), 153-162.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1 (1), 250-263.
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2 (2a), 36-45.
- Permani, P. (2022). Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Pining (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Herwati, Y. (2019). Pengaruh Permainan Ludo Bergambar Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak di Taman Kanak-kanak Tunas Bangsa Bukittinggi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 416-425.
- Hariyani, I. T., & Kristanto, W. (2022). Pengembangan Permainan Bowling Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Emas*, 1(Nomor 2), 1-7.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. *Paud Teratai*, 7 (3), 1-6.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3 (1), 53-60.
- Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 8 (2), 1-6.
- Fathimatuzzohrah, F., Adawiyah, R., & Ramdani, Z. (2021). Pengembangan Media Bakiak Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Geometri Dasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 9 (1), 63-68.
- Wiyani, N. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Penerbit Gava Media. 2014