



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOMETRI ANAK USIA DINI
DI TK ALATIVUN BUKIT KERAMBIL**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

OLEH:

SRI RAHAYU WULANDARI
1730109056

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022/1443M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Rahayu Wulandari
NIM : 1730109056
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **"PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOMETRI ANAK USIA DINI DI TK ALATIVUN BUKIT KERAMBIL"** adalah hasil karya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Sri Rahayu Wulandari
NIM. 1730109056

BIODATA



Nama Lengkap : Sri Rahayu Wulandari
Nama Panggilan : Ayu
NIM : 1730109056
Tempat/Tanggal Lahir : Tj.Medan, 30 Maret 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Golongan Darah : O+
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tahun Masuk : 2017
Tahun Keluar : 2022
Anak ke/dari : 2 dari 6 Bersaudara
No.HP : 0823-8458-1392
Email : srihayuwulan3099@gmail.com
Alamat : Padang Pariaman
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Gotri legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini Di Tk Alativun Bukit Kerambil
Orang Tua

Ayah : Erizal Efendi (Almarhum)
Ibu : Rosnidawati
Riwayat Pendidikan
SD : SDN 38 Sungai Limau
: SDN 001 Ukui
: SDN 12 Sungai Limau
: SDN 25 Lubuk Alung
SMP : SMPN 3 Sungai Limau
SMA : SMAN 2 Sungai Limau
Kuliah Starata : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



”Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Barang siapa yang mendapatkan hikmah itu. Sesungguhnya ia telah mendapatkan kebajikan yang banyak. Dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”

(Q.S Al-Baqarah:269)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan

(Q.S Ar-Rahman 13)

Niscaya Allah akan mengangkat (darajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat

(Q.S Al-Mujadillah:11)

Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan.

Alhamdulillahil'alamiin, sujud syukurku kepada mu ya ALLAH...

“Allah azza wa jalla yang maha baik, dengan segenap kekuatan yang begitu terbatas, dengan segala suka dan duka yang telah ku lalui, akhirnya Kau izinkan aku untuk menyelesaikan karya kecil ini.

Kau izinkan aku untuk menjalani rencana Mu yang lebih baik. Untuk itu, tunjukilah dan bimbinglah aku ya Allah demi masa depan yang lebih gemilang.”

Sujud syukurku untuk mu ya Allah

Kini, setitik terang telah hamba temui, sepenggal perjuangan telah hamba tempuh, sejuta penantian telah hamba raih, dengan izinmu telah hamba gapai suatu asa, dan telah hamba raih sepenggal cita-cita. Namun, keberhasilan ini bukanlah sebuah akhir, tapi sebuah awal dari perjuangan hidup hamba yang masih panjang, semoga suatu titik keberhasilan ini mengiringi dan menjadi bekal dalam hidup hamba mu ini,

Ya Allah...

Seiringi rasa syukur dengan segala kerendahan hati dan mengharapkan ridho-Mu ya Allah. Izinkan aku mempersembahkan karya sederhana ini untuk orang yang istimewa dan yang selalu ada:

Untuk Orang Tua Ku

Skripsi ini adalah persembahan kecil dariku untukmu ibuku Rosnidawati yang selalu melantunkan do'a-do'a terindah untuk putri-putrinya, yang rela berjuang hidup dan mati melahirkan, merawat dan membesarkan anak-anaknya dengan penuh kasih sayang dan tegar, malaikat yang berhati lembut dan surga yang selalu kurindukan. Aku bahagia bisa terlahir dari rahimmu ibu. Tetaplah selalu ada untuk anak-anak mu dan tetaplah sehat selalu sampai nantinya aku bisa membahagiakan kedua malaikatku. Terima kasih untuk semua perjuangan ibu selama ini untuk membahagiakan aku abang, dan adik-adik. Teruslah menjadi penyinar untuk keberhasilan anak-anakmu ibu. Mungkin tak terbilang pengorbanan dan kasih sayangmu untuk kehidupan anak-anakmu. Tak akan cukup ucapan terima kasih dariku atas semua yang engkau berikan. Sekali lagi terima kasih ibu untuk semua perjuangan yang telah dilakukan untukku sehingga aku bisa mendapatkan gelar pertamaku dan menyelesaikan pendidikan ini, gelar pertama ini ku persembahkan untuk seorang malaikat tanpa sayapku, Ibu,

Love You.....

My Brother&Sister

Untukmu abang dan adik-adik ku Annisa May Zahra yang selalu perhatian, selalu sabar menghadapi sikap ku, dan selalu care, tetaplah menjadi saudara yang baik dan selalu perhatian kepada ku dan teruslah saling menyayangi satu sama lain dan selalu bersama. Semoga kita bisa menjadi kebanggaan bagi ibu kita, Love You.....

Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir

Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., MA selaku pembimbing. Terimakasih banyak telah membimbing, mengarahkan, mensupport, memotivasi dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih telah meluangkan waktu, pikirandan tenaga dalam

membimbing saya selama ini. Hanya Allah yang bisa membalas kebaikan ibu dan semoga menjadi amal jariyah. Amin ya Rabbal'alamin.

Ibu Elis Komalasari, M.Pd dan Ibu Meliana Sari, M.Pd sebagai penguji, terimakasih banyak ibu telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini, semoga menjadi amal jariyah bagi ibu, Amin Amin ya Rabbal'alamin

Ibu & Bapak Dosen IAIN Batusangkar

Ucapan ribuan terimakasih kepada seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya kepada saya, yang telah mendidik, mengayomi, membimbing dan membina serta menghantarkan saya kepada pintu awal perjuangan ini. Semoga Allah membalas kebaikan ibu dan bapak dan mudah-mudahan barokah serta menjadiamal jariyah bagi ibu & bapak. Amin Amin ya Rabbal'alamin

Keluarga PIAUD A'17

Terimakasih aku ucapkan untuk kalian yang lebih dari kata teman dan sahabat, saksi dari awal perjuangan sampai dititik akhir, yang selalu ada di saat suka dan duka selama 4 tahun perjalanan di kampus tercinta, yang selalu semangat berkumpul setiap pulang kuliah, yang nantinya pasti akan aku rindukan. Berkat bantuan, motivasi, suport, kasih sayang dan do'a dari kalian saya bisa meyelesaikanskripsi ini. Sebagai bentuk ucapan terimakasih saya terimalah persembahan ini, kalian yang dulunya orang-orang asing menjelma menjadi keluarga. Semoga kita semua selalu bahagia dan berhasil bersama, Aminn....

Sahabatku Keluargaku

Untuk sahabat - sahabat terbaikku yang sudah seperti keluargaku, terimakasih telah menjadi bagian dari keluargaku, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta yang selalu punya banyak waktu untuk kita habiskan bersama, yang selaluada, selalu memberikan kebahagiaan dan semua cerita yang tiada habisnya.

Mungkin tidak terhitung berapa banyak waktu yang sudah kita habiskan bersama. Untuk sahabat ku Ratna Ningsih (Ning), Febria Tamara (Tatak Iya), Intal Elvira (Sahabat), Liza Gustina Anisa Insani (Cucu Mak uo).

Dan seterusnya sahabatku diam-diam ghibah (Oldri Utami Aries, Regina Azzahra, Yosi Amelia) yang telah membuat perkuliahan ku menyenangkan dengan tawa dan hal lainnya. Dan Sanak sakampung Anisa Aprilia yang selalu membantuku saat susah dan senang.

Terima kasih selalu menjadi sumber kebahagiaan ditengah kehabutan dan stress melanda, terima kasih selama ini selalu membantu ku, dan selalu bersedia memberikan pundaknya untuk ku, semoga kebersamaan kita tetap berlanjut sampai kapanpun. Semua masa yang sudah kulalui bersama kalian akan jadi kenangan terindah di masa kuliahku dan akan selalu menjadi kenangan dalam hati ku.

Do'aku untuk kalian, semoga selalu bahagia dan semoga suatu saat kita dapat berhasil bersama,
Aminn.....

Anak TK Qatrinnada Padang Dan TK IS Cendekia

Untuk anak-anak murid ibuk, terima kasih sudah mendo'akan, sudah berbagi pengalaman selama masa PPL ku di TK Qatrinnada Padang dan anak-anak Penelitian ibuk di TK Alativun Bukit Kerambil , selalu memberikan keceriaan, canda dan tawa yang kalian berikan setiap harinya. Selalu menemani selama PPL ku, selalu memberikan support untukku Doa ibuk untuk anak-anak semuanya, semoga sukses selalu dan semoga kita bisa berjumpa lagi suatu saat nanti.....

Sekali lagi kuucapkan terima kasih telah memberikan kebahagiaan dan tawa selama perjalanan ku dalam mendapatkan gelar pertama ku. Dalam perjalanan ini aku mandapatkan banyak pengalaman dan aku mandapatkan pelajaran bahwa "*mereka yang selalu ada disamping kita dalam keadaan apapun dan kondisi apapun, adalah mereka yang benar-banar mencintai kita dengan tulus*"

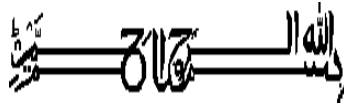
you're everything. I love you

Dan terimakasih untuk tunanganku Roby Andhika yang telah memberikan semangat semasa perkuliahan di IAIN Batusangkar sampai meenyelesaikan pendidikan ini.

Dan terimakasih untuk semua orang yang sudah berpartisipasi dalam menyemangati dan dalam perjalanan saya selama masa perkuliahan.

Batusangkar, 14 Februari 2022

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan rahmat dan hidayah-Nya itu penulis telah dapat membuat Skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini Di Tk Alativun Bukit Kerambil. Sholawat serta salam penulis mohonkan kepada ALLAH SWT, agar selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup untuk kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat terutama untuk umat yang mau tunduk dan patuh pada ajaran Nya yang bersumberkan kepada Al-Qur'an dan Hadits.

Penulisan Skripsi ini adalah sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam membahas dan menyelaikan skripsi ini penulis menemui berbagai kesulitan. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan orang lain. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Adripen, M.Pd
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
4. Ibu Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi., MA. selaku pembimbing yang telah membimbing, memberikan semangat, dan telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran

untuk membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.

5. Ibu Elis Komalasari, M.Pd selaku penguji utama yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Meliana Sari, M.Pd selaku penguji pendamping yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Elis Komalasari, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan semangat dan motivasi selama kuliah dan penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.
8. Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa Ibunda Rosnidawati, yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Seterusnya kepada saudara ku Diky, Asih, Dimas, Diva dan Mila yang tidak lupa memberikan semangat yang tidak henti-hentinya.
10. Para guru dan anak-anak di sekolah yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan jurusan PIAUD angkatan 2017 yang sudah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhirnya, kepada ALLAH SWT jugalah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh ALLAH SWT, dengan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bermanfaat dan menyelesaikan tugas akhir penulis hingga menjadi karya tulis yang bermanfaat bagi semua orang.

Amin ya robbal'alam

Batusangkar, Februari 2022
Penulis




SRI RAHAYU WULANDARI
NIM.1730109056

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **SRI RAHAYU WULANDARI**, NIM 1731109056, dengan judul - **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOMETRI ANAK USIA DINI**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqabah.

Dunikan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batuwangkar, Januari 2022
Pembimbing


Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi, MA
NIP.19790916 2003 12 2 003

ABSTRAK

SRI RAHAYU WULANDARI NIM 17 3010 9056, judul SKRIPSI “**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOMETRI ANAK USIA DINI DI TK ALATIVUN BUKIT KERAMBIL**”, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, 2022.

Masalah dalam penelitian ini masih rendahnya motivasi belajar geometri anak, anak sulit mengetahui nama-nama dari macam-macam geometri, anak mudah merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian *pre-eksperimental* tipe *one group pre-test-post-test*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan teknik analisis data menggunakan uji t. Populasi dalam penelitian ini ialah anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil. Sampel penelitian ini ialah anak usia dini usia 5-6 tahun sebanyak 12 orang anak.

Sebelum perlakuan (treatment) diberikan kepada anak terlebih dahulu dilaksanakan *pre-test*. Adapun rata-rata hasil *pre-test* yang telah di dapatkan adalah 13,58. Setelah *pre-test* dilaksanakan, setelah itu dilakukan perlakuan (treatment) permainan tradisional gotri legendri sebanyak 4 kali. Setelah perlakuan diberikan maka diperoleh hasil *post-test* sebesar 31. Dilihat pada tabel, nilai t_t taraf 5% diperoleh harga kritik nilai 2,20 dan nilai t_0 sebesar 17,94, maka dapat disimpulkan bahwa nilai t_0 lebih besar dari t_t $17,94 > 2,20$, karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti permainan tradisional gotri legendri berpengaruh terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini pada taraf signifikan 5%.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar geometri, Permainan Tradisional Gotri Legendri, Anak usia dini*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIBING	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BIOGRAFI PENULIS	
HALAMAN PERSEMBAHAN PENULIS	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI.....	i
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian&Luaran Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	6
1. Anak Usia Dini.....	6
a. Hakikat Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini	6
2. Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Motivasi Belajar	8
b. Indikator Motivasi Belajar	10
c. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	10
3. Geometri	12
a. Pengertian Geometri.....	12
b. Jenis- Jenis Geometri	14
4. Permainan Tradisional Gotri Legendri.....	16
a. Pengertian Permainan Tradisional Gotri Legendr	16
b. Cara Bermain Permainan Tradisional Gotri Legendri	19

5. Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini	25
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir.....	34
D. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Definisi Operasional.....	39
E. Pengembangan Instrumen	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. deskripsi data penelitian.....	47
1. Deskripsi data pre-test.....	47
2. Pelaksanaan perlakuan/treatment	50
3. Deskripsi data hasil post-test.....	67
B. Penguji persyaratan analisis data	72
C. uji hipotesis	74
D. pembahasan	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Implikasi	79
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Rancangan Penelitian.....	36
Tabel III.2 Jumlah Anak di tk alativun bukit kerambil.....	38
Tabel III.3 Lembar Observasi motivasi belajar geometri anak usia 5-6....	40
Tabel III.4 Kisi-Kisi Instrument.....	41
Tabel IV.1 Data <i>pre-test</i>	47
Tabel IV.2 Klasifikasi Skor Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.....	49
Tabel IV.3 jadwal kegiatan treatment.....	50
Tabel IV.4 data treatment 1.....	52
Tabel IV.5 data treatment 2.....	56
Tabel IV.6 data treatment 3.....	61
Tabel IV.7 data treatment 4.....	64
Tabel IV.8 data <i>post-test</i>	68
Tabel IV.9 perolehan data hasil perkembangan motivasi belajar geometri anak usia dini di tk alativun bukit kerambil pada penilaian posttest.....	69
Tabel IV.10 perbandingan hasil data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	70
Tabel IV.11 uji homogenitas.....	73
Tabel IV.12 perhitungan untuk memperoleh t dalam rangka menguji kebenaran hipotesis alternatif	74

DAFTAR BAGAN

Bagian II.1 kerangka berfikir.....	34
------------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Grafik data <i>pre-test</i> motivasi belajar geometri anak usia dini....	49
Grafik IV.2 Grafik data <i>post-test</i> motivasi belajar geometri anak usia dini ..	69
Grafik IV.3 grafik perbandingan nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-tes</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri pada treatment 1.....	54
Gambar 2. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri pada treatment 2.....	58
Gambar 3. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri pada treatment 3.....	62
Gambar 4. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri pada treatment 4.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat mohon izin penelitian

Lampiran 2 Surat Persetujuan Pembimbing

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4 surat keterangan validasi

Lampiran 5 kisi-kisi instrument motivasi belajar geometri

Lampiran 6 Rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) I,II,III,IV

Lampiran 7 Lembar Observasi motivasi belajar geometri usia 5-6 tahun

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Usia dini dikatakan juga sebagai *golden age* (usia emas), dimana *golden age* itu sendiri ialah masa semua potensi anak berkembang lebih cepat. Tapi, disisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya. Maka dari itu kita sebagai pendidik haruslah mampu mengoptimalkan perkembangan potensi anak, dikarenakan anak usia dini memiliki karakteristik dalam cara belajarnya. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor motivasi pada diri anak ataupun motivasi yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan peranan guru dalam menumbuhkan motivasi anak dalam belajar.

Motivasi merupakan penggerak seseorang untuk bertindak laku. Arti lain dari motivasi juga ialah ketekunan seseorang untuk mencapai tujuan. Maka motivasi belajar ialah suatu dorongan yang dapat mengubah tingkah laku individu untuk melakukan suatu aktivitas belajar atas dasar keinginan dalam diri individu itu sendiri sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi sangat penting diberikan kepada anak usia dini untuk membantu memberikan arahan yang tepat dalam meningkatkan potensi

yang mereka miliki karena anak membutuhkan adanya pengalaman baru agar selalu terjadi proses modifikasi terhadap perilaku atau kegiatan yang dapat didukung oleh adanya motivasi yang baik. Dalam pembelajaran tentu banyak jeni-jenis pelajaran yang akan dipelajari oleh anak yakni salah satunya pembelajaran geometri.

Geometri merupakan ilmu ukur yang mempelajari sebuah bidang untuk anak usia dini. Objek tersebut meliputi benda-benda seperti daun-daun, bebatuan, capping, buku, gunung, kayu merupakan objek geometri. Bentuk geometri tidak harus sulit dan membuat frustrasi anak dalam mempelajarinya. Berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, segi empat, merupakan objek yang dapat dipelajari dengan berbagai metode, semua hal itu tergantung pada para pendidik dan orang tua dalam cara menstimulusnya.

Adapun indikator motivasi belajar dijelaskan oleh Aulina (2018:4) ialah minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran geometri, semangat anak untuk melaksanakan tugasnya tentang geometri, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas geometri, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan mengenai geometri, reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru mengenai pembelajaran geometri.

Pemberian rangsangan yang baik, tepat dan menarik untuk anak haruslah dipikirkan sebaik mungkin agar pemahaman anak mengenai bentuk geometri bisa berkembang secara optimal dan sesuai dengan harapan, dan memotivasi anak agar lebih giat dalam belajar geometri. Salah satu cara dalam membangkitkan motivasi belajar geometri anak usia dini yakni dengan cara bermain. Bermain merupakan dunia anak. Bermain yang diarahkan dapat membantu membangkitkan motivasi belajar anak. Terdapat berbagai macam permainan modern dan permainan tradisional yang mampu membangkitkan motivasi belajar geometri anak usia dini, yakni salah satunya itu permainan tradisional.

Menurut hasil penelitian Lestari, dkk (2016: 15) mengungkapkan bahwa upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan tradisional sebagai model kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan Azizah (2016:10) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memicu timbulnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian penelitian di atas dapat terlihat jelas bahwa permainan tradisional mampu memicu timbulnya motivasi siswa dalam belajar. Dikarenakan prinsip pembelajaran anak usia dini adalah bermain, maka guru harus mampu memilih permainan yang mampu menimbulkan motivasi belajar anak, terutama motivasi belajar geometri. Salah satu permainan tradisional yang dapat memicu motivasi belajar geometri anak usia dini ialah permainan tradisional gotri legendri.

Menurut Ningsih(2019: 8) permainan gotri legendri adalah permainan tradisional suku jawa yang dimainkan secara beregu. Permainan ini biasanya dilakukan pada saat siang hari diwaktu bermain anak-anak. Permainan gotri legendri menggunakan media genting dan batu dalam permainannya. Penempatan pemain dalam bentuk lingkaran, dan dimainkan secara berkelompok dengan bantuan pecahan genting dan satu batu besar yang diibaratkan sebagai kodok (katak).

Permainan tradisional gotri legendri ini dilakukan secara berkelompok dimana permainan ini dilakukan oleh 4-6 orang. Dengan melakukan media genting disertai permainannya dengan menyanyikan lagu gotri legendri tersebut. Media genting (batu) bisa kita ganti dengan balok yang dapat kita pergunakan dalam permainan tradisional gotri legendri ini.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya permainan tradisional gotri legendri ini mampu memicu tumbuhnya motivasi belajar geometri anak, disamping karena dilakukan secara beregu anak juga akan bernyanyi saat memainkan permainan ini. Menurut Hartini (2018: 12) mengungkapkan bahwa permainan tradisional gotri legendri dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Tk Alativun Bukit Kerambil, yang mana terletak di Korong Sibaruas, kecamatan Sungai Limau, merupakan salah satu Tk yang terdapat di Kabupaten Padang Pariaman. Tk AlativunBukit Kerambil merupakan suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang merupakan jalur formal. Dimana anak yang belajar di Tk tersebut masih terdapat anak yang kurang termotivasi dalam belajar geometri, seperti cepatnya anak merasa bosan dalam pembelajaran geometri , anak hanya asik dengan dirinya sendiri, pandangan anak tidak terfokuskan pada guru saat pembelajaran geometri, anak sulit mengetahui nama-nama macam geometri (lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, layang-layang), dikarenakan media maupun permainan yang digunakan dirasa kurang menarik bagi anak seperti media dari kardus bekas dan karton biasa.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu “*Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini di Tk Alativun Bukit Kerambil*”.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang ditemukan dalam pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini yaitu sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam permainan ini banyak.
2. Anak- anak sulit mengetahui nama-nama dari macam-macam geometri.
3. Anak mudah merasa bosan.
4. Rendahnya motivasi belajar anak dalam belajar geometri .
5. Media dan permainan kurang menarik
6. Pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan terarah, maka peneliti memberi batasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini

difokuskan pada Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di tk alativun bukit kerambil?”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai ialah untuk”mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini Di Tk Alativun Bukit Kerambil”

F. Manfaat penelitian dan luaran penelitian

1. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai wahana baru dalam proses pembelajaran dalam pembelajaran geometri.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau cara baru dalam proses pembelajaran , sehingga proses pembelajaran bisa menarik untuk anak dan tidak membosankan.

c. Bagi orang tua

Penelitian ini bisa digunakan sebagai sumber pengetahuan baru agar bisa mengenalkan pembelajaran geometri dengan cara yang menarik.

2. Luaran penelitian

Luaran penelitian dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Target yang diharapkan dari penelitian ini yaitu menjadi artikel yang terbit di jurnal ilmiah.

- b. Penulis sangat berharap penelitian ini dapat diseminasikan dalam forum seminar nasional

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Anak usia dini

a. Hakikat anak usia dini

Definisi umum yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education For Young Children*) (dalam Hartati, 2007: 10) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Hal ini menggambarkan anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dialui oleh anak tersebut.

Menurut Hurlock (dalam Priyanto 2014:42) masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak usia matang secara seksual. Lalu menurut Hartati (2007:10) anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada direntang usia 0-6 tahun yang tumbuh dan berkembang secara pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Kellough (dalam Hartati 2007:12) karakteristik anak usia dini adalah:

1) Egosentris

Egosentris bermakna egois. Umumnya anak usia dini memiliki sifat ini. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. Anak usia dini juga senang melakukan pemaksaan sesuatu.

2) Memiliki Curriosity yang tinggi

Rasa keingintahuan anak yang tinggi ditimbulkan dari hal-hal yang menarik perhatiannya. Anak usia dini sangat tertarik pada benda-benda yang terjadi dengan sendirinya, seperti api, pisau, korek api.

3) Makhluk sosial

Anak usia dini sama dengan orang dewasa dalam hal sebagai makhluk sosial. Anak memang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya. Kebersamaan ini membuat mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana menyelesaikan pekerjaannya.

4) *The unique person*

Setiap anak berbeda. Itu harus tertanam dalam benak para guru dan orang tua. Mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda pula caranya.

5) Kaya dengan fantasi

Semua anak di dunia menyukai kartun. Tokoh yang ada di dalamnya sangat disukai oleh anak usia dini, dikarenakan mereka bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya akan fantasi.

6) Daya konsentrasi yang pendek

Biasanya anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian ke hal yang lain, kecuali kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

2. Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini

a. Pengertian Motivasi Belajar

Pengertian motivasi belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah dorongan yang timbul dari diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan suatu tujuan tertentu.

Upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini ini diantaranya dapat dicapai melalui peran guru Taman Kanak-kanak di dalam merancang permainan anak sebagai model kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sebaiknya mengutamakan bermain sambil belajar, karena secara alamiah bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan dapat membantu dalam mengembangkan motivasi belajar. Guru memiliki peranan penting dalam membantu anak agar dapat membangun konsep dengan baik, sehingga secara komprehensif dapat mengembangkan motivasi belajar anak usia dini.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi belajar sangatlah penting bagi anak-anak, diri dan guru, adapun pentingnya bagi anak-anak didik, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar. Mengarahkan kegiatan belajar, semangat belajar, mengedarkan tentang adanya perjalanan belajar. Motivasi belajar juga sangat penting diketahui oleh seorang guru yaitu : membangkitkan bila anak-anak tak semangat belajarnya timbul tenggelam, dan memelihara semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar, sehingga anak-anak tampak merasa jenuh. Merasa segan dan bosan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan tidak ada semangat untuk menerima apa-apa yang diberikan oleh gurunya.

Tetapi ada juga yang rajin dan bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Sudarwan (dalam Suprihatin, 2015:74) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya

Brophy (dalam Mahmudi 2011:6) menjelaskan pengertian dari motivasi belajar adalah suatu kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademi yang berarti dan berguna, untuk meraih hasil yang baik dari kegiatan tersebut.

Senada dengan pendapat di atas Winkle (dalam Mahmudi 2011:6) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Memperkuat pendapat di atas Azizah (2016 : 19) menjelaskan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang ada dapat tercapai.

Berdasarkan uraian pengertian motivasi belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang ada pada diri seseorang dengan tujuan agar pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan semestinya.

b. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi merupakan hal yang penting dimiliki oleh anak, ketika anak sudah memiliki motivasi belajar tinggi maka anak akan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa ciri anak yang telah mempunyai motivasi belajar antara lain, menurut Sudjana (dalam Aulina, 2018:4) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran. Proses penyampaian informasi dari guru tidak akan berjalan lancar tanpa adanya minat dan perhatian anak.
- 2) Semangat anak untuk melaksanakan tugasnya.
- 3) Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya.
- 4) Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- 5) Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru .

Begitupun menurut Lestari dkk (2016:24) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar ialah, tekun, ulet, mandiri, senang memecahkan masalah, adanya dorongan dalam diri dan kebutuhan belajar serta teguh pend'

c. Macam-Macam Motivasi

Menurut Woodworth dan Marquish (dalam Mahmudi 2011: 8) menggolongkan dan membagi motivasi menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Kebutuhan-kebutuhan organis (*Organic Motive*)

Motivasi ini berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam tubuh (kebutuhan-kebutuhan organis), seperti: lapar/haus, kebutuhan bergerak dan beristirahat/tidur, dan sebagainya.

2) Motivasi darurat (*Emergency Motive*)

Motivasi ini timbul jika situasi menuntut timbulnya tindakan yang cepat dan kuat karena perangsang dari luar yang menarik manusia atau suatu organisme. Motivasi darurat mencakup dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dorongan untuk berusaha, dorongan untuk mengejar, dan sebagainya.

3) Motivasi obyektif (*Objective Motive*)

Motif obyektif adalah motif yang diarahkan atau ditujukan ke suatu obyek atau tujuan tertentu di sekitar kita. Motif ini timbul karena adanya dorongan dari dalam diri kita (kita menyadarinya). Motivasi ini timbul karena dorongan untuk menghadapi dunia secara efektif.

Selain kedua pendapat tokoh di atas, beberapa psikologi Saleh, dalam Ibnu Mahmudi (2011:9) membagi motivasi menjadi dua, yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri, untuk melakukan sesuatu. Seperti seorang peserta didik yang gemar membaca, maka ia tidak perlu di suruh-suruh untuk membaca karena membaca tidak hanya menjadi aktivitas kesenangannya, tetapi bisa jadi telah menjadi kebutuhannya.

Dalam proses belajar, motivasi intrinsik ini memiliki pengaruh yang lebih efektif karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). Meskipun demikian, ketika motif intrinsik tidak cukup potensial pada peserta didik, maka pendidik perlu menyiasati hadirnya motif-motif ekstrinsik.

Menurut Frandsen (dalam Mahmudi 2011:9) yang termasuk dalam motivasi instrinsik untuk belajar antara lain adalah:

- a) Dorongan ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- b) Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
- c) Adanya keinginan untuk mencapai prestasi sehingga mendapat dukungan dari orang-orang penting, misalnya orang tua, saudara, guru dan teman-teman.
- d) Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang berguna bagi dirinya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau

paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar dengan tujuan agar hasil pembelajaran yang diinginkan tercapai

Motivasi ekstrinsik ini mutlak diperlakukan bagi peserta didik yang tidak ada motivasi di dalam dirinya. Disini peran dari orang tua, guru, masyarakat serta lingkungan sekitar peserta didik harus memberi respon yang positif bagi peserta didik, sebab jika tidak akan mempengaruhi semangat belajar peserta didik menjadi lemah. Adapun yang termasuk kedalam motivasi ekstrinsik adalah pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya.

Motivasi ekstrinsik ini tidak bertahan lama, sebab bila umpan-umpan untuk memotivasi masih menarik, maka kegiatan masih tetap berjalan, namun tidak selamanya seorang guru dan juga orang tua maupun lingkungan sekitarnya mampu terus mengumpan peserta didik untuk dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itulah meskipun telah digunakan beberapa metode dalam mengajar masih ada anak yang belum mampu mengikuti proses belajar secara maksimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam motivasi belajar secara keseluruhan ialah ada 2 yakni motivasi instrinsik (dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (luar/lingkungan).

3. Geometri

a. Pengertian geometri

Geometri merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat terkait dengan bentuk, ukuran, dan pemosisian. Menurut Suyanto (dalam Andriyani 2015:13) mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk-bentuk geometri. Maksudnya bahwa mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda.

Menurut Sulistiyorini (2016:575) mengelompokkan bangun geometri merupakan kemampuan yang penting untuk pengoleksian data dan anak dapat mencatat serta melaporkan bentuk-bentuk dalam sebuah aktivitas.

Begitupun menurut Wulandari (2017:2) menjelaskan bahwa geometri adalah cabang matematika yang perlu dikaji dan dipelajari secara mendalam, karena geometri digunakan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun tahap-tahap belajar geometri menurut Andriyani (2015:14) ialah:

1) Tahap pengenalan

Pada tahap ini siswa baru mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran dan lain-lain. Tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya. Untuk itu guru harus memahami betul karakter anak pada masa pengenalan.

2) Tahap analisis

Pada tahap ini anak (usia 5-6 tahun) sudah dapat memahami sifat-sifat atau konsep atau bentuk geometri. Misalnya pada sebuah balok banyak sisinya ada 6 sedangkan rusuknya ada 12.

3) Tahap pengurutan

Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

4) Tahap keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Kegiatan belajar anak harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

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 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 di sekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa geometri adalah salah satu cabang dari ilmu matematika yang berkaitan dengan bentuk, ukuran dan pekomposisian serta harus dipelajari secara mendalam.

b. Jenis jenis geometri

Menurut Maulana (2002:53) perkembangan pada anak sangat dipengaruhi oleh tingkat kematangan dalam belajar. Dan apabila anak sudah menunjukkan masa “peka” berhitung/mengelompokkan maka orang tua atau guru harus segera tanggap. Wulandari (2017:3) ada beberapa jenis geometri yakni segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran.

1) Segitiga

Segitiga adalah bangun geometri yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut. Yang memiliki sifat jumlah sudut sebesar 180 derajat.

2) Persegi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

3) Persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

4) Jajar genjang

Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.

5) Belah ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.

6) Layang-layang

Layang-layang adalah bangun geometri berbentuk segiempat yang terbentuk dari dua segitiga sama kaki yang alasnya berhimpitan.

7) Trapesium

Trapesium adalah bangun segi empat dengan sepasang sisi berhadapan sejajar.

8) Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu yang disebut pusat lingkaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis geometri ada 8 macam yakni, segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran.

4. Permainan Tradisional Gotri Legendri

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan Mayke (dalam Andriyani,2015:26). Bermain juga

merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith (dalam Andriani, 2015:26) ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura.

Menurut Sudono (dalam Andriyani, 2015:26) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain juga diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, serta menggunakan imajinasi, panca indera dan seluruh anggota tubuhnya. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan sebagai aktivitas bermain, apabila memenuhi berbagai kriteria sebagai hakekat dan ciri dari bermain itu sendiri.

Sejalan dengan teori yang telah dikemukakan di atas, menurut Parten (dalam Andriyani, 2015:27) terdapat beberapa tahapan perkembangan bermain yaitu : a) unoccupied play, b) solitary play, c) onlooker play, d) parallel play, e) associative play, f) cooperative play. Berikut penjelasan masing-masing tahapan perkembangan bermain.

Pada unoccupied play sebenarnya anak tidak benar-benar terlihat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian sekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas. Solitary play (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain sekitarnya. Perilakunya yang bersifat

egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Antara lain baru dirasakan kehadirannya apabila misalnya, anak tersebut mengambil mainan.

Onlooker play (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak yang lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun. Dapat juga tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak-anak lainnya. Sambil mengamati, anak mungkin juga mengajukan pertanyaan serta memperhatikan perilaku dan percakapan anak-anak yang diamatinya. Ketiga jenis permainan ini dikategorikan sebagai nonsocial play karena amat minimalnya faktor interaksi sosial yang terjadi dalam ketiga jenis permainan tersebut.

Paralel Play (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperlihatkan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan Lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing, bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi.

Dengan melakukan kegiatan paralel bukan kerja sama, karena pada dasarnya mereka masih sangat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain. Associative play (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antara anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya pada anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil warna, ada interaksi diantara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri. Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah. Kemampuan anak untuk dapat melakukan kerja sama dalam bermain bersama, tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimilikinya untuk banyak bergaul dengan anak lain. Oleh karena itu jenis kegiatan bermain asosiatif, bukan kooperatif yang masih banyak terlihat dilakukan oleh anak di Taman Kanak-kanak. Cooperative play atau bermain bersama; ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain

dokter-dokteran, bekerja sama dalam membuat suatu karya bangunan dari balok-balok atau semacamnya. Kegiatan bermain ini pada umumnya sudah tampak pada anak berusia 5 tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan agar anaknya mau bergaul sesama teman. Bila orang tua kurang atau tidak memberi kesempatan bagi anak-anaknya untuk bergaul dengan anak-anak lain, maka mungkin saja cooperative play tidak terlaksana.

b. Manfaat dan Tujuan Bermain

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari (Tejasaputra, 2001:39-45). Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam : a) perkembangan aspek fisik, b) perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar, c) perkembangan aspek sosial, d) perkembangan aspek emosi dan kepribadian, e) perkembangan aspek kognitif, f) mengasah ketajaman penginderaan, g) mengembangkan keterampilan olah raga dan menari, h) terapi, i) media intervensi, j) media untuk guru.

Perkembangan aspek fisik dalam bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini. Perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar dalam bermain memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

Perkembangan aspek sosial dalam bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat. Perkembangan aspek emosi dan kepribadian dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif, rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan. Perkembangan aspek kognitif dalam aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain.

Bermain juga dapat merangsang kreatifitas atau daya cipta. Mengasah ketajaman penginderaan, dalam penginderaan meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima indera tersebut perlu diasah agar anak dapat menjadi peka dan tanggap terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya dan menjadi anak yang kritis dan kreatif. Bermain dapat mengasah ketajaman penginderaan melalui kegiatan belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu dengan kegiatan yang menyenangkan. Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dalam kegiatan bermain yang dilakukan terus menerus akan membuat anak menjadi sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar dan

menangkap bola, serta berbagai gerakan yang lentur dan terkesan tidak canggung. Hal tersebut membuat anak-anak yang sering bermain akan menjadi lebih siap dalam mengembangkan keterampilannya di bidang olahraga dan menari.

Terapi dalam kegiatan bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi yang disebut terapi bermain karena selama bermain anak akan tampil bebas dan alami. Terapi bermain ini biasanya digunakan untuk menangani anakanak dengan perilaku agresif, anak dengan berbagai kebiasaan menyimpang (mengompol di usia tiga tahun ke atas, menahan buang air besar, phobia sekolah, mencabut rambut sampai botak, dan lain-lain), serta anak yang sulit bergaul dan kurang percaya diri. Media intervensi dalam kegiatan sering digunakan untuk melatih konsentrasi serta pemusatan perhatian bagi anak. Media intervensi pemusatan perhatian dan konsentrasi ini biasanya ditujukan untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus seperti anak-anak autisme, penderita cerebral palsy, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran, dan lain-lain.

c. Pengertian Permainan Tradisional Gotri Legendri

Bermain adalah memberikan pengaruh secara langsung terhadap setiap perkembangan anak. Unsur utama dalam perkembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal di masa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang sangat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Kurikulum bagi anak usia dini haruslah memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seorang anak memiliki lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta hubungan dengan orang tua, atau orang dewasa lainnya.

Program pembelajaran pada anak usia dini memiliki beberapa fungsi antara lain : untuk pengembangan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Mengenalkan anak pada lingkungan sekitarnya mengembangkan sosialisasi anak, mengenal peraturan dan menanamkan disiplin pada anak-anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. Permainan tradisional Indonesia dapat dikatakan sebagai produk budaya lokal yang tersebar, terutama di masyarakat lokal. Permainan tradisional di Indonesia begitu banyak, inovatif, kreatif dan variatif.

Tejasaputra (dalam Andriyani, 2015:31) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura.

Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya (Tejasaputra, 2015:39).

Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan. Salah satu dari banyak permainan tradisional tersebut ialah

permainan tradisional gotri legendri. Permainan tradisional gotri legendri adalah permainan suku jawa yang dimainkan secara beregu. Biasanya permainan ini dilakukan oleh 4-6 orang. Permainan disini akan dilakukan dengan anak-anak duduk secara melingkar serta akan menyanyikan lagu gotri nogosari.

Menurut Ningsih (2019:8) permainan tradisonal gotri legendri adalah permainan tradisional suku jawa yang dimainkan secara beregu. Permainan ini dilakukan biasanya pada saat siang hari di waktu bermain anak-anak. Permainan gotri nogosari menggunakan media genting dan batu dalam permainannya. Penempatan pemain dalam bentuk lingkaran.

Permainan ini biasanya dilakukan dengan cara melingkar, jongkok ditanah, anak saling menggilirkan batu keteman sebelahnya sambil menyanyikan lagu gotri nogosari. Biasanya akan ada batu yang lebih besar, yang nantinya batu ini akan dijadikan sebagai katak dalam permainan ini.

Menurut Hartini (2018:12) mengungkapkan bahwa kelebihan dalam permainan tradisional gotri legendri adalah permainan yang dilakukan oleh 4-6 orang anak, mereka duduk melingkar, masing-masing anak memegang batu. Batu ini kemudian dipindahkan kedepan anak di sebelah kanan masing-masing. Hal tersebut dilakukan sembari menyanyikan lagu gotri legendri. Kemudian yang mendapatkan batu terakhir dia jadi kodok.

Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternative permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional gotri legendri adalah permainan tradisional suku Jawa yang dimainkan secara beregu dengan jumlah anak 4-6 orang dengan media genting dan batu yang dimainkan dalam permainan ini.

d. Cara bermain permainan tradisional gotri legendri

Permainan tradisional gotri legendri dilakukan oleh 4 orang sampai 6 orang. Jumlah permainan gotri legendri ini dibatasi karena apabila tidak ada batasannya maka dikhawatirkan tempatnya tidak memungkinkan untuk menampung jumlah pemain yang terlalu banyak. Jika tempat dirasa memungkinkan maka pemain boleh dalam jumlah yang lebih banyak.

Menurut Dharmamulya (dalam Andriyani, 2015:45) berpendapat bahwa ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan gotri legendri, langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) Mempersiapkan alat yang digunakan, dalam permainan ini mempersiapkan bentuk geometri, tapi ada salah satu bentuk geometri yang lebih besar dari ukuran yang lain, dan itu sebagai kodok.
- 2) Semua anak yang akan bermain berkumpul terlebih dahulu, lalu mereka membuat aturan (biasanya secara lisan saja) mengenai aturan permainan gotri legendri. Peraturan ini sangat luwes disesuaikan dengan kondisi waktu atau tempat bermain antara lain:
 - a) Setiap anak yang memegang kodok (bentuk geometri) di akhir sebuah lagu, dialah yang akan menjadi pemain kalah (dadi). Pada awal permainan, bisa dilakukan hompimpah untuk menentukan pemegang kodok.
 - b) Pemain yang kalah menutup mata dan pemain yang menang segera berlari bersembunyi.

- c) Pemain kalah segera wajib mencari pemain-pemain yang menang satu-persatu hingga semuanya bisa ditebak/dicari sesuai dengan nama-namanya.
 - d) Lingkunan bersembunyi juga sudah harus ditentukan, misalnya dipekarangan rumah yang di pakai untuk bermain. Setiap pemain yang menang jika ada yang bersembunyi diluar pekarangan dianggap diskualifikasi.
- 3) Permainan gotri legendri bisa dimulai setelah peralatan disiapkan dan aturan bermain telah disepakati. Anak yang bermain bisa memulai terlebih dahulu melakukan hompimpah. Hompimpah ini dilakukan untuk menentukan pemenang. Pemenang nantinya berhak untuk memegang kodok. Ini hanya berlaku untuk sekali saja dalam permainan, yaitu untuk mengawali permainan. Setelah itu, setiap pemain yang memegang kodok diakhir lagu, dialah yang kalah.
 - 4) Setelah semua memegang kreweng dan salah satunya memegang kodok, maka permainan dilanjutkan dengan mulai menyanyikan lagu gotri legendri.
 - 5) Selesai lagu tersebut dan seorang pemain yang kebetulan memegang kodok saat lagu berakhir, berarti ia menjadi pemain "dadi". Saat itulah para pemain lain segera bersembunyi, sementara itu pemain "dadi" segera menyusun kreweng dan diakhiri dengan menyusun batu (kodok), setelah itu mencari pemain yang bersembunyi satu persatu, sat menebak orang yang ditemukan harus menyebutkan namanya juga.
 - 6) Kembali ke pemain yang menang yang telah disekit, maka dia harus menunggu giliran teman yang lainnya dicari oleh pemain "dadi" tadi, begitu terus sampai semua yang bersembunyi ditemukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa cara bermain dari permainan tradisional gotri legendri ini diawali dengan penjaga lalu siapa sebagai pemegang terakhir kodok dialah yang akan menjadi penjaga dan mencari temannya yang lain yang sedang bersembunyi hingga ditemukan satu persatu.

5. Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini

a. Pengertian permainan tradisional

Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya Yunus (dalam Andriyani 2015:36).

Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan. Pernyataan mengenai permainan tradisional yang berasal dari budaya masyarakat pendukungnya bukan tanpa alasan. Pada poin sebelumnya ada sebuah pernyataan bahwa budaya masyarakat pendukung ini terwujud dalam aktivitas untuk kesenangan.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Yunus (dalam Andriyani 2015:36), permainan tradisional terbentuk dan berkembang karena adanya suatu kebutuhan, dimana kebutuhan tersebut dikarenakan sifat naluri manusia yang selalu ingin mengatasi tantangan hidup. Selain adanya kebutuhan dari masyarakat pendukung tersebut, permainan tradisional juga terbentuk dari adanya pengaruh lingkungan.

Pernyataan tersebut dapat memberi gambaran bahwa permainan tradisional terbentuk dari masyarakat yang memiliki

kebutuhan akan kesenangan sehingga masyarakat tersebut terangsang untuk menciptakan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berkreasi, serta berolahraga Yunus (dalam Andriyani 2015:37). Permainan tradisional juga memiliki unsur lain selain unsur kebergunaannya sebagai alat penghibur, penyegar pikiran, serta sarana berolahraga seperti dalam pengertian yang telah dipaparkan diatas. Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari jaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat Siagawati dalam (Marliya Andriyani, 2015:37).

Permainan tradisional memiliki unsur yang beragam yang membedakannya dengan jenis permainan lain Yunus (dalam Andriyani,2015:37). Unsur-unsur tersebut antara lain latar belakang permainan tradisional yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, bahkan religious. Unsur-unsur tersebut akan menjadi ciri khusus dalam permainan tradisional, serta dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pelaku permainan tradisional itu sendiri. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturanaturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli.

Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan, dimana di dalamnya terdapat berbagai ciri khas, antara lain bernuansa menyenangkan serta tanpa tekanan, tidak memperhatikan unsur kompetisi atau menang dan kalah, mengutamakan kepuasan batin serta sering memanfaatkan lirik atau lagu ringan untuk mengiringinya Endawasra (dalam Andriyani,2015:38). Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Berbagai pendapat tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Konsep menang dan kalah juga dikenal dalam permainan tradisional, namun konsep menang dan kalah ini biasanya tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder.

Ada kecenderungan anak yang sudah bisa akan mengajari anak yang belum bisa. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh fakta bahwa permainan tradisional tidak memiliki aturan tertulis. Aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Melihat pernyataan tersebut maka permainan tradisional merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan sehingga sesuai untuk media pengembangan berbagai macam aspek, khususnya perilaku. Permainan tradisional juga sering dikaitkan dengan dolanan tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata dolanan merupakan kata

bentukan dari bentuk dasar dolan yang termasuk dalam kelas kata verba (kata kerja). Kata tersebut mendapat akhiran –an menjadi dolanan. Dolanan tersebut biasa diartikan dengan makna bermain.

Kata dolanan, khususnya di Jawa biasanya di padankan dengan permainan tradisional. Dolanan juga sering dikaitkan dengan permainan yang menggunakan lagu di dalamnya dan biasa disebut lagu dolanan. Lagu dolanan pada masyarakat Jawa dalam melagukannya disertai dengan suatu permainan, sehingga lagu dolanan sering juga dikelompokkan ke dalam permainan tradisional Jawa. Permainan yang tergolong nyanyian merupakan permainan yang berupa gerakan atau perilaku disertai nyanyian. Lagu yang dinyanyikan dalam permainan tersebut disebut lagu dolanan. Adapun lagu dolanan yang sering digunakan dalam permainan tersebut, yaitu :cublak-cublak suweng, sluku-sluku bathok, jamuran, gula-ganthi, jaranan, dan sebagainya. Lagu dolanan juga ada yang hanya dinyanyikan saja, tidak dikombinasikan dengan permainan, seperti :bebek adus kali, oh adhiku, menthok-menthok, dan sebagainya.

b. Pengertian permainan tradisional gotri legndri.

Menurut Ningsih (2019:12) permainan tradisional gotri legendri adalah permainan tradisional suku jawa yang dimainkan secara beregu. Permainan ini biasanya dilakukan pada saat siang hari di waktu bermain anak. Permainan gotri legendri menggunakan media genting dan batu dalam permainannya. Penempatan pemain dalam bentuk lingkaran.

Permainan tradisional gotri legendri ini sendiri merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di daerah jawa. Menurut sebagian orang permainan ini mungkin sedikit asing ditelinga, namun permainan ini sangatlah menarik, permainan ini juga hampir serupa dengan permainan petak umpet namun yang menjadi ciri khas dalam

permainan ini yakni menggunakan media genting dan batu ataupun disekolah bisa kita ganti dengan menggunakan media balok.

Di minangkabau khususnya provinsi sumatera barat, permainan tradisional gotri legendri pun juga ada namun dengan nama yang berbeda dan dalam bentuk 2 kegiatan yakni permainan “cimandok” atau yang biasa dikenal dengan permainan petak umpet dan permainan lempar batu “gado batu” adapun keunggulan dalam permainan tradisional gotri legendri ialah dalam satu kegiatan ini bisa terlaksanak dua permainan asal minangkabau diatas. Adapun kelemahannya ialah memakan waktu terlalu lama.

Adapun cara bermain dari permainan tradisional gotri legendri ini ialah sebagai berikut:

Menurut Dharmamulya (dalam Andriyani, 2015:45) berpendapat bahwa ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan gotri legendri, langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) Mempersiapkan alat yang digunakan, dalam permainan ini mempersiapkan bentuk geometri, tapi ada salah satu bentuk geometri yang lebih besar dari ukuran yang lain, dan itu sebagai kodok.
- 2) Semua anak yang akan bermain berkumpul terlebih dahulu, lalu mereka membuat aturan (biasanya secara lisan saja) mengenai aturan permainan gotri legendri. Peraturan ini sangat luwes disesuaikan dengan kondisi waktu atau tempat bermain antara lain:
 - a) Setiap anak yang memegang kodok (bentuk geometri) di akhir sebuah lagu, dialah yang akan menjadi pemain kalah (dadi). Pada awal permainan, bisa dilakukan hompimpah untuk menentukan pemegang kodok.

- b) Pemain yang kalah menutup mata dan pemain yang menang segera berlari bersembunyi.
 - c) Pemain kalah segera wajib mencari pemain-pemain yang menang satu-persatu hingga semuanya bisa ditebak/dicari sesuai dengan nama-namanya.
 - d) Lingkunan bersembunyi juga sudah harus ditentukan, misalnya dipekarangan rumah yang di pakai untuk bermain. Setiap pemain yang menang jika ada yang bersembunyi diluar pekarangan dianggap diskualifikasi.
- 3) Permainan gotri legendri bisa dimulai setelah peralatan disiapkan dan aturan bermain telah disepakati. Anak yang bermain bisa memulai terlebih dahulu melakukan hompimpah. Hompimpah ini dilakukan untuk menentukan pemenang. Pemenang nantinya berhak untuk memegang kodok. Ini hanya berlaku untuk sekali saja dalam permainan, yaitu untuk mengawali permainan. Setelah itu, setiap pemain yang memegang kodok diakhir lagu, dialah yang kalah.
- 4) Setelah semua memegang kreweng dan salah satunya memegang kodok, maka permainan dilanjutkan dengan mulai menyanyikan lagu gotri legendri.
- 5) Selesai lagu tersebut dan seorang pemain yang kebetulan memegang kodok saat lagu berakhir, berarti ia menjadi pemain "dadi". Saat itulah para pemain lain segera bersembunyi, sementara itu pemain "dadi" segera menyusun kreweng dan diakhiri dengan menyusun batu (kodok), setelah itu mencari pemain yang bersembunyi satu persatu, sat menebak orang yang ditemukan harus menyebutkan namanya juga.
- 6) Kembali ke pemain yang menang yang telah disekit, maka dia harus menunggu giliran teman yang lainnya dicari oleh pemain

“dadi” tadi, begitu terus sampai semua yang bersembunyi ditemukan.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai langkah-langkah permainan tradisional gotri legendri, disini penulis akan sedikit memodifikasi permainan ini, dengan merubah nyanyian gotri nogosari ke nyanyian yang biasa dinyanyikan oleh anak, karna penulis juga menyesuaikan dengan daerah dan tempat penulis melakukan penelitian.

c. Motivasi belajar geometri

Pengertian motivasi belajar menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah dorongan yang timbul dari diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan suatu tujuan tertentu.

Menurut Sudarwan (dalam Suprihatin, 2015:74) motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya

Menurut Sudirman (dalam Mahmudi 2011:7) bahwa motivasi yang ada dalam diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.

- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (tugas yang berulang-ulang).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Maka dari itu dapat dipahami bahwasanya anak yang termotivasi dalam belajar geometri ialah anak yang:

- 1) Anak yang sangat ulet dalam melaksanakan tugas seputar geometri.
- 2) Anak senang memecahkan soal-soal yang berhubungan dengan geometri.
- 3) Anak akan lebih antusias pada tugas yang menarik dan tidak berulang-ulang.
- 4) Menunjukkan minatnya dalam pembelajaran geometri.

Adapun guru harus mampu membuat anak termotivasi dalam belajar geometri salah satunya dengan permainan tradisional gotri legendri.

Menurut Andriyani (2015:82), permainan tradisional gotri legendri mampu membuat anak lebih bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran geometri di Tk Sunan Kalijogo Cangkringan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil pemahaman anak terhadap pembelajaran geometri hingga 89,4%. Selain itu ia juga menjelaskan bahwa pada kegiatan mengenalkan bentuk geometri pada anak melalui permainan tradisional gotri legendri ini anak mendapatkan kesempatan langsung menyebutkan bentuk geometri dan membentuk posisi lantai. Pembelajaran tersebut merangsang berpikir anak untuk memecahkan masalah dan menemukan jawabannya sendiri.

Selain itu Andriyani (2015:79) juga menjelaskan dengan kegiatan bervariasi tersebut yakni dengan menggunakan permainan tradisional gotri legendri anak lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasanya permainan tradisional gotri legendri mempengaruhi motivasi belajar geometri anak usia dini yang mana salah satu dari indikator motivasi belajar

yaitu, suka memecahkan masalah, senang bekerja mandiri dan antusias dalam memecahkan masalah.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti tindakan plagiat. Maka berikut ini beberapa penelitian yang telah dibuat mengenai pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini:

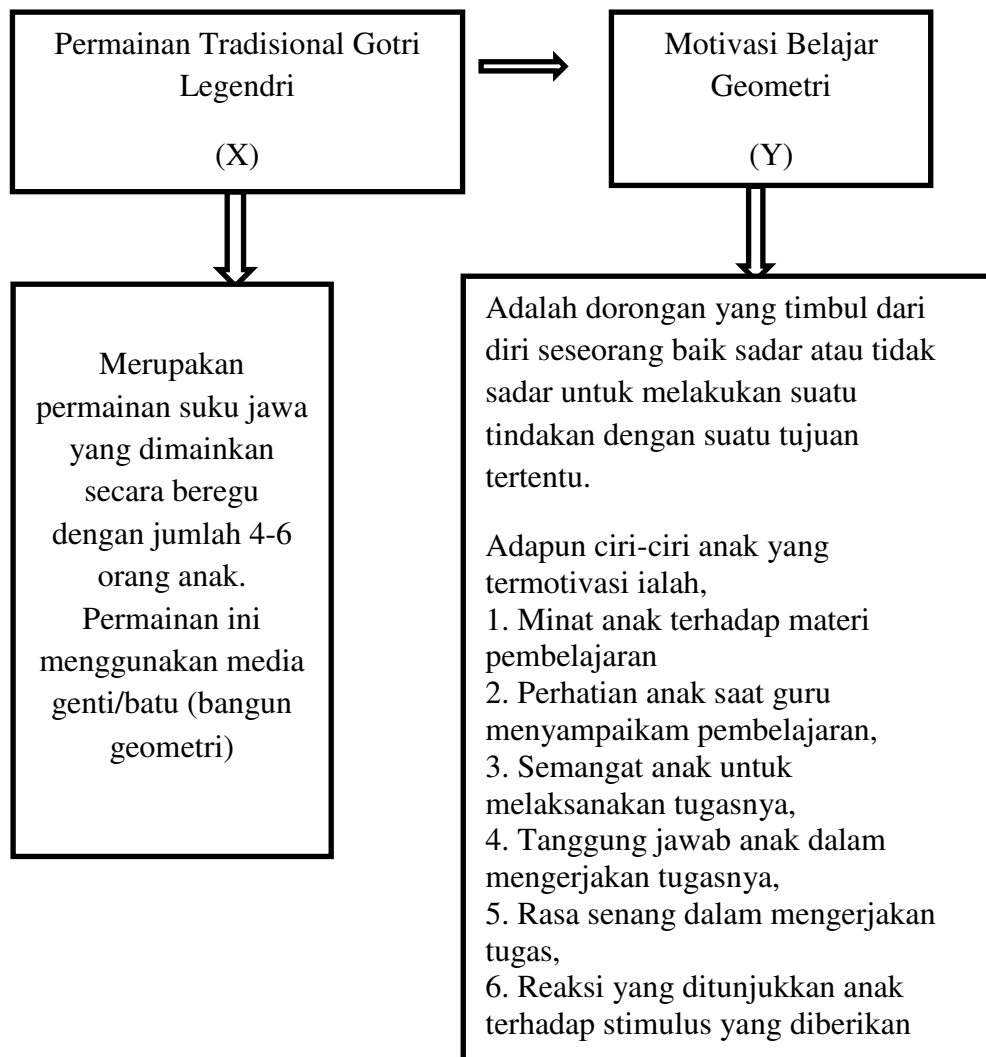
1. Penelitian oleh Ilza Ma'azi Azizah (2016) dengan judul penelitian “Efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk” di MIN Ngronggot Nganjuk, ia menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sebagian sekolah belum sesuai dengan yang diharapkan, maka dari itu permainan tradisional menurutnya mampu membuat suasana yang menyenangkan dan memicu motivasi siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun persamaan penelitian ini dengan peneliti ialah sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode eksperimen, adapun perbedaannya ialah variabelnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Marlia Andriyani (2015) dengan judul penelitian “meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri” di Tk Sunan Kalijogo, ia menjelaskan bahwa melalui permainan tradisional gotri legendri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar pada anak di TK Sunan Kalijogo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Adapun dalam penelitian ini tidak ada persamaan dengan peneliti namun ada perbedaannya yakni jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model kemmis dan mc taggart sedangkan peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan Eka Fitria Ningsih (2019) dengan judul penelitian “Gotri Nogosari as learning Mathematics media”, ia menjelaskan bahwa permainan tradisional gotri legendri (gotri nogosari) adalah suatu warisan budaya yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi. Tidak ada persamaan penelitian diatas dengan peneliti namun ada perbedaannya yakni penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi sedangkan peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.
4. Penelitian yang dilakukan Putu Indah Lestari dkk, 2016. Dengan judul penelitian “Implementasi Permainan Anak Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini”. Ia menjelaskan bahwa permainan anak tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di tingkat taman kanak-kanak. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode observasi. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan peneliti yaitu jenis penelitian yang digunakan. Peneliti sendiri menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian diatas menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan metode observasi.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir diperlukan dalam mengembangkan hubungan antara konsep yang akan diteliti, tujuannya adalah untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian

Adapun kerangka berfikir tersebut ialah sebagai berikut:



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh permainan tradisional *Gotri Legendri* terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam permainan tradisional *Gotri Legendri* terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini ialah :

Ha : $t > 0$

Ho : $t < 0$

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Tk Alativun Bukit Kerambil Kabupaten Padang Pariaman dengan jenis penelitian Kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Menurut Mulyadi (2011:127-128) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivism dimana paham positivisme ini sendiri ialah faham yang berpendapat bahwa keberadaan sesuatu merupakan besaran yang dapat diukur.

Metode eksperimen ialah suatu percobaan yang akan dilakukan oleh peneliti kepada suatu orang maupun sekelompok orang, lalu akan diamati dan dituliskan hasilnya. Selain itu diperkuat oleh pendapat Rismawati, dkk (2014:201) metode eksperimen adalah pemberian kesempatan kepada anak didik baik perorangan maupun kelompok untuk melakukan percobaan yang sengaja dirancang dan terencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori dengan menempuh/menggunakan cara yang teratur dan sistematis.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Alasan penulis mengambil penelitian ini karena penulisinginmelihathasil yang akuratmelaluibeberapates yang dilakukan, yaitudenganadanyapretest (sebelum perlakuan) dengan *posttest* (sesudah perlakuan).

Tabel 3.1
One Group Pretest-Posttest Design

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Pre-test (sebelum diberikan perlakuan)
- X : Perlakuan (Treatment)
- O₂ : Post-test (setelah diberikan perlakuan)

Berdasarkan rancangan penelitian diatas penulis melaksanakan penelitian eksperimen kepada 12 orang anak (O_1) , kemudian O_1 diberikan *pre-test* untuk mengukur *mean* motivasi belajar geometri anak usia dini. Selanjutnya dilakukan treatment (X) kepada 12 orang anak tersebut, kemudian diberikan *post-test*.

Langkah untuk melakukan penelitian eksperimen ialah sebagai berikut:

1. Melakukan post-test ialah memberikan tes berupa pernyataan yang berkaitan dengan motivasi belajar geometri anak, sebelum permainan tradisional gotri legendri.
2. Melaksanakan treatment, yaitu melakukan perlakuan menggunakan permainan tradisional gotri legendri.
3. Memberikan post-test yaitu memberikan tes dengan melakukan instrument yang sama kepada 12 orang anak tersebut, dan membandingkan dari hasil pre-test juga dengan post-test, hal ini dilakukan untuk melihat apakah permainan tradisional gotri legendri dapat meningkatkan motivasi belajar geometri anak usia dini.

Dalam penelitian ini melakukan penelitian kepada ke 12 orang anak. Penelitian eksperimen ialah sengaja memberikan tujuan perlakuan atau treatment kepada sampel penelitian. Dan penelitian ini dilaksanakan untuk melihat pengaruh permainan tradisional gotri legendri (X) terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini (Y).

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Alativun Bukit Kerambil, Kecamatan Sungai Limau, Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2021-Desember 2021.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Arikunto (2010:173) menjelaskan populasi ialah keseluruhan subjek penelitian, adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada di Tk Alativun Bukit Kerambil, dengan jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 12 orang anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah atau kelompok kecil yang diamati dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau sebagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi karena memiliki ciri atau karakteristik yang sama. Menurut Darmawan (2014) sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrument penelitian, disamping pertimbangan waktu, tenaga dan pembiayaan. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yakni *total sampling*, sampelnya adalah seluruh peserta didik di Tk Alativun Bukit Kerambil sebanyak 12 orang anak. Berikut tabel data nama anak di Tk Alativun Bukit Kerambil.

Tabel 3.2
Tabel Nama Anak

No	Inisial nama anak	Umur
1	A.M	5 Tahun
2	A.M.A	6 Tahun
3	A.Z.F	5.5 Tahun
4	A.Z.H	6 Tahun
5	D.S	6 Tahun
6	E.S	6 Tahun
7	H.	6 Tahun
8	K	5.5 Tahun
9	M.R.A	6 Tahun
10	N.A	6 Tahun
11	N.A.P	6 Tahun
12	R.U.P	6 Tahun

Sumber: Dapodik Tk Alativun

D. Definisi Operasional

Untuk mempermudah pemahaman terhadap maksud pembahasan yang dibahas oleh penulis, maka penulis menjelaskan mengenai beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi antara lain sebagai berikut:

1. **Anak usia dini**, adalah anak yang berada di usia rentang 0-6 tahun, dan dalam penelitian ini peneliti akan meneliti anak usia dini dalam rentang umur 5-6 tahun.
2. **Motivasi belajar geometri**, adalah dorongan yang timbul dari diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan suatu tujuan tertentu dalam pembelajaran geometri. Adapun indikator dari motivasi belajar geometri yaitu, minat dan perhatian anak terhadap materi pembelajaran geometri, semangat anak untuk melaksanakan tugasnya tentang geometri, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas geometri, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan mengenai geometri, reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru mengenai pembelajaran geometri.
3. **Gotri legendri**, adalah permainan suku jawa yang dimainkan secara beregu. Permainan gotri legendri minimal dilakukan 2 orang dan maksimal 6 orang dengan menggunakan media genting/batu ataupun menggunakan balok-balok bangun datar.

E. Pengembangan instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi. Lembar observasi merupakan pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi – kisi ini dibuat dengan berpedoman kepada jurnal Aulina (2018) untuk mengungkapkan tentang pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi

belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil. Adapun kisi – kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi instrumen

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1	Motivasi belajar geometri	Minat anak terhadap Materi pembelajaran geometri	Anak mendengarkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran geometri Anak tidak meninggalkan kelas saat guru menyampaikan materi pembelajaran geometri	Observasi	Anak
		Perhatian anak saat guru menyampaikan pembelajaran geometri	Anak memperhatikan guru di depan kelas saat menyampaikan materi pembelajaran geometri Pandangan anak berfokus kepada guru saat menyampaikan pembelajaran geometri		
		Semangat anak untuk melaksanakan	Anak bertanya seputar materi yang	Observasi	Anak

		-kan tugasnya mengenai geometri	disampaikan oleh guru mengenai geometri		
		Tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya	Anak menyelesaikan tugasnya sampai akhir Anak mengikuti arahan guru dalam mempraktekkan pembelajaran	Observasi	Anak
		Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan tentang geometri	Anak mengerjakan tugas sesuai dengan tuntunan guru Anak tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru	Observasi	Anak
		Reaksi yang ditunjukkan anak terhadap stimulus yang diberikan guru mengenai geometri	Anak menjawab pertanyaan guru saat bertanya tentang geometri	Observasi	Anak

Sumber: Aulina, Choirun Nisak. 2018. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*

Tabel 3.4
Lembar Observasi Motivasi Belajar Geometri Anak Usia 5-6

Nama anak :
 Pekerjaan orang tua :
 Pendidikan orang tua :
 Tanggal pengisian :

No	Item Indikator	Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mendengarkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran geometri				
2.	Anak tidak meninggalkan kelas saat guru menyampaikan materi pembelajaran geometri				
3.	Anak memperhatikan guru di depan kelas saat menyampaikan materi pembelajaran geometri				
4.	Pandangan anak berfokus kepada guru saat menyampaikan pembelajaran geometri				
5.	Anak bertanya seputar materi yang disampaikan oleh guru mengenai geometri				
6.	Anak menyelesaikan tugasnya sampai akhir				
7.	Anak mengikuti arahan guru dalam mempraktekka-n pembelajaran				
8.	Anak mengerjakan tugas sesuai dengan tuntunan guru				
9.	Anak tertarik dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru				

10.	Anak menjawab pertanyaan guru saat guru bertanya tentang geometri				
-----	---	--	--	--	--

Sumber: Aulina, Choirun Nisak. 2018. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*

Keterangan :

BB	: Belum Berkembang	= 1
MB	: Mulai Berkembang	= 2
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan	= 3
BSB	: Berkembang Sangat Baik	= 4

1. Validasi Instrumen

Menurut Sugiyono (2012 : 173) instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Maka instrumen yang penulis buat dikatakan valid jika dapat mengukur kompetensi yang dikembangkan beserta indikator dan materi pembelajarannya.

Validitas diperoleh dengan cara peneliti memberikan penilaian pada masing-masing item sesuai dengan pencapaian anak dan peneliti akan menjumlahkannya untuk melihat sejauh mana perkembangan atau peningkatan yang didapat oleh anak pada item-item indikator motivasi belajar geometri tersebut. Adapun validasi yang telah peneliti buat telah peneliti jelaskan dan divalidasi oleh satu guru Tk Alativun Bukit Kerambil dan satu dosen ahli. Peneliti melakukan pertemuan dengan salah satu guru di Tk Alativun Bukit Kerambil yang bernama Novia Sartika, S.pd pada tanggal 4 Oktober 2021 untuk meminta persetujuan validasi yang telah peneliti buat dan hasilnya beliau menyetujui validasi yang telah peneliti buat dan diizinkan untuk dilaksanakan di Tk Alativun Bukit Kerambil, sedangkan untuk bimbingan validasi bersama dosen ahli di IAIN Batusangkar yakni Ibu Meliana Sari, M.Pd pada

tanggal 30 September 2021, hasil dari bimbingan validasi bersama dosen ahli ialah menyetujui validasi yang peneliti buat dengan catatan sedikit perbaikan pada penggunaan kalimat pada butir item pengamatan nomor 9, dan diizinkan melaksanakan penelitian. Sebelum diserahkan kepada guru di Tk Alativun Bukit Kerambil peneliti telah memperbaiki item pengamatan pada validasi peneliti yang telah dikoreksi oleh ibu Meliana Sari, M.Pd.

F. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yakni observasi. Observasi merupakan suatu proses dimana peneliti melakukan suatu pengamatan terhadap proses atau objek yang dimaksud. Jadi disini peneliti melakukan observasi ke Tk Alativun Bukit Kerambil dengan tujuan mengamati proses yang dimaksud dengan mencapai tujuan tertentu.

G. Teknik analisis data

Qomari (2009:1) Tahap analisis data merupakan tahap penting. Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya menggunakan metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai, dimana penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Dalam sebuah penelitian terdapat uji prasyarat dalam teknik analisis data. Uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk dianalisis dengan teknik yang telah direncanakan. Uji prasyarat analisis data dapat dibedakan atas beberapa jenis antara lain:

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Uji Kolmogorof. Hipotesis yang diajukan adalah: H_0 = Sampel berdistribusi normal,
 H_1 = Sampel berdistribusi tidak normal. Dalam menentukan uji normalitas, penguji menggunakan program SPSS 20 dalam mengolah data.

2. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua variansi dilakukan untuk melihat apakah data *pretest* dan *post-test* kelompok eksperimen homogen atau tidak.

Pada tahap pengukuran pertama sebelum perlakuan (*pretest*) peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi daftar *ceklist* untuk melihat motivasi belajar geometri anak. Setelah pelaksanaan pengukuran tersebut peneliti akan melakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan. Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*posttest*).

Tujuan penelitian adalah membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diberikan kepada anak. Analisis statistik yang digunakan yaitu uji-t (*t-test*) dengan cara mengikuti analisis data eksperimen dengan model *pre-test dan post-test*. Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data, yaitu sebagai berikut:

1. Mencari *mean* dari *difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

2. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

3. Mencari standar error dari *mean of difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

4. Menghitung perbedaan rata-rata uji-t dengan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SD_{MD}}$$

5. $df = N-1$

Keterangan:

M_D : *Mean of difference* (nilai rata-rata hitung dari selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest*)

$\sum D$: Jumlah beda/selisih antar skor *pretest* dan skor *posttest*.

N : *Number of Case* (jumlah subjek yang diteliti)

SE_{MD} : Standar Error (standar kesesatan dari *mean of difference*)

SD_D : Deviasiasi standar dari perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest*.

Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima, artinya permainan tradisional *Gotri Legendri* dapat mempengaruhi motivasi belajar geometri anak usia dini, tetapi apabila t hitung (t_0) kecil nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesis alternatif (h_a) ditolak, artinya permainan tradisional *Gotri Legendri* tidak mempengaruhi motivasi belajar geometri anak usia dini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Pre-test

Data peneliti ini terdiri dari : “ Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Legendri (X) sebagai variabel bebas dan variabel terikat Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini (Y)”, dengan mengeksperimenkan sebanyak 4 kali. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Alativun Bukit Kerambil data yang berjumlah 12 orang. Sampelnya terdiri dari 12 orang.

Adapun data *pre-test* pengaruh permainan tradisional gotri legendri di Tk Alativun Bukit Kerambil dapat diperoleh pada tabel berikut.

Tabel IV.1
Data Pre-test

No	Kode Anak	Butir Pengamatan										Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	BB
2	AMA	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	13	BB
3	AZF	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	15	BB
4	AZH	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	BB
5	DS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	ES	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	12	BB
7	H	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	BB
8	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
9	MRA	3	3	2	2	2	3	1	1	1	1	19	MB
10	NA	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13	BB

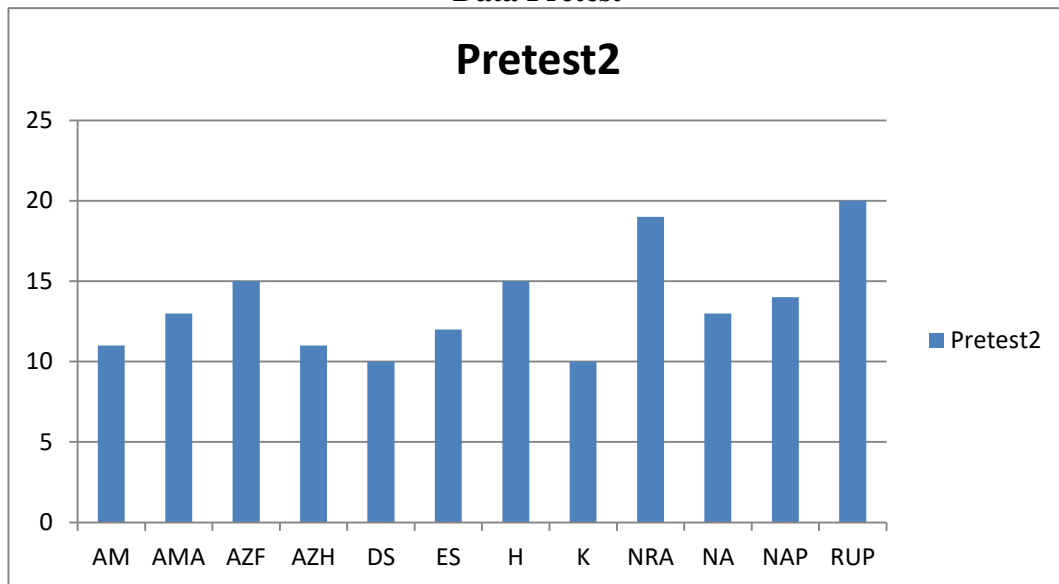
11	NAP	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	BB
12	RUP	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	20	MB
Total		20	24	19	16	15	18	12	13	12	14	163	
Rata-rata		47										13,58	

Tabel diatas merupakan hasil dari penilaian 12 orang anak pada *pre-test* yang telah peneliti lakukan. Dalam hasil *pretest* ini didapatkan dari pejumlahan poin perkembangan motivasi belajar geometri anak usia dini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 13,58, yang mana terdiri dari 10 anak kategori BB dan 2 anak dalam kategori MB.

Sesuai tabel yang telah peneliti lampirkan di atas diperoleh untuk indikator *pertama* 2 anak berkembang sesuai harapan, 4 orang anak mulai berkembang , dan 6 orang anak belum berkembang. Indikator *kedua* 2 anak berkembang sesuai harapan, 8 anak mulai berkembang dan 2 anak belum berkembang. Indikator *ketiga* 7 anak mulai berkembang dan 5 anak belum berkembang. Indikator *keempat* 4 anak mulai berkembang dan 8 orang anak belum berkembang. Indikator *kelima* 3 anak mulai berkembang dan 9 anak belum berkembang. Indikator *keenam* 1 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang dan 7 orang anak belum berkembang. Indikator *ketujuh* 12 anak belum berkembang. Indikator *kedelapan* 1 anak mulai berkembang, 11 anak belum berkembang. Indikator *kesembilan* 12 anak belum berkembang. Indikator *sepuluh* 2 anak mulai berkembang, 10 anak belum berkembang.

Adapun data *pre-test* yang telah peneliti dapatkan bisa dilihat lebih jelas pada grafik IV.1 dibawah ini:

**Grafik IV.1
Data Pretest**



**Tabel IV.2
Klasifikasi Skor Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini Di Tk Alativun
Bukit Kerambil**

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1	32,6-40	Berkembang sangat baik	0	0
2	25,1-32,5	Berkembang sesuai harapan	0	0
3	17,6-25	Mulai berkembang	2	16,67%
4	10-17,5	Belum berkembang	10	83,33%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwasanya pada data *pretest* tidak ada satupun anak yang berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, 2 anak mulai berkembang dengan

persentase 16,67% dan 10 anak belum berkembang dengan persentase 83,33%.

2. Pelaksanaan perlakuan /treatment

Setelah penulis menetapkan subjek penelitian dan melakukan langkah selanjutnya dalam merencanakan perlakuan atau treatment yang akan diberikan. Treatment dilakukan sebanyak 4 kali perlakuan pada anak.

Hasil *pretest* menjelaskan bahwa motivasi belajar geometri pada anak masih tergolong rendah dilihat dari hasil data *pretest*, seperti masih adanya anak yang tidak mengetahui nama dari bentuk geometri, anak yang tidak memperhatikan guru saat membahas pelajaran geometri dan kurangnya dorongan pada diri anak untuk bertanya mengenai bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu rencana pelaksanaan treatment dilaksanakan sebagai berikut:

Tabel IV.3

Jadwal Kegiatan Treatment

No	Waktu treatment	Treatment Permainan Tradisional Gotri Legendri
1	23 oktober 2021	Treatment 1 permainan tradisional gotri legendri dengan tema kebutuhan diri dan keluarga, sub tema tempat ibadah, sub –sub tema masjid
2	28 oktober 2021	Treatment 2 permainan tradisional gotri legendri dengan tema kebutuhan diri dan keluarga, sub tema rumah, sub-sub tema bagian rumah
3	13 november 2021	Treatment 3 permainan tradisional gotri legendri dengan tema

		kebutuhan diri dan keluarga, sub tema rumah, sub-sub tema alat perabotan
4	20 november 2021	Treatment 4 permainan tradisional gotri legendri dengan tema kebutuhan diri dan keluarga, sub-sub tema bahan untuk membangun rumah

a. Treatment 1

1) Perencanaan

Pada treatment ini peneliti memberikan permainan tradisional gotri legendri untuk melihat pengaruhnya pada motivasi belajar geometri anak. Untuk melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH untuk memudahkan jalannya perlakuan yang akan dilaksanakan. Treatment pertama ini dilaksanakan pada 23 oktober 2021, pada treatment pertama ini anak melakukan permainan tradisional gotri legendri dengan membangun bangunan masjid menggunakan balok.

2) Pelaksanaan

Treatment pertama ini peneliti lakukan pada tanggal 23 oktober 2021. Pelaksanaan permainan tradisional gotri legendri dilaksanakan dengan membuat bangunan masjid sesuai dengan tema pembelajaran menggunakan balok geometri.

Sebelum kegiatan permainan ini dimulai, peneliti menerapkan serta menjelaskan peraturan kepada peserta didik selama proses permainan ini berlangsung. Pertama peneliti menanyakan kepada anak seputar tempat ibadah, nama tempat ibadah, dan bentuknya. Lalu peneliti memperlihatkan gambar

masjid kepada anak, dan menanyakan apakah anak-anak tersebut pernah melihat bangunan ini.

Setelah melaksanakan hal di atas, peneliti langsung melaksanakan kegiatan inti, dengan menunjukkan balok-balok yang digunakan oleh anak, satu persatu balok diangkat dan menanyakan pada anak apa nama dari bentuk balok ini, misalnya bentuk persegi, segitiga dan lingkaran. Setelah itu peneliti melakukan giliran balok kepada anak dengan menyanyikan lagu "gotri nogosari" namun peneliti menggantinya dengan lagu "ya oma ya oma" agar memudahkan anak dan juga tidak membuat bingung anak untuk menyanyikannya.

Selanjutnya siapa yang menerima balok saat lagu sudah selesai dinyanyikan maka ialah nantinya yang menjadi penjaga sedangkan yang lain akan bersembunyi. Setelah selesai mengenai hal sebelumnya maka peneliti mempersilahkan anak untuk membangun masjid menggunakan balok yang telah peneliti sediakan. Setelah bangunan masjid sudah di selesaikan maka anak melanjutkan permainannya. Si penjaga menghitung 1-10 dan yang lain bersembunyi. Setelah selesai maka penjaga mencari temannya yang bersembunyi, saat penjaga sedang mencari, maka anak yang bersembunyi disisi yang tidak penjaga lihat akan keluar dan merubahkan bangunan masjid yang sudah dibangun, maka penjaga harus membangunnya lagi, dan anak-anak yang lain akan bersembunyi, sampai seterusnya.

Berikut ini adalah data pengamatan motivasi belajar geometri anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.4 dibawah ini:

Tabel IV.4
Data treatment 1

no	kode anak	butir pengamatan										skor total	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	13	BB
2	AMA	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	14	BB
3	AZF	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	16	BB
4	AZH	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	13	BB
5	DS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	ES	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	13	BB
7	H	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	BB
8	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
9	MRA	3	3	2	2	2	3	1	1	1	1	19	MB
10	NA	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13	BB
11	NAP	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	BB
12	RUP	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	20	MB
Total		21	24	19	16	15	18	12	13	12	14	170	
Rata-rata												14,16	

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memperoleh nilai hasil motivasi belajar geometri anak usia dini dari hasil data treatment dengan persentase rata-rata 14,16.

3) Evaluasi

Berdasarkan treatment yang pertama ini peneliti melihat hasil dari kegiatan ini pada motivasi belajar geometri anak yaitu *indikator pertama* terdapat 2 anak berkembang sesuai harapan, 5 anak mulai berkembang dan 5 orang anak belum berkembang. *Indikator kedua* 2 anak berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang dan 4 anak belum berkembang. Pada *indikator ketiga* terdapat 7 anak mulai berkembang, 5 anak belum berkembang. *Indikator keempat* 4 anak mulai berkembang, 8 anak belum berkembang. *Indikator kelima* 4 anak mulai berkembang, 8 anak belum berkembang. *Indikator keenam* 1 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang, 7 anak belum berkembang. *Indikator ketujuh* 12 anak belum berkembang. *Indikator kedelapan* 1 anak mulai berkembang, 11 anak belum berkembang. *Indikator kesembilan* 2 anak mulai berkembang, 10 anak belum berkembang. *Indikator kesepuluh* 5 anak mulai berkembang, 7 anak belum berkembang.

Berdasarkan gambaran treatment pertama ini, dikategorikan banyak anak yang motivasi belajar geometrinya belum berkembang, dan diperlukan treatment berikutnya agar motivasi belajar geometrinya bisa berkembang secara optimal.





Gambar 1. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri treatment 1

b. Treatment 2

1) Perencanaan

Pada perencanaan kedua ini yang peneliti lakukan pada tanggal 28 oktober 2021 melalui permainan tradisional gotri legendri dengan tema kebutuhan diri sendiri dan keluarga, sub tema rumah, sub-sub tema bagian rumah.

Tujuannya dilaksanakan treatment/perlakuan kedua ini untuk melihat lebih jelas perkembangan dan pengaruh dari permainan tradisional gotri legendri untuk motivasi belajar

geometri anak sesuai dengan lembar observasi penilaian yang telah peneliti sediakan.

2) Pelaksanaan

Treatment/perlakuan kedua ini peneliti laksanakan pada tanggal 28 oktober 2021. Pelaksanaan kegiatan permainan tradisional gotri legendri dengan membangun bangunan rumah. Sebelum kegiatan inti dilakukan, peneliti membuat aturan sebelum kegiatan dimulai agar kegiatan ini dapat terlaksana secara efektif.

Pada kegiatan ini peneliti menggunakan media gambar rumah. Lalu peneliti membuka sesi tanya jawab pada anak mengenai gambar rumah yang telah penelitilihatkan pada anak.

Setelah itu peneliti masuk pada kegiatan inti, hal yang peneliti jelaskan ialah aturan bermainnya, yang diawali dengan memainkan balok dan menyanyikan lagu “ya oma ya oma” hingga balok berhenti pada anak yang terakhir, lalu mulai membangun bangunan rumah, dan melanjutkan permainan dengan cara bersembunyi.

Si penjaga menghitung 1-10 dan yang lain akan bersembunyi. Setelah selesai maka penjaga mencari temannya yang bersembunyi, saat penjaga sedang mencari, maka anak yang bersembunyi disisi yang tidak penjaga lihat keluar dan merubahkan bangunan masjid yang sudah dibangun, maka penjaga harus membangunnya lagi, dan anak-anak yang lain akan bersembunyi, sampai seterusnya.

Berikut ini adalah data pengamatan motivasi belajar geometri anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.5 dibawah ini:

Tabel IV.5
Data Treatment 2

No	kode anak	butir pengamatan										skor total	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
2	AMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	MB
3	AZF	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	22	MB
4	AZH	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17	BB
5	DS	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	16	BB
6	ES	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	17	BB
7	H	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	17	BB
8	K	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	MB
9	MRA	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	21	MB
10	NA	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	16	BB
11	NAP	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	16	BB
12	RUP	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	23	MB
Total		29	27	24	21	20	19	19	21	23	22	226	
Rata-rata											18,8 3		

Tabel di atas menjelaskan bahwa data yang telah peneliti dapatkan pada treatment kedua pada motivasi belajar geometri anak usia dini adalah dengan nilai rata-rata 18,83.

3) Evaluasi

Hasil pengamatan pada treatment kedua untuk motivasi belajar geometri anak, *indikator pertama*, 5 anak berkembang sesuai harapan 7 anak mulai berkembang. *Indikator kedua* 3 anak berkembang sesuai harapan, 9 anak mulai berkembang. *Indikator ketiga*, 12 anak mulai berkembang. *Indikator keempat*, 9 anak mulai berkembang, 3 anak belum berkembang. *Indikator kelima*, 8 anak mulai berkembang, 4 anak belum berkembang. *Indikator keenam*, 1 anak berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang, 5 anak belum berkembang. *Indikator ketujuh*, 7 anak mulai berkembang, 5 anak belum berkembang. *Indikator kedelapan*, 9 anak mulai berkembang, 3 anak belum berkembang. *Indikator kesembilan*, 11 anak mulai berkembang, 1 anak belum berkembang. *Indikator kesepuluh*, 2 anak berkembang sesuai harapan, 6 anak mulai berkembang, 4 anak belum berkembang.

Berdasarkan gambaran hasil treatment kedua diatas dapat dilihat bahwasanya perkembangan motivasi belajar geometri anak sudah ada beberapa indikator yang berkembang pada anak pada permainan tradisional gotri legendri ini, seperti, anak sudah bisa fokus pada guru, anak sudah mulai tidak meninggalkan kelas, dan mulai menjawab pertanyaan guru saat bertanya. Disamping itu masih ada beberapa indikator yang belum bisa dicapai oleh anak, maka dari itu dibutuhkan treatment/perlakuan selanjutnya.





Gambar 2. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri treatment 2

c. Treatment 3

1) Perencanaan

Perencanaan pada treatment ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 13 november 2021 dengan kegiatan tradisional gotri legendri. Pada kegiatan ini tema pembelajarannya yaitu tema kebutuhan diri dan keluarga, sub tema rumah, sub-sub tema alat perabotan. Disini peneliti menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini.

2) Pelaksanaan

Treatment ketiga ini peneliti laksanakan pada tanggal 13 november 2021. Pelaksanaan permainan tradisional gotri legendri dengan cara membangun alat perabotan rumah, seperti meja, lemari, dan kursi. Dalam treatment ketiga ini peneliti melakukan sesi tanya jawab pada anak mengenai perbotan rumah tanpa mellihatkan gambar perabotan rumah pada anak. Setelah dianggap cukup, maka barulah peneliti mellihatkan gambar perabotan rumah pada anak, dan melakukan sesi tanya jawab, mengenai bentuk geometri pada gambar perabotan

rumah tersebut. Setelah itu peneliti masuk pada kegiatan inti yakni mengajak anak untuk duduk melingkar dan mulai menyanyikan lagu sebelumnya dengan memegang balok, sampai lagu habis. Setelah itu anak dipersilahkan untuk membangun alat perabotan rumah menggunakan balok. Dan anak yang mendapat baloknya maka dialah yang menjadi penjaga, dan yang lain bersembunyi. Setelah itu saat penjaga mencari maka anak yang lain akan merobohkan bangunan perbotan rumah tangga tadi, dan penjaga menyusunnya kembali, dan yang lain kembali bersembunyi, dan seperti itu seterusnya.

Berikut ini adalah data pengamatan motivasi belajar geometri anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.6 dibawah ini:

Tabel IV.6
Data Treatment 3

no	kode anak	butir pengamatan										skor total	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	25	MB
2	AMA	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	26	BSH
3	AZF	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	25	MB
4	AZH	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	25	MB
5	DS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	MB
6	ES	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	MB
7	H	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
8	K	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	23	MB

9	MRA	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24	MB
10	NA	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	23	MB
11	NAP	4	3	3	3	2	3	2	2	2	2	26	BSH
12	RUP	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
Total		38	33	31	28	25	27	26	25	28	32	294	
Rata-rata												24,5	

Berdasarkan tabel di atas peneliti memperoleh rata-rata dari nilai motivasi belajar geometri anak adalah 24,5.

3) Evaluasi

Dilihat pada treatment ketiga ini diketahui pada *indikator pertama*, 2 anak berkembang sangat baik, 10 anak berkembang sesuai harapan. *indikator kedua*, 1 anak berkembang sangat baik, 7 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang. *Indikator ketiga*, 7 anak berkembang sesuai harapan, 5 anak mulai berkembang. *Indikator keempat*, 4 anak berkembang sesuai harapan, 8 anak mulai berkembang. *Indikator kelima*, 1 anak berkembang sesuai harapan, 11 anak mulai berkembang. *Indikator keenam*, 3 anak berkembang sesuai harapan, 9 anak mulai berkembang. *Indikator ketujuh*, 2 anak berkembang sesuai harapan, 10 anak mulai berkembang. *Indikator kedelapan*, 1 anak berkembang sesuai harapan, 11 anak mulai berkembang. *Indikator kesembilan*, 4 anak berkembang sesuai harapan, 8 anak mulai berkembang, *indikator kesepuluh*, 8 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang.

Sesuai dengan hasil treatment ke 3 ini, dapat dilihat bahwasanya, indikator motivasi belajar geometri anak sudah bisa dikatakan tercapai oleh anak saat melaksanakan permainan tradisional gotri legendri.



Gambar 3. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri treatment 3

- d. Treatment 4
 - 1) Perencanaan

Perencanaan ke empat dilaksanakan pada tanggal 20 november 2021 dengan kegiatan permainan tradisional gotri legendri dengan tema kebutuhan diri sendiri dan keluarga, sub tema rumah, sub-sub tema bahan untuk membangun rumah. Semua alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan ini sudah peneliti sediakan.

Perlakuan/treatment keempat ini merupakan treatment terakhir yang peneliti berikan pada anak untuk melihat hasil akhir dan agar lebih jelas perkembangan motivasi belajar geometri anak.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan treatment keempat ini peneliti lakukan pada tanggal 20 november 2021. Pelaksanaan permainan tradisional gotri legendri dengan membangun atau menyusun bahan-bahan untuk membangun rumah. Sebelum kegiatan dimulai seperti biasanya peneliti menjelaskan aturan dalam pembelajaran ini. Setelah dijelaskan, maka peneliti memperlihatkan bahan-bahan untuk membangun rumah. Setelah itu peneliti melakukan sesi tanya jawab bersama anak. Setelah itu peneliti akan masuk pada kegiatan inti. Selanjutnya peneliti mengajak anak duduk melingkar dan mulai menyanyikan lagu “ya oma ya oma” sembari menjalankan balok ditangannya, hingga berhenti pada anak yang terakhir, maka dialah yang menjadi penjaga. Selanjutnya dimana peneliti menyuruh anak untuk menyusun bahan-bahan bangunan untuk membangun rumah menggunakan balok. Setelah itu anak akan bersembunyi, dan penjaga menghitung 1-10. Setelah selesai penjaga akan mencari temannya yang bersembunyi, saat penjaga terlengah, anak yang lain merubuhkan bangunan tadi dan disusun kembali oleh penjaga dan yang lain bersembunyi lagi, begitu seterusnya.

Berikut ini adalah data pengamatan motivasi belajar geometri anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.7 dibawah ini:

Tabel IV.7
Data Treatment 4

no	kode anak	butir pengamatan										skor total	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	BSB
2	AMA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	BSB
3	AZF	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32	BSB
4	AZH	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	BSh
5	DS	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	25	MB
6	ES	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30	BSh
7	H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
8	K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
9	MRA	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	BSh
10	NA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
11	NAP	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	BSh
12	RUP	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	BSB
Total		43	38	39	38	35	36	33	35	37	37	371	
Rata-rata												30,91	

Berdasarkan tabel di atas peneliti telah mengkalkulasikan point pada motivasi belajar geometri anak dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 30,91.

3) Evaluasi

Untuk treatment terakhir ini hasil pengamatan yang dapat dilihat dilihat untuk perkembangan motivasi belajar geometri anak ialah diketahui pada *indikatorpertama*, 7 anak berkembang sangat baik, 5 anak berkembang sesuai harapan.*indikatorkedua*, 3 anak berkembang sangat baik, 8 anak berkembang sesuai harapan, 1 anak mulai berkembang.*Indikatorketiga*, 3 anak berkembang sangat baik, 9 anak berkembang sesuai harapan. *Indikatorkeempat*, 2 anak berkembang sangat baik, 8 anak berkembang sesuai harapan.*Indikatorkelima*, 1 anak berkembang sangat baik 9 anak berkembang sesuai harapan, 2 anak mulai berkembang.*Indikatorkeenam*, 12 anak berkembang sesuai harapan.*Indikatorketujuh*, 9 anak berkembang sesuai harapan, 3 anak mulai berkembang.*Indikatorkedelapan*, 1 anak berkembang sangat baik 11 anak berkembang sesuai harapan.*Indikator kesembilan*, 1 anak berkembang sangat baik, 11 anak berkembang sesuai harapan.*Indikator kesepuluh*, 2 anak berkembang sangat baik, 9 anak berkembang sesuai harapan, 1 anak mulai berkembang.

Berdasarkan kegiatan dan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan dapat diketahui pada treatment keempat ini perkembangan motivasi belajar geometri anak berkembang.





Gambar 4. Kegiatan anak bermain permainan tradisional gotri legendri treatment 4

3. Deskripsi data hasil *posttest*

Setelah kegiatan permainan tradisional gotri legendri semua telah dilaksanakan anak dievaluasi agar bisa melihat perkembangan motivasi belajar geometri anak di Tk Alativun bukit kerambil, kabupaten Padang Pariaman, data dapat dijadikan perbandingan setelah dilakukan dan diberikan kegiatan eksperimen, peneliti membandingkan perkembangan motivasi belajar geometri anak sebelum atau sesudah dilakukan kegiatan eksperimen dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji dilakukan untuk melihat signifikan perkembangan motivasi belajar geometri anak. Berikut data hasil *posttest*.

Berikut ini adalah data *post-test* motivasi belajar geometri anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.8 dibawah ini:

Tabel IV.8
Data Posttest

no	kode anak	butir pengamatan										skor total	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	BSB
2	AMA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	BSB
3	AZF	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32	BSB
4	AZH	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	BSh
5	DS	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	26	BSh
6	ES	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30	BSh
7	H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
8	K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
9	MRA	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	BSh
10	NA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	BSh
11	NAP	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	BSh
12	RUP	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37	BSB
Total		43	38	39	38	35	36	33	36	37	37	372	
Rata-rata												31	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai pada post-test ialah nilai rata-rata sebesar 31

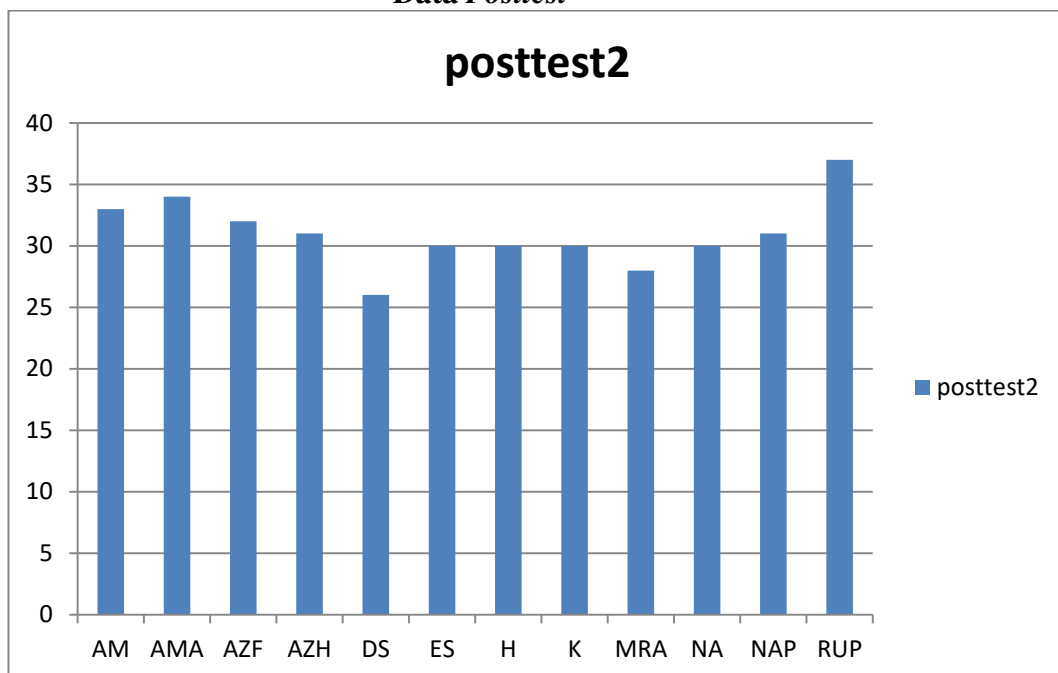
Tabel IV.9

Perolehan Data Hasil Perkembangan Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini Di Tk Alativun Bukit Kerambil Pada Penilaian *Posttest*

No	Interval	Kategori	Posttest	
			F	%
1	32,6-40	Berkembang sangat baik	4	33,33 %
2	25,1-32,5	Berkembang sesuai harapan	8	66,67 %
3	17,6-25	Mulai berkembang	0	0
4	10-17,5	Belum berkembang	0	0
Jumlah			12	100%

Berikut data post-test dituangkan dalam bentuk grafik dibawah ini:

Gravik IV.2
Data *Posttest*



Sesuai dengan hasil *posttest* 4 anak berkembang sangat baik dengan persentase 33,33%, dan 8 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 66,67%.

5. Perbandingan nilai pretest dan posttest perkembangan motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil kabupaten padang pariaman.

Treatment sudah dilakukan sebanyak 4 kali, maka langkah selanjutnya ialah mencoba melakukan uji statistik (test-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif kegiatan yang telah terlaksana pada penelitian ini.

Hal ini dilakukan untuk bisa mengetahui pengaruh setelah diberi treatment/perlakuan, uji-t dilakukan untuk melihat pengaruh permainan tradisonal gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini. Data *posttest* diberlakukan untuk melihat hasil akhir capaian indikator yang telah anak lakukan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel sebagai berikut:

Tabel IV.10
Perbandingan Hasil Data *Pretest* Dan *Posttest*

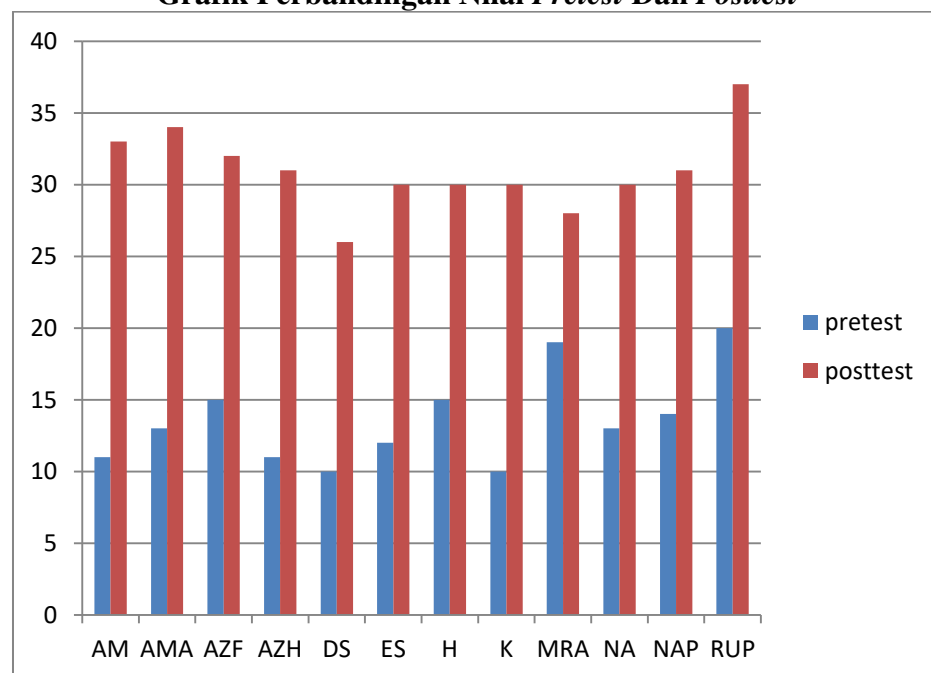
No	Kode anak	Pretest		Posttest		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AM	11	BB	33	BSB	NAIK 22
2	AMA	13	BB	34	BSB	NAIK 21
3	AZF	15	BB	32	BSB	NAIK 17
4	AZH	11	BB	31	BSH	NAIK 20
5	DS	10	BB	26	BSH	NAIK 16
6	ES	12	BB	30	BSH	NAIK 18
7	H	15	BB	30	BSH	NAIK 15
8	K	10	BB	30	BSH	NAIK 20

9	MRA	19	MB	28	BSH	NAIK 9
10	NA	13	BB	30	BSH	NAIK 17
11	NAP	14	BB	31	BSH	NAIK 17
12	RUP	20	MB	37	BSB	NAIK 17
Jumla		163		372		
h						
Rata-rata		13,58		31		

Berdasarkan tabel perbandingan diatas skor *posttest* dapat diketahui ada kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan diawal penelitian. Dilihat dari itu ada peningkatan terhadap perkembangan motivasi belajar geometri pada anak usia dini.

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat nilai perbandingan *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar geometri anak usia dini pada grafik IV.3 dibawah ini:

Grafik IV.3
Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*



Dilihat sesuai grafik IV.3 di atas perbandingan yang telah dipaparkan nilai tertinggi adalah 37 dan nilai terendah adalah 26. Anak yang terdapat dalam kategori belum berkembang sudah tidak ada, dan anak mulai berkembang pun sudah tidak ada lagi, ada 4 anak yang masuk kedalam kategori berkembang sangat baik dengan persentase 33,33% dan 8 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 66,67%. Dari data diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil Kabupaten padang pariaman meningkat.

B. Penguji persyaratan analisis data

1) Data distribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		12	12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	13,58	31,00
	Std. Deviation	3,260	2,828
Most Extreme Differences	Absolute	,165	,195
	Positive	,165	,167
	Negative	-,136	-,195
Kolmogorov-Smirnov Z		,573	,676
Asymp. Sig. (2-tailed)		,898	,751

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sesuai dengan data normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal. Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa $0,751 > 0,05$ maka data tersebut normal.

2) Data berdistribusi homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk melihat dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehomogenitan dipenuhi jika nilai sig besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogeny). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogeny). Dengan bantuan perangkat lunak computer pengelolaan data statistic SPSS hasil *homogeny* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.11

Uji Homogenitas

ANOVA

Pretest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	99,417	7	14,202	3,246	,136
Within Groups	17,500	4	4,375		
Total	116,917	11			

Sesuai *output of homogenitas of variaces*, diperoleh nilai F 3,246 lebih besar dari 0,05 ($3.246 > 0,05$) demikian variasi sampel sama (homogeni)

C. Uji hipotesis

Hipotesis yang di uji yaitu hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel. Hipotesis statistik digunakan untuk menguji apakah hipotesis yang di uji dengan data dapat dilakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk melakukan generalisasi, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest* *posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak adanya pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini.

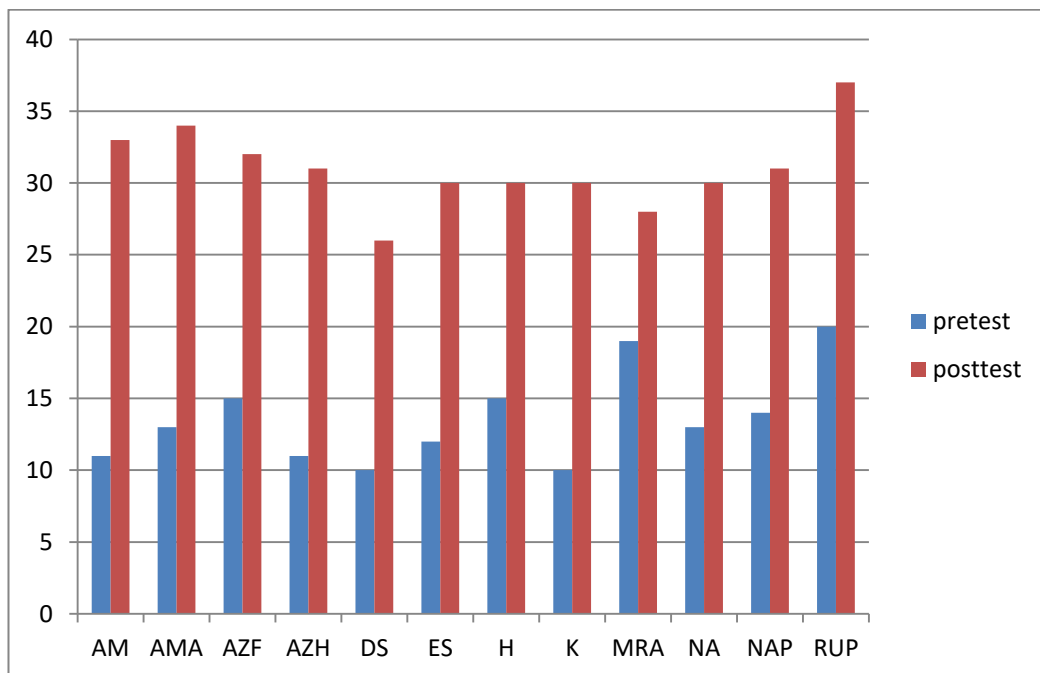
Untuk menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t. sebelum dilaksanakan uji t terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan dalam memperoleh nilai t sebagai berikut:

TABEL IV.12
Perhitungan Untuk Meperoleh t Dalam Rangka Menguji
Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	D	D2
		Skor	Skor		
1	AM	11	33	22	484
2	AMA	13	34	21	441
3	AZF	15	32	17	289
4	AZH	11	31	20	400
5	DS	10	26	16	256
6	ES	12	30	18	324
7	H	15	30	15	225

8	K	10	30	20	400
9	MRA	19	28	9	81
10	NA	13	30	17	289
11	NAP	14	31	17	289
12	RUP	20	37	17	289
Total		163	372	209	3767

Grafik IV.4

Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

1. Mencari deviasi standar dari *difference* (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ sehingga diperoleh } M_D = \frac{209}{12} = 17,41$$

2. Mencari deviasi standar dari *difference* (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{3767}{12} - (17,41)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{313,91 - (17,416667)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{313,91 - 303,340}$$

$$(SD_D) = \sqrt{10,57}$$

$$(SD_D) = 3,25$$

3. Untuk mencari standar *error* dari *mean of difference* (SD_{MD})

$$(SD_{MD}) = \frac{3,25}{\sqrt{12-1}} = \frac{3,25}{\sqrt{11}} = \frac{3,25}{3,3166} = 0,97$$

4. Mencari harga t_0 dengan rumus: “(t_0)”

$$(t_0) = \frac{MD}{SD_{MD}} = \frac{17,41}{0,97} = 17,94$$

Langkah selanjutnya harus diberikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya, $N-1 = 12-1 = 11$. Membandingkan besarnya t yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 17,94$) dan besar t yang tercantum pada tabel pada nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,20, maka diketahui t_0 adalah lebih besar dari t_t , yaitu $17,94 > 2,20$ karena t_0 lebih besar t_t , maka hipotesis nihil (h_0) yang dianjurkan ditolak dan hipotesis alternative diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan tradisional gotri legendri berpengaruh terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

D. Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan dengan hasil *pretest* dengan rata-rata(13,58), setelah itu peneliti memberikan perlakuan atau treatment sebanyak empat kali menggunakan permainan tradisional gotri legendri menggunakan metode eksperimen, pada treatment/perlakuan pertama dengan hasil rata-rata (14,16), pada treatment/perlakuan kedua dengan

rata-rata (18,83), pada treatment/perlakuan ketiga (24,5) dan treatment/perlakuan keempat (30,91). Selesai memberi perlakuan/treatment pada anak dan mendapatkan hasil *posttest* (31). Dapat dipahami bahwa hipotesis (h_a) yang menyatakan bahwa permainan tradisional gotri legendri berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil diterima pada taraf signifikan 5%, setelah dilakukan uji homogenitas dan uji t pada grafik IV.3 . perbandingan antara data meningkatnya motivasi belajar geometri anak usia dini pretest dan posttest secara keseluruhan dilihat perbandingan skor motivasi belajar geometri anak usia dini antara pretest dan posttest.

Hakimah dkk (2016:3) menjelaskan bahwasanya motivasi belajar sangatlah penting bagi anak-anak, diri dan guru , adapun pentingnya bagi anak-anak didik, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, sedangkan untuk guru, agar guru dapat memelihara semangat anak dalam belajar dan membangkitkan kembali motivasi belajar jika sedan turun. Hartini (2018) mengungjapkan bahwasanya permainan tradisional gotri legendri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dengan cara penerapannya dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan teori diatas Kurniati (2011:13) menjelaskan bahwasanya permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta dapat menghargai orang lain.

Berdasarkan paparan teori di atas terkait pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui apakah permainan tradisional gotri legendri berpengaruh terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini.

Andriyani (2015:82) memaparkan bahwasanya permainan tradisional gotri legendri dapat meningkatkan motivasi mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola rantai sebesar 21,05% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola rantai sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola rantai sebesar 84,64%. Proses peningkatan terlihat pada saat dilakukan tindakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan tentang pengaruh permainan tradisional gotri legendri terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil, nagari pilubang, kecamatan sungai limau kabupaten padang pariaman dapat diambil kesimpulan bahwa t_0 lebih besar dari t_t , yaitu $17,94 > 2,20$. Dari hasil perhitungan statistik hipotesis alternative (H_a) diterima yang menyatakan bahwasanya permainan tradisional gotri legendri berpengaruh terhadap motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil.

B. Impilkasi

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tindak lanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi pengembangan keilmuan di bidang PAUD dalam motivasi belajar geometri.

C. Saran

Selesai dari hasil penelitian eksperimen yang penulis lakukan di Tk Alativun Bukit kerambil dapat beberapa saran untuk perkembangan motivasi belajar geometri anak usia dini di Tk Alativun Bukit Kerambil sebagai berikut:

1. Bagi guru di Tk Alativun bukit kerambil dapat memberikan acuan kegiatan yang dapat memotivasi anak dalam belajar baik dalam belajar geometri ataupun belajar yang lainnya.

2. Bagi anak untuk menjadi salah satu permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar geometrinya dalam masa pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang lain dapat mengembangkan permainan tradisional yang menarik lainnya bagi anak terutama dalam permasalahan motivasi belajar geometri anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9 (1): 122-123
- Andriyani, Marlia. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta jurusan pendidikan guru anak usia dini
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Aulina, Choirun Nisak. 2018. Penerapan Metode *Whole Brain Teaching* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol.2 No.1
- Azizah, Ilza Ma'azi. 2016. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas Iv Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*. 16 (2): 284-286
- B. E. F. Montolau, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Chasanah. 2015. Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. 2 (2):88
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA: Bandung
- Fadillah, Azizah Nurul. 2021. Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1): 375
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Enno Media: Jaksel
- Hartini, Sugi. 2018. Pengenalan Geometri Datar Melalui Permainan Gotri Legendri Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Manisrejo Ii Kota Madiun. *Jurnal CARE*. 5 (2): 35
- Hakimah, dkk. Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Permainan dari Bahan Bekas Pada Kelompok B di Dharma Mulya Tenggara Seberang. Esamedia. Kutai

- Kurniawan, Muhammad Ragil. 2018. Permainan Tradisional Yogyakarta Sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Bagi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*: 8 (2): 103
- Kurniati.(2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Lestari, Putu Indah, dkk. 2016. Implementasi Permainan Anak Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*. 6 (1):24
- Mahmudi, Ibnu. 2011. *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami*. Penelitian Dosen Bimbingan dan Konseling IKIP PGRI Madiun
- Maulana, Redi Awal. 2002. *Math untuk anak usia dini*. IGI.PD: Jabar
- Mulyadi, Mohammad. 2011. Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*. 4 (1): 127- 128
- Ningsih, Eka Fitria. 2019. Gotri Nogosari As Learning Mathematics Media. *Jurnal LP3M*. 5 (1): 2
- Nisa, Titin Faridatun. 2014. Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Aud Dalam Education Golden Garden For Children. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. 1 (2): 92
- Padmono, S. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Pt. Rineka Cipta: Jakarta
- Priyanto, Aris. 2014. Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*.No. 02/Tahun XVIII/November 2014
- Qomari, Rohmad. 2009. Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 14 (3):1
- Rismawati, dkk. 2014. Penerapan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas pada Siswa Kelas IV SDN No. 1 Balukang 2. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 4 (1): 201
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

- Sujiono, Nurani Yuliani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan AUD*. PT Indeks Jakarta
- Sulistiyorini, Mikha. 2016. Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak Tk Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*: 6 (5): 575
- Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3 (1): 74
- Tejasaputra, S. Mayke. 2015. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Wardani, Dani. 2009. *Bermain sambil Belajar*. EDUKASIA: Bandung
- Warohmah, Mawadah. 2019. Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Kelompok A Di Ra Al Bidayah Candi Bandungan. *Skripsi Iain Salatiga jurusan pendidikan islam anak usia dini*
- Wulandari, Christine S. 2017. Installing The Concept Of Geometry Form (Two-dimensional figure). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*. 3 (1):2-5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sultan Saifuddin Arif No. 17, Batusangkar 22115, Telp. (0752) 71192, Ext. 181, Fax. (0752) 71874
Website: www.iainbatusangkar.ac.id Email: bap@iainbatusangkar.ac.id

No. B- 0752/A.27/L.I/1.0019/2021 30 September 2021
Sifat: Biasa
Jumlah: 1 Rangkap
Perihal: **Mohon Izin Penelitian**

Yth. Kepala TK Al-Islam Bukit Kerandil
Tempat:

Assalamu 'alaikum Wt. Wb
Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang terdapat di bawah ini:

Nama/UM	Sri Rahayu Wulandari / 1730109006
Tempat/Tanggal Lahir	Tj. Medan, 30 Maret 1999
Kartu identitas	KTP: 1305087006990001
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat	Tanjung Medan Dusun Daun Nagan Pribang Kecamatan Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian	Pengaruh Permainan Tradisional Gotri Logandri Terhadap Motivasi Belajar Geometri Anak Usia Dini
Lokasi	TK Al-Islam Bukit Kerandil
Waktu	02 Oktober 2021 s.d 02 Desember 2021
Dosen Pembimbing	1. Dr. Wahidah Fitriani, S. Psi, MA

Untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.

H. Muhammad Fazri, M.Pd

Tembusan:

1. Rector IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)

TK ALAYYAN
BUNTAI KERANDIH
KABUPATEN PADANG PARAHANG

BUKTI KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala TK Alayyan Bukti Kerandih dengan ini menerangkan
sebagai berikut:

Nama	DR. KAHAYU WILAJIYANI
Tempat tanggal lahir	T. Medan, 04 Maret 1990
Pendidikan	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	Dusun Duren, Palsawang

Majelisnya yang beranggotakan dalam rapat telah resmi melakukan pemilihan dengan judul
"Peningkatan Pemahaman Tradisional Gizi (Legume) Terhadap Minuman Bakuja Gizi Anak
Usia Dini" di TK Alayyan Bukti Kerandih.

Dengan ini surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan dengan
kepercayaan sebagaimana mestinya.

Palsawang, 22 Desember 2021
Kepala TK Alayyan


Kahayu Wilajiyani, S.Pd

LEMBAR PETERANGAN VALUASI INSTRUMEN

Tung tertera pada surat ini
nama: Stefania Sari, S.Pd

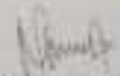
Tidak tertera dan merupakan instrumen pemerintah dengan judul
"Pengaruh Persepsi, Perilaku dan Gaya Hidup terhadap Motivasi Belajar Siswa di "Sekolah Dasar"

Tung tertera ini:

Nama: Dr. Wahyu Sutedjo
NIM: 172010016
Jabatan: Penyuluhan Siswa SMA Desa Duri, P. B. K. B.
Pekerjaan: Guru dan Ilmu Keguruan
Tahun Ajaran: 2020/2021

Berdasarkan pemeriksaan instrumen ini, saya menyatakan bahwa
instrumen tersebut Dianggap baik
karena dapat diartikan untuk ilmu kependidikan sebagai berikut:

tanggal: September 2021


Stefania Sari, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/ 9
Tema/ : Kebutuhan diri dan keluarga
Sub tema : Tempat ibadah
Sub-sub tema : Masjid

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Spritual

K2-2: Sosial Emosional

K3-3: Pengetahuan

K4-4: Keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR		
Nam	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirilainnya) melalui berbagai hasil karya
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
SosialEmo sional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

--	--	--

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No	KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	4.1 (1)	Menggunakan doa-doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agama nya (misal: doa sebelum memulaidan selesai kegiatan)	Anak dapat membaca doa sebelum memulai kegiatan dan sesudah kegiatan (NAM)
2	3.3-4.3 (5)	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas	Anak dapat membangun masjid dengan balok geometri saat bermain permainan tradisional gotri legendri (Fisik Motorik)
3	3.6-4.6 (1)	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak dapat mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya, berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya saat bermain permainan tradisional gotri legendri dengan menggunakan balok geometri(Kognitif*)
4	3.11-4.11(4)	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian masjid dan kegunaan masjid

			Anak dapat menyebutkan bentuk geometri bagian-bagian masjid (bahasa)
5	2.6 (2)	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	Anak dapat menaati aturan yang telah disepakati dalam bermain permainan tradisional gotri legendri(sosial emosional*)
6	3.15-4.15 (2)	Menampilkan hasil karya seni baik dengan berbagai bentuk	Anak dapat menampilkan hasil susunan bangunan masjid dan gambar masjid (seni*)

Keterangan: Aspek Perkembangan

D. MATERI

- Doa sebelum belajar
- Macam-macam bagian masjid
- Bentuk- bentuk bagian masjid
- Kegunaan masjid

E. METODE PEMBELAJARAN

- Praktek langsung
- Tanya jawab
- Permainan
- Pemberian tugas

F. MEDIA

- Gambar masjid
- Bangun geometri

G. SUMBER BELAJAR

- Gambar

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian kegiatan	Waktu	Cara Akses**
❖ Penyambutan anak*	Guru menyambut kedatangan anak di depan pintu gerbang, pengecekan suhu pada anak, membaca iqra.	07.30-08.30 wib	Praktek langsung
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• Berbaris• Ikrar• Anak dan guru duduk melingkar diatas karpet• Membaca do'a sebelum belajar, dan hafalan surat• Guru mengabsensi anak• Apersepsi• Pemberian motivasi• Anak memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran• Anak dan guru bercakap-cakap tentang tempat ibadah	08.30-09.30 wib	Praktek langsung
Istirahat	<ul style="list-style-type: none">• Makan bersama• Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan• Toilet training	09.30-10.00 wib	Langsung
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Anak dibagi dalam beberapa kelompok• Guru menjelaskan aturan permainan tradisional gotri legendri• Anak menyepakati aturan bermain• Anak diberi kesempatan bertanya jika kurang mengerti tentang permainan tersebut• Anak memulai permainan sesuai aturan	10.00-10.50 wib	Langsung

	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menggambar gambar masjid yang telah disusun dengan bangun geometri geometri • Anak mengkomunikasikan kegiatan yang telah dilakukan di depan kelas kepada guru dan teman-temannya • Guru melakukan penilaian pada setiap kegiatan yang dilakukan anak • Mempersilahkan anak mengembalikan mainan yang sudah digunakan ke tempat semula 		
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Nyanyi sebelum pulang • Anak merecalling kegiatan hari ini • Menyampaikan pesan moral • Tindak lanjut tentang kegiatan hari ini dan Menginformasikan kegiatan untuk besok • Berdoa 	10.50-11.00 WIB	Langsung

I. TEKNIK PENILAIAN

- Observasi dengan ceklis/rubrik

Mengetahui

Kepala Tk Alativun

**Durian Daun,
September 2021
Guru**

Azimah Nizar, S.P., S.Pd

**Sri Rahayu Wulandari
NIM. 1730109056**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/ 9
Tema/ : Kebutuhan diri dan keluarga
Subtema : Rumah
Sub-sub tema : Bagian Rumah

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Spritual

K2-2: Sosial Emosional

K3-3: Pengetahuan

K4-4: Keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR		
Nam	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirilainnya) melalui berbagai hasil karya
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
SosialEmosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No	KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	4.1 (1)	Menggunakan doa-doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum memulainya dan selesai kegiatan)	Anak dapat membaca doa sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan (NAM)
2	3.3-4.3 (5)	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas	Anak mampu membangun Rumah dengan balok geometri (Fisik Motorik)
3	3.6-4.6 (1)	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak dapat mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya, berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya dalam membangun rumah saat bermain permainan tradisional gotri legendri dengan menggunakan balok geometri (Kognitif*)
4	3.11-4.11(4)	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak dapat menyebutkan bagian-bagian rumah Anak dapat menyebutkan bentuk geometri bagian-bagian rumah (bahasa)

5	2.6 (2)	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	Anak dapat menaati aturan yang telah disepakati dalam bermain permainan tradisional gotri legendri(sosial emosional*)
6	3.15-4.15 (2)	Menampilkan hasil karya seni baik dengan berbagai bentuk	Anak dapat menampilkan hasil susunan bangunan rumah dan gambar rumah yang sudah dibangunnya (seni*)

Keterangan: Aspek Perkembangan

D. MATERI

- Doa sebelum belajar
- Rumah
- Bagian-bagian rumah
- Bentuk rumah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Praktek langsung
- Tanya jawab
- Permainan
- Pemberian tugas

F. MEDIA

- Gambar rumah
- Bangun geometri

G. SUMBER BELAJAR

- Gambar

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian kegiatan	Waktu	Cara Akses**
❖ Penyambutan anak*	Guru menyambut kedatangan anak di depan pintu gerbang, pengecekan suhu pada anak, membaca iqra.	07.30-08.30 wib	Praktek langsung
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Ikrar • Anak dan guru duduk melingkar diatas karpet • Membaca do'a sebelum belajar, dan hafalan surat • Guru mengabsensi anak • Apersepsi • Pemberian motivasi • Anak memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran • Anak dan guru bercakap-cakap tentang rumah 	08.30-09.30 wib	Praktek langsung
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Makan bersama • Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan • Toilet training 	09.30-10.00 wib	Langsung
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi dalam beberapa kelompok • Guru menjelaskan aturan permainan tradisional gotri legendri • Anak menyepakati aturan bermain • Anak diberi kesempatan bertanya jika kurang mengerti tentang permainan tersebut • Anak memulai permainan sesuai aturan • Anak menggambar gambar rumah yang telah disusun dengan bangun geometri geometri • Anak mengkomunikasikan kegiatan yang telah dilakukan 	10.00-10.50 wib	Langsung

	<p>di depan kelas kepada guru dan teman-temannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan penilaian pada setiap kegiatan yang dilakukan anak • Mempersilahkan anak mengembalikan mainan yang sudah digunakan ke tempat semula 		
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Nyanyi sebelum pulang • Anak merecalling kegiatan hari ini • Menyampaikan pesan moral • Tindak lanjut tentang kegiatan hari ini dan Menginformasikan kegiatan untuk besok • Berdoa 	10.50-11.00 WIB	Langsung

I. TEKNIK PENILAIAN

- Observasi dengan ceklis/rubrik

Mengetahui

Kepala Tk Alativun

**Durian Daun,
September 2021
Guru**

Huriyatul Najmi, S.Pd

**Sri Rahayu Wulandari
NIM. 1730109056**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/ 9
Tema/ : Kebutuhan diri dan keluarga
Subtema : Rumah
Sub-sub tema : Alat Perabotan

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Spritual

K2-2: Sosial Emosional

K3-3: Pengetahuan

K4-4: Keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR		
Nam	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirilainnya) melalui berbagai hasil karya
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
SosialEmosional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No	KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	4.1 (1)	Menggunakan doa-doa sehari-hari, melakukan ibadah sesuai dengan agamanya (misal: doa sebelum memulai dan selesai kegiatan)	Anak dapat membaca doa sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan (NAM)
2	3.3-4.3 (5)	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas	Anak mampu membangun alat perabotan rumah dengan balok geometri (meja, kursi, dll) (Fisik Motorik)
3	3.6-4.6 (1)	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak dapat mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya, berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya dalam membangun alat perabotan rumah (meja, kursi, dll) saat bermain permainan tradisional gotri legendri dengan menggunakan balok geometri (Kognitif*)
4	3.11-4.11(4)	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak dapat menyebutkan macam-macam alat perabot Anak dapat menyebutkan

			bentuk geometri alat perabotan (bahasa)
5	2.6 (2)	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	Anak dapat menaati aturan yang telah disepakati dalam bermain permainan tradisional gotri legendri(sosial emosional*)
6	3.15-4.15 (2)	Menampilkan hasil karya seni baik dengan berbagai bentuk	Anak dapat menampilkan hasil susunan alat perabotan dan gambar alat perabotan yang sudah dibangunnya (seni*)

Keterangan: Aspek Perkembangan

D. MATERI

- Doa sebelum belajar
- Alat perabotan
- Macam-macam alat perabot
- Bentuk alat perabot

E. METODE PEMBELAJARAN

- Praktek langsung
- Tanya jawab
- Permainan
- Pemberian tugas

F. MEDIA

- Gambar alat perabot
- Bangun geometri

G. SUMBER BELAJAR

- Gambar

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian kegiatan	Waktu	Cara Akses**
❖ Penyambutan anak*	Guru menyambut kedatangan anak di depan pintu gerbang, pengecekan suhu pada anak, membaca iqra.	07.30-08.30 wib	Praktek langsung
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Ikrar • Anak dan guru duduk melingkar diatas karpet • Membaca do'a sebelum belajar, dan hafalan surat • Guru mengabsensi anak • Apersepsi • Pemberian motivasi • Anak memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran • Anak dan guru bercakap-cakap tentang rumah 	08.30-09.30 wib	Praktek langsung
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Makan bersama • Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan • Toilet training 	09.30.10.00 wib	Langsung
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi dalam beberapa kelompok • Guru menjelaskan aturan permainan tradisional gotri legendri • Anak menyepakati aturan bermain • Anak diberi kesempatan bertanya jika kurang mengerti tentang permainan tersebut • Anak memulai permainan sesuai aturan • Anak menggambar gambar alat perabot yang telah 	10.00-10.50 wib	Langsung

	<p>disusun dengan bangun geometri geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengkomunikasikan kegiatan yang telah dilakukan di depan kelas kepada guru dan teman-temannya • Guru melakukan penilaian pada setiap kegiatan yang dilakukan anak • Mempersilahkan anak mengembalikan mainan yang sudah digunakan ke tempat semula 		
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Nyanyi sebelum pulang • Anak merecalling kegiatan hari ini • Menyampaikan pesan moral • Tindak lanjut tentang kegiatan hari ini dan Menginformasikan kegiatan untuk besok • Berdoa 	10.50-11.00 WIB	Langsung

I. TEKNIK PENILAIAN

- Observasi dengan ceklis/rubrik

Mengetahui

Kepala Tk Alativun

**Durian Daun,
September 2021
Guru**

Huriyatul Najmi, S.Pd

**Sri Rahayu Wulandari
NIM. 1730109056**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/ 9
Tema/ : Kebutuhan diri dan keluarga
Subtema : Rumah
Sub-sub tema : Bahan untuk membangun rumah

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Spritual

K2-2: Sosial Emosional

K3-3: Pengetahuan

K4-4: Keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI DASAR		
Nam	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirilainnya) melalui berbagai hasil karya
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
SosialEmo sional	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
--	------	--

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No	KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	2.13 (1)	Menghargai kepemilikan orang lain/ mengembalikan barang yang bukan haknya	Anak dapat mengembalikan barang yang bukan miliknya (NAM)
2	3.3-4.3 (4)	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak dapat menyusun satu persatu bahan bangunan untuk membangun rumah dengan menggunakan balok geometri saat bermain permainan tradisional gotri legendri (Fisik Motorik)
3	3.6-4.6 (1)	Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya	Anak dapat mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya, berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya dalam mengelompokkan bahan untuk membangun rumah saat bermain permainan tradisional gotri legendri dengan menggunakan balok geometri(Kognitif*)

4	3.11-4.11(4)	Menjawab pertanyaan lebih kompleks	Anak dapat menyebutkan bahan-bahan apa saja untuk membangun rumah seperti (triplek, papan, batu bata, dll) dengan benar Anak dapat menyebutkan bentuk geometri bahan untuk membangun rumah(bahasa)
5	2.6 (2)	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	Anak dapat menaati aturan yang telah disepakati dalam bermain permainan tradisional gotri legendri(sosial emosional*)
6	2.4(2)	Merawat kerapihan-kebersihan dan keutuhan benda mainan atau milik pribadinya	Anak dapat menyusun kembali alat permainan yang telah digunakan ditempatnya (seni*)

Keterangan: Aspek Perkembangan

D. MATERI

- Doa sebelum belajar
- Rumah
- Bahan untuk membangun rumah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Praktek langsung

- Tanya jawab
- Permainan
- Pemberian tugas

F. MEDIA

- Gambar bahan-bahan rumah
- Bangun geometri

G. SUMBER BELAJAR

- Gambar

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Uraian kegiatan	Waktu	Cara Akses**
❖ Penyambutan anak*	Guru menyambut kedatangan anak di depan pintu gerbang, pengecekan suhu pada anak, membaca iqra.	07.30-08.30 wib	Praktek langsung
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris • Ikrar • Anak dan guru duduk melingkar diatas karpet • Membaca do'a sebelum belajar, dan hafalan surat • Guru mengabsensi anak • Apersepsi • Pemberian motivasi • Anak memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran • Anak dan guru bercakap-cakap tentang rumah 	08.30-09.30 wib	Praktek langsung
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Makan bersama • Anak membaca doa sebelum dan sesudah makan • Toilet training 	09.30-10.00 wib	Langsung
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dibagi dalam beberapa kelompok • Guru menjelaskan aturan 	10.00-10.50 wib	Langsung

	<p>permainan tradisional gotri legendri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak menyepakati aturan bermain • Anak diberi kesempatan bertanya jika kurang mengerti tentang permainan tersebut • Anak memulai permainan sesuai aturan • Anak mengkomunikasikan kegiatan yang telah dilakukan di depan kelas kepada guru dan teman-temannya • Guru melakukan penilaian pada setiap kegiatan yang dilakukan anak • Mempersilahkan anak mengembalikan mainan yang sudah digunakan ke tempat semula 		
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Nyanyi sebelum pulang • Anak merecalling kegiatan hari ini • Menyampaikan pesan moral • Tindak lanjut tentang kegiatan hari ini dan Menginformasikan kegiatan untuk besok • Berdoa 	10.50-11.00 WIB	Langsung

I. TEKNIK PENILAIAN

- Observasi dengan ceklis/rubrik

Mengetahui

Kepala Tk Alativun

**Durian Daun,
September 2021
Guru**

Huriyatul Najmi, S.Pd

**Sri Rahayu Wulandari
NIM. 1730109056**

Lembar (Observasi Motivasi Belajar Geometri) Anak Usia 5-6

Nama anak:

Pekerjaan orang tua:

Pendidikan orang tua:

Tanggal pengisian:

No	Item Indikator	Penilaian			
		BB (1)	MB (2)	SB (3)	BBB (4)
1	Anak mendengarkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran geometri				
2	Anak tidak meninggalkan kelas saat guru menyampaikan materi pembelajaran geometri				
3	Anak memperhatikan guru di depan kelas saat menyampaikan materi pembelajaran geometri				
4	Pandangan anak tertuju kepada guru saat menyampaikan pembelajaran geometri				
5	Anak bertanya seperti materi yang disampaikan oleh guru mengenai geometri				
6	Anak menyelesaikan tugasnya sampai akhir				
7	Anak mengikuti arahan guru dalam mempraktikkan pembelajaran				
8	Anak mengerjakan tugas sesuai dengan materi guru				
9	Anak terlibat dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru				
10	Anak menjabah pertanyaan guru saat guru bertanya tentang geometri				

Sumber: Aultra, Chaitan Nisak, 2018. *Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini*

Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1	Motivasi belajar peserta	Motivasi anak terhadap Materi pembelajaran	Anak mengungkapkan dan memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran Anak tidak mengungkapkan kata saat guru menyampaikan materi pembelajaran	Observasi	Anak
		Pertanian anak saat guru menyampaikan pembelajaran	Anak memperhatikan guru di depan kelas saat menyampaikan materi pembelajaran Pendengar anak berfokus kepala guru saat menyampaikan pembelajaran		
	Semangat anak saat melakukan-kegiatannya mengenai pertanian		Anak bertanya tentang materi yang disampaikan oleh guru mengenai pertanian	Observasi	Anak
	Fanggung jawab anak dalam mengerjakan tugasnya		Anak menyerahkan tugasnya sendiri Anak mengikuti arahan guru dalam mempraktikkannya pembelajaran	Observasi	Anak

LEMBAR KERJA ANAK-ANAK
MENDALAM BELAJAR GEOMETRI ANAK TINGKAT SD

Pengisian bentuk geometri di bawah ini sesuai dengan perintah guru di kelas!

