



**PENGARUH PERMAINAN LUDO TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK KELOMPOK B DI PAUD
KASIH BUNDA TANDING MARGA**

Sela Juli Yanti¹ ✉, Muhtarom², Izza Fitri³.

selajuliyanti510@gmail.com¹, muhtarom_uin@radenfatah.ac.id², izzafitri@radenfatah.ac.id³

^{1,2,3} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B, dari hasil observasi peneliti masih menemukan anak yang kemampuan mengenal bentuk geometri belum berkembang, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan ludo sebagai bahan ajar terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga. Peneliti ini menggunakan metode Kuantitatif Eksperimen, Subjek dan penelitian ini adalah PAUD Kasih Bunda Desa Tanding Marga dengan sampel yang diambil kelas B1 sebanyak 20 anak. Teknik pengumpulan data digunakan observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk melihat atau mengamati kemampuan mengenal; bentuk geometri anak dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil hipotesis yang didapatkan oleh peneliti setelah melakukan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan melakukan pengujian normalitas, homogenitas dan hipotetsis. Hasil dari perhitungan tersebut diperoleh $T_{hitung} = -201,000 > T_{tabel} = 1,73$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga.

Kata Kunci: *permainan ludo, mengenal bentuk geometri, anak usia dini.*

Abstract

This research was motivated by the ability to recognize geometric shapes in group B children. From the results of observations, researchers still found children whose ability to recognize geometric shapes had not yet developed. This research aims to find out whether there is an influence of the game Ludo as a teaching material on the ability to recognize geometric shapes in group B children at early childhood education Kasih Bunda Tanding Marga. This researcher used a Quantitative Experimental method. The subjects of this research were the Kasih Bunda early childhood education, Tanding Marga Village, with samples taken from class B1 of 20 children. Data collection techniques used observation and tests. Observations are carried out to see or observe the ability to recognize; children's geometric shapes using observation and documentation sheets. The data analysis techniques used in this research are normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The hypothesis results were obtained by researchers after carrying out an initial test (pretest) and final test (posttest) by testing normality, homogeneity and hypothesis. The results of these calculations obtained $T_{(hitung)} = -201,000 > T_{(table)} = 1.73$, so H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there is an influence of the game of ludo on the ability to recognize geometric shapes of children in group B early childhood education Kasih Bunda Tanding Marga.

Keywords: *ludo game, recognizing geometric shapes, early childhood.*

Copyright (c) 2023 Sela Juli Yanti, Muhtarom, Izza Fitri

✉ Corresponding author :

Email Address : selajuliyanti510@gmail.com (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)

Received 29 Januari 2024, Accepted 21 Februari 2024, Published 5 Mei 2024

PENDAHULUAN

Kemampuan dalam mengenal bentuk Geometri selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Dimana matematika yang ada di PAUD adalah kegiatan belajar mengenai konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tentu tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya. Sejak kecil mereka akan mengenal benda-benda disekitarnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk Geometri, misalnya bola berbentuk seperti lingkaran, lemari yang berbentuk seperti persegi panjang, atap rumah yang berbentuk seperti segitiga, atau bentuk lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan didalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. maka dari itu adanya pengenalan bentuk Geometri pada anak sejak usia dini sehingga anak dapat memahami dan dapat membedakan bentuk-bentuk dari Geometri. (Chintya Vebry, dkk, 2021).

Kemampuan mengenal bentuk geometri sangat diperlukan bagi anak usia dini sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri mengklasifikasikan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. (Aisyah, 2021). Adanya penelitian ini semoga akan meningkatkan hasil pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan mengadakan pembelajaran atau aktivitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak. dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dilakukan dengan kegiatan permainan Ludo. (Siti Komariyah, 2022).

Permainan Ludo sudah pernah dimainkan anak-anak sekarang baik dalam game konvensional maupun game online. Orang dewasa cenderung menilai bermain bagi anak hanyalah membuang waktu belakang, namun bermain bagi anak merupakan ajang belajarnya. Dalam permainan terdapat sejumlah peraturan-peraturan yang wajib dipatuhi anak serta dalam bermain terkandung nilai-nilai yang diperoleh oleh anak seperti: jiwa pantang menyerah, sabar menunggu giliran, dan siap menerima kekalahan. (Rita Wondal, 2020).

Pengenalan bentuk geometri di TK/PAUD tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan di TK Ponegoro 109 pagaraji peneliti menemukan adanya masalah yaitu anak-anak terlihat masih kesulitan dalam mengenal bentuk geometri atau keliru dalam menyebutkan nama bentuknya. Hal ini tentu saja membutuhkan perhatian khusus karena pengenalan bentuk-bentuk Geometri sangat berpengaruh dalam keterampilan pengenalan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang diperoleh data melalui wawancara guru dan anak di PAUD kasih bunda ds.tanding marga bahwasanya kemampuan mengenal bentuk

geometri yang masih kurang berkembang dan juga dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri guru masih menggunakan pembelajaran yang masih monoton sehingga membuat anak merasa bosan, anak PAUD Kasih Bunda yang berjumlah 20 anak yang masih kurang dalam mengenal bentuk geometri dari setengah anak. Dari permasalahan tersebut peneliti mencari cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap anak dengan menggunakan permainan ludo. Alasan saya memilih melaksanakan penelitian di PAUD Kasih Bunda Ds. Tanding Marga yaitu sesuai dengan observasi peneliti yang dilakukan di PAUD tersebut bahwa permainan ludo belum diterapkan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode yang sederhana membuat anak cepat bosan dalam belajar sehingga anak kurang berminat dalam pembelajaran ,mengetahui bentuk geometri. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri menunjukkan hasil bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sangat rendah, hal tersebut ditunjukkan dari 20 anak, hanya 6 yang sudah mengenal bentuk geometri dalam kategori baik, yaitu bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang dan segi tiga. 4 anak baru mengenal bentuk geometri, mereka belum paham semua bentuk geometri, baru mengenal bentuknya saja. Hal ini dikarenakan pembelajaran mereka tidak terlalu fokus, mereka lebih suka memainkan bentuk geometrinya ketika guru sedang menerangkan. Dan 10 anak blum mengetahui bentuk geometri , mereka hanya mengetahui 1-3 bentuk geometri saja. Ketika pembelajaran mereka juga asyik main sendiri, ada yang diam melihat temannya dan ada juga anak yang mengganggu teman yang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap anak kelompok B di PAUD kasih bunda Ds. Tanding marga”.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai suatu metode yang data penelitiannya berupa angka-angka dan variabel. Menurut Sugiyono pendekatan Kuantitatif dapat digambarkan sebagai metode positivis yang digunakan untuk menganalisis populasi dan sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak dan alat pengumpulan data digunakan untuk menganalisis sampel dengan fokus pada metode kuantitatif dan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan pada sebelumnya (Sugiyono, 2015).

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di PAUD Kasih Bunda, Desa Tanding Marga, Kecamatan Penukal Utara, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah yaitu anak yang berada pada kelompok B di PAUD Kasih Bunda.

Sasaran Penelitian

Subjek dan penelitian ini adalah PAUD Kasih Bunda Desa Tanding Marga dengan sampel yang diambil kelas B1 sebanyak 20 anak.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Jenis yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Eksperimen adalah penelitian untuk memahami apakah sesuatu yang ada dalam subjek diteliti ada perubahan atau tidak hal ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih sampel percobaan yang akan dilakukan dengan satu atau lebih sampel perbandingan yang tidak dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan desain yaitu *One-Grup Pretest Posstest Desaign* dalam penelitian ini ada pretest, metode penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol dan akan di pilih random, tidak melakukan tes keseimbangan kelompok sebelum diberikan perlakuan dan post test yang dilakukan setelah perlakuan untuk setiap kegiatan. Desain one-group pretest posstest akan diukur menggunakan pre test yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap kegiatan.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yaitu bagian penting dari penelitian, strategi pengumpulan informasi juga merupakan langkah utama untuk melakukan penelitian, data dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut: (1) Observasi, (2) Tes, (3) Dokumentasi.

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada dan juga hipotesisnya (Sugiyono, 2018). adapun beberapa ujiinya yaitu sebagai berikut; (1) Uji Validitas, (2) Uji Reabilitas, (3) Uji Normalitas, (4) Uji Homogenitas, dan (5) Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1) Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang akan diukur.

Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS Statistik versi 26:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Validitas			Keterangan
	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Kriteria	
1	0,792	0,443	Valid	Dipakai
2	0,663	0,443	Valid	Dipakai
3	0,562	0,443	Valid	Dipakai
4	0,507	0,443	Valid	Dipakai
5	0,613	0,443	Valid	Dipakai

6	0,599	0,443	Valid	Dipakai
7	0,461	0,443	Valid	Dipakai
8	0,609	0,443	Valid	Dipakai
9	0,663	0,443	Valid	Dipakai
10	0,721	0,443	Valid	Dipakai
11	0,583	0,443	Valid	Dipakai
12	0,487	0,443	Valid	Dipakai
13	0,654	0,443	Valid	Dipakai
14	0,731	0,443	Valid	Dipakai
15	0,445	0,443	Valid	Dipakai

Hasil yang didapat adalah diketahui bahwa masing-masing item pernyataan memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka tiap-tiap butir instrumen dinyatakan valid, artinya instrumen dapat digunakan, karena data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas.

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat peneliti dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Berikut hasil perhitungan Uji Reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS 26:

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.738	15

Dapat dikatakan pengukuran tersebut masuk kategori sangat kuat, karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Setelah dilakukan perhitungan $r_{hitung} = 0,738$, $r_{tabel} = 0,60$ demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat peneliti memiliki realibilitas yang sangat kuat.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikan $0,012 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dinyatakan *homogeny*. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pre-test* dan *post-test* anak. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pre-test* dan *post-test* anak. Berdasarkan uji homogenitas di dapat nilai signifikan data kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak sebesar 0,894 dan hasil *levene statistik* adalah 0,018 data pengambilan keputusan pada uji homogenitas menggunakan SPSS adalah nilai t_{hitung} nilai signifikan ($\alpha = 0,05$), maka hasil didapat yaitu $0,894 > 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti data akhir kemampuan mengenal bentuk geometri bersifat homogen.

5) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Berikut hasil Uji Hipotesis (Uji t) menggunakan SPSS 26: Setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab rumusan masalah yang ada, dilakukan analisis menggunakan uji-t untuk melihat apakah ada pengaruh dari kegiatan *paper quilling* terhadap kemampuan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Hasil uji hipotesis diuji menggunakan *software.SPSS* yang dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						Significance		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Paired	pretest – posttest	50,250	1,118	,250	50,773	49,726	-201,000	20	<,001	<,001

Dari tabel diatas menunjukkan

Paired Samples Test, menunjukkan bahwa nilai signifikan (one-sided dan two-sided) kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B PAUD Kasih Bunda adalah sebesar 0,001 lebih kecil dari dari nilai sig = 0,05, atau bisa dilihat dari data diperoleh nilai $T_{hitung} = -201,000$ dan $T_{tabel} = 1,73$ sehingga dapat dikatan terdapat perbedaan yang signifikan.

Disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* sehingga diketahui bahwa ada pengaruh dari permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 10 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 20 anak di PAUD Kasih Bunda Tanding Marga. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Penelitian melakukan uji validitas kepada anak dengan mengujikan instrumen yang telah dibuat. Instrumen tersebut terdiri dari 4 indikator dan 16 butir amatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B. Dan uji instrumen dilakukan dengan 20 anak kelompok B PAUD Kasih Bunda. Uji validitas diuji menggunakan SPSS Versi26.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada “pengaruh permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga”.

Hasil observasi awal (pretest) anak mendapatkan nilai akhir sebesar 45 dengan rata-rata 36,75% setelah observasi awal selanjutnya peneliti memberikan treatment dengan permainan ludo sebanyak 6 kali pertemuan, dengan aspek kemampuan mengenal bentuk geometri yang mengidentifikasi, menyebut, mengumpulkan dan mampu membuat bentuk, pertama anak mampu menyebutkan ciri-ciri bentuk geometri sesuai perintah. Kemudian anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ada diruangan kelas. Anak mampu mengumpulkan bentuk-bentuk geometri yang sejenis. Anak-anak yang dapat secara mandiri mengenal bentuk akan mempermudah pemahaman visual (Anah, 2020). Kemampuan berfikir anak usia dini berada pada tahap perkembangan berfikir konkret (Anggeraini, 2020).

Setelah anak mampu membuat geometri sesuai dengan perintah dan mampu membentuk geometri. pada saat melakukan pretest banyak anak yang belum bisa mengidentifikasi, menyebut, mengumpulkan dan membentuk geometri. setelah peneliti melakukan penelitian akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti, anak-anak sudah banyak mengidentifikasi, menyebut, mengelompokkan dan membentuk geometri. dan hasil penelitian akhir (*posttest*) setelah diberi *treatment* anak-anak memperoleh nilai akhir sebesar 90-95 dengan rata-rata 86,45%. Guru merupakan sosok yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran secara khusus (Yanti, 2020). Anak usia dini berada pada usia emas atau *the golden age* dalam mengalami perkembangan (Rani, 2020). Stimulasi kepada anak melalui kegiatan pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan (Apriani, 2021). Perkembangan anak juga berhubungan dengan peran orang dewasa dalam perkembangan anak (Ananda, 2021). Orang tua dapat memfasilitasi anak dalam melakukan pembelajaran (Surbakti, 2021).

Setelah dilakukan penelitian awal (*pretest*) dan penelitian akhir (*posttest*) selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari signifikan antara permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B, yang diperoleh dengan 86,45% artinya ada pengaruh permainan ludo terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga tahun 2023. Pada dasarnya anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini adalah masa keemasan. Kemampuan mengenal bentuk sejak usia dini sangatlah penting untuk perkembangan anak (Adisti, 2023). Stimulasi-stimulasi yang positif sangat diperlukan agar anak usia dini memiliki perkembangan yang optimal (Amelia, 2022).

Pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Hal ini sejalan dengan STTPA permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang anak usia dini. Anak usia 5-6 tahun disebutkan yaitu pada usia tersebut seharusnya anak sudah dapat berfikir logis dan mengenal bentuk, menyebutkan, mengidentifikasi warna, dan ukuran, mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama ataupun yang sejenis, serta mengeurutkan benda berdasarkan ukuran. Jadi diusia ini terutama pada kelompok B usia 5-6 tahun anak sudah dapat mengidentifikasi, menyebut, menggumpulkan dan membentuk geometri. sesuai tujuan peneliti, untuk melihat kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B Melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan ludo.

Permainan ludo adalah permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan serta permainan ini dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Jadi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ludo sangat bagus untuk mengenal bentuk geometri dengan melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan gambar-gambar bentuk geometri. seperti yang dilakukan oleh peneliti mengajarkan anak tentang kemampuan mengenal bentuk geometri kepada anak menggunakan permainan ludo yang dimodifikasi untuk melihat pengaruh kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Kemampuan mengenal bentuk pada yang dibiasakan sejak usia dini, menentukan kemampuan anak untuk mengembangkan potensi lainnya (Zuliyani, 2022).

Aspek mengenal bentuk geometri tentang mengidentifikasi, mengenal, mengumpulkan dan membuat bentuk geometri bahwasanya pada saat dilapangan anak sudah mampu mengidentifikasi, mengenal, mengumpulkan dan membentuk setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan ludo saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Maka dari hasil penerapan diatas dapat ditarik kesimpulan keseluruhannya bahwa menggunakan permainan ludo dalam proses mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak memberikan pengaruh atau dampak yang positif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri, dan membuat anak tidak merasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kegiatan dalam pembelajaran menggunakan permainan ludo dapat digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang dibuktikan menggunakan uji hipotesis melalui uji-t menggunakan SPSS for windows versi 26 yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B PAUD Kasih Bunda Tanding Marga terdapat pengaruh antara variabel yang dapat dilihat dari sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ atau bisa dilihat dari data yang diperoleh dari $T_{hitung} = 201,000$ dan $T_{tabel} = 1,73$, maka dari itu terdapat perbedaan yang signifikan antara pretes dan posttest. Dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak PAUD Kasih Bunda Tanding Marga kelompok B.

Berdasarkan dari data yang telah dijelaskan tersebut, bahwa permainan ludo ini sangat efektif dan antusias anak terhadap menggunakan permainan ludo terlihat ketika anak diajak menggunakan permainan ludo, anak yang mempunyai jiwa ingin mengetahui hal baru dengan adanya permainan ludo dalam mengenal bentuk geometri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua orang yang telah membantu saya dalam penulisan artikel ini, karna tanpa bantuan kalian artikel ini tidak mungkin terbentuk seperti ini, dan terima kasih kepada tempat penelitian saya, lalu terima kasih kepada instansi tempat saya menimbang ilmu yaitu Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, Yulia, Suryadi, D., & Eka Daryati, M. (2023). Perbedaan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B PAUD Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu Dan PAUD Pembina Desa Kayu Kunyit Bengkulu Selatan: Kemampuan Membaca Anak Kelompok B . *Jurnal PENA PAUD*, 3(2), 18–26. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v3i2.24328>
- Amelia, T., Suryadi, D., & Daryati, M. E. (2022). Kemampuan Menulis Anak Kelompok B Di PAUD Se-Gugus Anyelir Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 3(1), 52–63. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v3i3.22268>
- Anah, usmi, Suryadi, D., & Suprapti, A. (2020). Studi Deskriptif Kemampuan Membaca Anak Kelompok B ditinjau Dari Status Jender Di PAUD Segugus Kelapa Kecamatan Karang Tinggi Bengkulu Tengah. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13971>
- Ananda, R., Suryadi, D., & Wembrayarli, W. (2021). Keterlibatan Orangtua Dalam Aktivitas Literasi Baca Anak Kelempok B. *Jurnal PENA PAUD*, 2(1), 70. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v2i1.14744>
- Anggeraini, R., Nasirun, M., & Yulisdeni, Y. (2020). Kendala Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13968>
- Apriani, W., Saparahayuningsih, S., & Daryati, M. E. (2021). Persepsi Guru Terhadap Modul Media Pembelajaran Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Se-Gugus Mawar Merah Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v2i1.15802>
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1).
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2),
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.

- Istiqomah, I., & Prasetyo, A. (2019) Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Metode Demonstrasi Kelompok A Paud Bina Ceria Semarang. *Paudia*, 4(1).
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Khodizah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya*, 4(1).
- Ningsih, S. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Di Ra Darul Ulum Perdagangan* (Doctoral dissertation).
- Nuraini, A. (2021). Efektivitas Pelayanan Publik pada Kantor Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12).
- Rani, A., Nasirun, M., & Indrawati, I. (2020). Kemampuan klasifikasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.14005>
- Rezi Hardina dkk, Pengaruh Media Menara Tancap Terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.6.No.1.2022
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2).
- Sairo, H., Sumampouw, H. J., & Walangitan, O. (2018). Pengaruh Startegi Pemasaran Terhadap Peningkatan Penjualan Produk Ikan Kaleng Isabella pada PT. Sinar Purefoods Internasional Bitung. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 6(002).
- Sari, F. K., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1).
- Siregar, R. R., Simatupang, W. W., & Ani, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum*. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1).
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Surbakti, P. F. A. M., SS, S. S., & Daryati, M. E. (2021). Tinjauan Guru Tentang Evaluasi Perkembangan Motorik Halus Selama Pembelajaran Daring Di Kelompok B Se-Gugus Asparagus Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 2(2), 17–26. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v2i2.16776>
- Ulfa, R. (2021). *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*. Al-Fathonah, 1(1).
- Wahyudi, A. I. H. A., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02).
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2).
- Yanti, E. N., Kurniah, N., & Yulisdeni, Y. (2020). Permasalahan guru dalam pengelolaan Alat

Permainan Edukatif di Kelas. *Jurnal PENA PAUD*, 1(1), 40–46.
<https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.14094>

Zuliyani, Mawar, Nasirun, Nasirun, & Wembrayarli, Wembrayarli. (2022). Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Anak Kelompok B Di PAUD Se-Gugus Kembang Sepatu Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v3i3.22251>