

**PENGARUH PERMAINAN *DIGITAL BUSY SHAPES*
TERHADAP KEMAMPUAN *SPATIAL SENSE* (KEPEKAAN
RUANG) ANAK USIA 4-5 TAHUN**

(Penelitian Eksperimen di TK Negeri Jatinegara 01 Kelurahan
Cipinang Besar Utara, Kecamatan Jatinegara , Jakarta Timur)



oleh:

Hesti Farida

1105618088

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

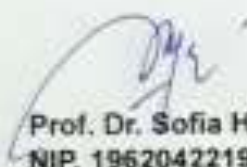
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Permainan *Digital Busy Shape* Terhadap Kemampuan *Spatial Sense* (Kepekaan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun
Nama Mahasiswa : Hesti Fanda
Nomor Registrasi : 1105618088
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Ujian Skripsi : 17 Januari 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si.
NIP. 196204221998032001

Pembimbing II



Niken Pratiwi, M.Pd.
198812122019032017

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggungjawab)*		20-02-2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		20-02-2023
Hikmah, MM., M.Pd. (Ketua Penguji)***		25-01-2023
Dra. Yudrik Jahja, M.Pd. (Penguji I)****		20-01-2023
Eriva Syamsiatin, M.Si. (Penguji II)*****		10-02-2023

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Penyelesaian Skripsi Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Hesti Farida

No. Registrasi : 1105618088

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa, skripsi yang saya buat dengan judul “**Pengaruh Permainan *Digital Busy Shapes* Terhadap Kemampuan *Spatial Sense* (Kepekaan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun**” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari 2022- Desember 2022.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Desember 2022

Yang membuat pernyataan



(Hesti Farida)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hesti Farida
NIM : 1105618088
Fakultas Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : hestifarida30@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Permainan Digital Baby Signer Terhadap Kemampuan Spasial Sederhana (Kemampuan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun (Penelitian Eksperimen di TK Negeri Jatinegara 01, Kelurahan Ciminang Besar Selatan, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 22 Februari 2023

Penulis

(Hesti Farida)

PENGARUH PERMAINAN *DIGITAL BUSY SHAPES* TERHADAP KEMAMPUAN *SPATIAL SENSE* (KEPEKAAN RUANG) ANAK USIA 4-5 TAHUN

(Penelitian Eksperimen di TK Negeri Jatinegara 01 Kelurahan Cipinang Besar Utara, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur)

(2023)

Hesti Farida

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh permainan *digital busy shapes* terhadap kemampuan *spatial sense* (kepekaan ruang) anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *post-test only control design*. Desain penelitian tersebut terdapat dua kelompok yaitu, kelompok pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol. Subyek penelitian berjumlah 16 anak, dengan kelompok eksperimen 8 anak dan kelompok kontrol 8 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data awal untuk mencari rata-rata (mean), median, modus, simpangan baku, nilai maksimum, dan nilai minimum. Selanjutnya dilakukan pengujian persyaratan analisis data yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan data hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ternyata H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan nilai t_{hitung} sebesar 25,446 dan t_{tabel} sebesar 1,761. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari permainan *digital busy shapes* terhadap kemampuan *spatial sense* (kepekaan ruang) anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci : metode eksperimen, permainan *digital busy shapes*, kemampuan *spatial sense*

THE IMPACT OF DIGITAL BUSY SHAPES GAMES ON CHILDREN'S 4-5 YEARS OLD SPATIAL SENSE ABILITY

(Experimental Research at Jatinegara 01 State Kindergarten, in East Jakarta's Jatinegara District's North Cipinang Besar Village)

(2023)

Hesti Farida

ABSTRACT

This study aims to prove whether there is an effect of digital busy shapes games on the spatial sense ability of early childhood. This study used a quantitative approach with a post-test only control design. The research design consisted of two groups, namely the first group was the experimental group and the second group was the control group. The subjects of the study were 16 children, with an experimental group of 8 children and a control group of 8 children. Data collection techniques using observation and documentation. The data analysis technique used is to perform initial data processing to find the average (mean), median, mode, standard deviation, maximum value, and minimum value. Furthermore, testing of data analysis requirements was carried out, namely, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. Based on the data from the results of the research conducted, we obtained data from the calculation results of $t_{count} > t_{table}$. It turned out that H_0 was rejected and H_1 was accepted, with a t_{count} value of 25.446 and t_{table} of 1.761. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted, it can be concluded that there is a significant effect of digital busy shapes games on the spatial sense ability of children aged 4-5 years.

Keywords: experimental method, digital busy shapes game, spatial sense ability

MOTO

Man jadda wajada (مَنْ جَدَّ وَجَدَ)

Keyakinan berarti kita harus yakin kalau akan berhasil, yakin dengan apa yang dikatakan, yakin apa yang dipikirkan, bahwa semua itu akan menjadi kenyataan. Ini merupakan janji Allah SWT kalau kita meminta sesuatu, akan dikabulkan permintaan dan harapan yang kita sampaikan, baik di dalam doa ataupun perkataan lisan yang diucapkan.

Man shabara zhafira (مَنْ صَبَرَ ظَفِرَ)

Kesabaran akan berbuah manis, yang kelak akan membawa kita menuai keberuntungan dan tujuan yang diinginkan.

Man saara 'ala darbi washala (مَنْ سَارَ عَلَى الدَّرْبِ وَصَلَ)

konsistensi dan sikap istikamah, bersungguh-sungguh untuk tidak menyerah.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- Kedua Orang tua, kakak dan adik-adikku, suami tercinta, anak-anakku tersayang, teman-teman, yang telah memberikan dukungan baik material maupun nonmaterial.
- Baznas Bazis DKI Jakarta yang memberikan beasiswa untuk penyelesaian studi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kesempatan kepada kita semua sehingga peneliti dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Digital Busy Shapes* Terhadap Kemampuan *Spatial sense* (Kepekaan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun”**, dengan baik dan lancar. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan saran yang diterima dari orang-orang yang menyayangi Peneliti. Oleh karena itu, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membimbing, dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini kepada:

1. Prof. Dr. Fahrurrozi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Wirda Hanim, M.Psi, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi PG PAUD.
4. Hikmah, M.M, M.Pd, selaku Koodinator Penyelesaian Skripsi Program Studi PG PAUD.
5. Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan, saran, serta masukan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Niken Pratiwi, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan serta melakukan pengoreksian terhadap skripsi yang dilakukan oleh peneliti.
7. Kepada Orang tua, saudara- saudara tercinta, yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan kepada peneliti.

8. Kepada Suami Teguh Kurniawan, anak-anak saya Elliana Guitari Banurhadi, Zulqarnaen Jaya Nandirga, yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan kepada peneliti.
9. Kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama duduk di bangku perkuliahan.
10. Kepada BAZNAS BAZIS DKI Jakarta, yang telah memberikan beasiswa kuliah S1 PG PAUD.
11. Kepada Eka Nafizah, sebagai PLT Kepala Seksi BAZNAS BAZIS Jakarta Timur yang sudah membantu peneliti dalam mengurus administrasi beasiswa kuliah S1 PG PAUD.
12. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2018C yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.

Dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan proposal penelitian ini serta bermanfaat bagi peneliti dan pembaca khususnya dalam bidang ilmu pendidikan anak usia dini.

Jakarta, Januari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

COVER JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Umum Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	11
A. Deskripsi Teoritik.....	11
1. Definisi <i>Digital Game</i> (Permainan).....	11
2. Manfaat <i>Game</i> (permainan).....	13
3. <i>Game</i> (Permainan) <i>Busy Shapes</i>	14
4. Kemampuan <i>Spatial sense</i> (Kepekaan Ruang).....	18
5. Karakteristik Kemampuan <i>Spatial sense</i> (Kepekaan Ruang) anak usia 4-5 Tahun.....	13

B. Kerangka Berpikir.....	22
C. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	26
1. Metode Penelitian.....	26
2. Desain Penelitian.....	28
C. Perlakuan.....	29
D. Teknik Pengambilan Populasi dan Sampel.....	33
1. Teknik Pengambilan Populasi.....	33
2. Teknik Pengambilan Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Observasi.....	34
2. Dokumentasi.....	35
3. Variabel Penelitian.....	35
a) Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	35
b) Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	35
F. Pengukuran dan pengamatan variabel penelitian.....	37
1. Definisi Konseptual.....	37
a) Kemampuan <i>Spatial sense</i>	37
b) <i>Busy Shapes</i>	38
2. Definisi Operasional.....	38
a) Kemampuan <i>Spatial sense</i>	38
b) <i>Busy Shapes</i>	39
3. Instrumen Penelitian.....	39
a) Kisi-Kisi Instrumen.....	39
4. Uji coba Instrumen.....	44
a. Uji Validitas Instrumen.....	44
b. Uji Reliabilitas Instrumen.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	43

a. Uji Normalitas	43
b. Uji Homogenitas	44
E. Hipotesis Statistik.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data.....	47
1. Kemampuan <i>Spatial sense</i> (kepekaan ruang) anak usia 4-5 tahun pada kelompok eksperimen.....	48
2. Kemampuan <i>Spatial sense</i> (Kepekaan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Kontrol	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	53
1. Uji Normalitas	53
a) Uji Normalitas Kemampuan <i>Spatial sense</i> Anak Usia 4-5 Tahun Pada Kelompok Eksperimen setelah diberi Perlakuan ..	53
b) Uji normalitas kemampuan <i>Spatial sense</i> (Kepekaan Ruang) anak usia 4-5 Tahun pada kelompok kontrol setelah diberi perlakuan	54
2. Uji Homogenitas	55
C. Pengujian Hipotesis Penelitian	57
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
E. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	67
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Five Early Childhood Spatial Concepts</i>	19
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Perlakuan yang Diberikan pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol selama Penelitian <i>Busy Shapes</i>	30
Tabel 3.4 Program Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	30
Tabel 3.5 Rincian Program Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	31
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen <i>Spatial sense</i> usia 4-5 tahun Kemampuan <i>Spatial sense</i>	38
Tabel 3.7 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	43
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	49
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi.....	49
Tabel 4.3 Data Hasil <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	51
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Kemampuan <i>Spatial sense</i> (Kenekaan Ruang) Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok Kontrol.....	51
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kemampuan <i>Spatial sense</i> Anak Usia 4-5 Tahun Setelah diberi Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen.....	53
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kemampuan <i>Spatial sense</i> Anak Usia 4-5 Tahun Setelah diberi Perlakuan Pada Kelompok Kontrol.....	55
Tabel 4.7 Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kemampuan <i>Spatial sense</i>	56
Tabel 4.8 Hasil Uji-t.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mendownload Aplikasi <i>Busy shapes</i> di <i>Play Store</i> (Android)	37
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi untuk di <i>Instal</i>	37
Gambar 2.3 Halaman Depan <i>game Busy shapes</i>	37
Gambar 2.4 pilihan <i>Activity</i> untuk memulai <i>game Busy Shapes</i>	17
Gambar 2.4 pilihan <i>Activity</i> untuk memulai <i>game Busy Shapes</i>	17
Gambar 2.7 <i>Activity colors (Red, Yellow, Blue)</i>	18
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 4.1 Grafik Histogram Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Kelompok Eksperimen (Post-test).....	50
Gambar 4.2 Grafik Histogram Kemampuan <i>Spatial sense</i> Pada Kelompok Kontrol (Post-test).	52

