

**PERBANDINGAN EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF DENGAN
MEDIA REALIA TERHADAP PEMAHAMAN BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(SKRIPSI)

Oleh

**TIARA MUSTIKA WENI
NPM. 1913054034**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PERBANDINGAN EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP PEMAHAMAN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

TIARA MUSTIKA WENI

Masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya tingkat pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri di TK Al-Azhar 6 Jati Agung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbandingan efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment Design*. Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini berjumlah 51 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dalam bentuk ceklis pemahaman bentuk geometri. Peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu uji *Paired Sampel T-Test* dan *Tabulasi Silang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* media realia 0,000 dan media interaktif 0,001, total hasil perhitungan data tabulasi silang PostTest media interaktif dan PreTest media realia 93,3%. Hasil perhitungan data *Tabulasi Silang* menunjukkan bahwa media realia kategori sangat baik sebesar 20,0% dan media interaktif dengan kategori sangat baik sebesar 0%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media realia memiliki memiliki efektifitas lebih besar terhadap media interkatif pada pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini di TK Al-Azhar 6 Jati Agung.

Kata Kunci : anak usia dini, media interaktif, media realia, pemahaman bentuk geometri.

ABSTRACT

**COMPARISON OF INTERACTIVE MEDIA EFFECTIVENESS
WITH MEDIA REALIA OF UNDERSTANDING
GEOMETRY SHAPE IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

BY

TIARA MUSTIKA WENI

The problem in this study is the lack of understanding of children's understanding of geometric shapes in the Al-Azhar 6 Jati Agung Kindergarten. This study aims to determine whether there is a comparison of the effectiveness of interactive media with realia media on understanding geometric shapes in early childhood. The method used in this research is quantitative research with the type of Quasi Experiment Design. The research design is Nonequivalent Control Group Design. The sample of this research is 51 children. The instrument used in this study was an observation sheet in the form of a checklist for understanding geometric shapes. Researchers used data analysis techniques, namely the Paired Sample T-Test and Cross Tabulation. The research results show that Sig. (2-tailed) 0.000 media realia and 0.001 interactive media, the total results of cross tabulation data calculations PostTest interactive media and PreTest media realia 93.3%. The results of cross tabulation data calculations show that realia media is in the very good category at 20.0% and interactive media is in the very good category at 0%. This proves that the use of realia media has greater effectiveness on interactive media in understanding geometric shapes in early childhood at Al-Azhar 6 Jati Agung Kindergarten.

Keywords: *early childhood, interactive media, realia media, understanding of geometry shapes.*

**PERBANDINGAN EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF
DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP PEMAHAMAN
BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

TIARA MUSTIKA WENI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PERBANDINGAN EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF
DENGAN MEDIA REALIA TERHADAP PEMAHAMAN
BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Tiara Mustika Weni**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054034**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP 19930926 201903 1 011

Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP 19920823 201903 2 023

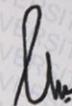
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

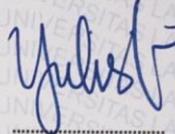
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Sekretaris : Annisa Yulistia, M.Pd.



Penguji : Prof. Dr. Een Yayah Heanilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juni 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tiara Mustika Weni
NPM : 1913054034
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Perbandingan Efektifitas Media Interaktif Dengan Media Realia Terhadap Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun" adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Juni 2023
Pembuat Pernyataan,



Tiara Mustika Weni
NPM.1913054034

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Tiara Mustika Weni dilahirkan di Kota Metro, Kecamatan Metro Pusat, Provinsi Lampung pada tanggal 12 Januari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Abdul Rohman dan Ibu Nurbaiti.

Pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti sebagai berikut :

1. TK Perwanida Metro Pusat pada tahun 2005 – 2007
2. SDN 1 Metro Pusat pada tahun 2007 – 2013
3. SMPN 1 Metro Pusat pada tahun 2013 – 2016
4. SMAN 2 Metro Timur pada tahun 2016 – 2019
5. Universitas Lampung pada tahun 2019 – 2023

Pada bulan Agustus tahun 2019 sampai dengan sekarang penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama Perkuliahan penulis merupakan mahasiswa yang aktif mengikuti kegiatan organisasi FORKOM. Pada semester enam penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung dan penulis melaksanakan Program Pembelajaran Lapangan (PPL) di SDN 6, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

MOTTO

Lakukan apa yang kamu bisa, dengan apa yang kamu miliki, di mana pun kamu berada
(Theodore Roosevelt)

Ketahui bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempatan, dan kesulitan bersama kemudahan
(HR Tirmidzi)

Percayalah bahwa kamu akan sampai pada tujuan selama kamu masih berjuang.
Allah tidak akan mengecewakan usahamu.
(Tiara Mustika Weni)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta

Nabi

junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa banggaku

kepada :

Ayahku tercinta (Abdul Rohman)

Yang telah menjadi sosok terhebat dan terkuat dalam hidupku, selalu memberikan nasihat ketika aku melakukan kesalahan, tak pernah lupa untuk memberikan bimbingan dan dukungan serta kasih sayang dan doa di setiap langkahku.

Ibuku tersayang (Nurbaiti)

Yang selalu menyayangi dan mencintaiku sejak aku dalam kandungan, memberikan dukungan disetiap langkahku untuk melangkah ke masa depan, tak pernah lupa untuk selalu mengingatkanku untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Adiku tersayang (Alfareza)

Yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam setiap langkah yang aku lalui

Almamater tercinta Universitas Lampung

Terimakasih atas segala ilmu dan pengalaman yang telah diberikan, sehingga menanamkan sikap mandiri dan merancang mimpi dalam hal yang menyenangkan.

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perbandingan Efektifitas Media Interaktif Dengan Media Realia Terhadap Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I telah bersedia memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini. Kepada Ibu Annisa Yulistia, M.Pd., selaku pembimbing II telah bersedia memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini. Serta kepada Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku dosen pembahas dan Ibu Ari Sofia, S. Psi., M.A., Psi., ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah banyak memberikan saran dan masukan yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.

3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan saran untuk memajukan Program Studi PG PAUD.
4. Ari Sofia, S.Psi., M.A.,Psi Selaku Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi untuk perbaikan skripsi ini.
5. Ulwan Syafrudin, M.Pd., Selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Annisa Yulistia, M.Pd., Selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberikan saran, motivasi, masukan serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. Selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan dan arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu/Bapak Staff Karyawan program studi PG PAUD yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini selesai.
9. Ibu Sri Winarni, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Al-Azhar 6 Jati Agung, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Dewan guru di TK Al-Azhar 6 Jati Agung terimakasih telah membantu saya dalam penelitian.
11. Keluarga Besar yang berada di Metro terimakasih banyak sudah memberikan motivasi, dorongan dan kekuatan kepada saya.
12. Sahabat- sahabat perjuangan skripsi terimakasih selalu memberikan dorongan, motivasi, dan mendoakan yang terbaik.
13. Sahabat terdekatku terimakasih sudah menemani hingga akhir.
14. Teman- teman seperjuangan PG PAUD 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi.

Semoga Allah S.W.T selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuannya selama ini. Hanya

ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 20 Juni 2023
Penulis,

Tiara Mustika Weni
NPM. 1913054034

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Interaktif	8
2.1.1 Pengertian Media Interaktif	8
2.1.2 Tujuan Media Interaktif	9
2.1.3 Manfaat Media Interaktif	10
2.1.4 Kelebihan dan kelemahan Media Interaktif.....	11
2.2 Media Realia	12
2.2.1 Pengertian Media Realia	12
2.2.2 Manfaat Media Realia.....	13
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Realia	15
2.3 Perkembangan Kognitif.....	16
2.3.1 Pengertian Perkembangan Kognitif	16
2.3.2 Faktor Perkembangan Kognitif.....	17
2.3.3 Tahapan Perkembangan Kognitif	18
2.4 Pemahaman Bentuk Geometri.....	19
2.4.1 Pengertian Pemahaman Bentuk Geometri	19
2.4.2 Macam-macam Bentuk Geometri	24
2.4.3 Faktor Mempengaruhi Pemahaman Bentuk Geometri	24
2.5 Kerangka Pikir	25

2.6	Hipotesis Penelitian.....	27
-----	---------------------------	----

III. METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	28
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3	Populasi dan Sampel	29
3.3.1	Populasi.....	29
3.3.2	Sampel	30
3.4	Definisi Variabel	31
3.4.1	Definisi Konseptual Variabel X1.....	31
3.4.2	Definisi Konseptual Variabel X2.....	31
3.4.3	Definisi Konseptual Variabel Y.....	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1	Observasi	33
3.6	Instrumen Penelitian.....	33
3.7	Uji Instrumen	36
3.7.1	Uji Validitas.....	36
3.7.2	Uji Reliabilitas	37
3.8	Teknis Analisis Data	38
3.8.1	Interval Kategori.....	38
3.8.2	Uji Prasyarat	38
a.	Uji Normalitas Data	38
b.	Uji Homogenitas Data.....	39
3.8.3	Uji Hipotesis	39

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Tempat Penelitian	41
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian	41
4.1.2	Hasil Penelitian	42
4.1.3	Uji Prasyarat Analisis Data	48
4.1.4	Uji Hipotesis.....	49
4.2	Pembahasan	51

V. KESIMPULAN

5.1	Simpulan	55
5.2	Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA	57
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	61
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tabel Data Populasi.....	28
3.2 Sampel Penelitian	29
3.3 Tabel Kisi – Kisi Instrumen Observasi Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5 – 6 Tahun	33
3.4 Hasil Uji Validitas Pemahaman Bentuk Geometri	36
3.5 Tabel Klasifikasi Reliabilitas.....	36
4.1 Hasil <i>Prestest</i> Kelas Eksperimen (X1)	40
4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen (X1)	40
4.4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen (X1).....	41
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen (X1).....	42
4.6 Hasil Pretest Kelas Eksperimen (X2)	42
4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen (X2)	43
4.8 Hasil Posttest Kelas Eksperimen (X2).....	44
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen (X2).....	44
4.10 Hasil Uji Normalitas	46
4.11 Hasil Uji Homogenitas	46
4.12 Hasil Uji Paired Sampel t-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	47
4.13 Hasil Tabulasi Silang Kelas Eksperimen Nilai PostTest.....	47

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
2.1 Bentuk Bangun Datar	23
2.2 Bentuk Bangun Ruang	23
2.3 Kerangka Fikir Penelitian	26
3.3 Rumus Interval.....	37
4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Kelas Eksperimen (X1).....	41
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Kelas Eksperimen (X1).....	42
4.3 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Kelas Eksperimen (X2).....	43
4.4 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Kelas Eksperimen (X2).....	44
4.5 Grafik Batang Mean <i>Posttest-Pretest</i> Pemahaman Bentuk geometri.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1	Profil TK Al-Azhar 6 Jati Agung 59
2	Kisi- Kisi Lembar Instrumen Observasi Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5 – 6 Tahun 60
3	Rubrik Penilaian Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun 63
4	Lembar Observasi Pra Penelitian Pemahaman Bentuk Geometri Anak..... 70
5	Rekaptulasi Hasil Pra Penelitian Pemahaman Bentuk Geometri Anak..... 71
6	Rekaptulasi Hasil Uji Coba Validitas Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun..... 73
7	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Reliabilitas Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun..... 75
8	Tabel Rekaptulasi Data <i>Pretest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen X1 76
9	Tabel Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen X1 77
10	Tabel Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen X2..... 80
11	Tabel Rekapitulasi Data <i>Posttest</i> Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen X2..... 81
12	Hasil Uji Prasyarat Normalitas SPSS 25 84
13	Hasil Uji Prasyarat Homogenitas SPSS 25..... 88
14	Hasil Uji Paired Sampel t-Test 89
15	Hasil Uji Tabulasi Silang..... 90
16	RPPH 91
17	Media Penelitian Interaktif 97
18	Media Penelitian Realia 113
19	Foto Dokumentasi..... 114
20	Surat Izin Penelitian pendahuluan TK Al-Azhar 6 Jati Agung 118
21	Balasan Surat Izin Penelitian Pendahuluan 119
22	Surat Izin Penelitian 120
23	Balasan Surat Izin Penelitian 121
24	Surat Validiasi Instrumen Penelitian 122
25	
26	

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini mengalami masa yang luas, anak dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pemikiran secara langsung dalam lingkungan sekitar. Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang umur di bawah umur 6 tahun. Menurut Septyani (2021) usia dini adalah masa terbaik anak yang biasa disebut dengan *golden age* dimana masa ini merupakan priode yang sangat mempengaruhi perkembangan dalam diri anak. Anak usia dini mengalami tumbuh kembang yang luar biasa dalam 6 aspek perkembangan yaitu fisik motorik, kognitif, emosi, bahasa, seni, dan sosial emosional. Perkembangan yang dapat mempengaruhi pengetahuan dan pemikiran anak dalam cara berfikir secara kongkret adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan dasar dalam kemampuan berfikir pada diri anak. Sejalan dengan pendapat Susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses kemampuan berfikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegenssi*), dimana ada faktor yang mempengaruhi perkembangan. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Siti (2003) menyatakan bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam Asri (2005) semakin bertambahnya umur seseorang maka semakin kompleks susunan sel saraf dan kemampuan befikir semakin meningkat

Perkembangan kognitif menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi secara biologis dengan lingkungan yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitif anak. Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan berfikir logis, dimana salah satu contoh dari kemampuan berfikir logis adalah pengenalan bentuk atau yang biasa disebut dengan geometri. Sejalan menurut pendapat Halimah (2016) mengatakan bahwa materi mengembangkan kecerdasan logika matematika seperti bilangan, berbagai pola pengukuran, geometri, statistik, peluang, penyelesaian masalah, logika, games strategi atau petunjuk melalui grafik.

Kecerdasan logika matematika mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, salah satunya yaitu konsep geometri. Konsep geometri adalah sebuah bentuk yang bermacam-macam meliputi lingkaran, segitiga, trapesium, persegi, dan persegi panjang yang dapat diperkenalkan kepada anak. Pengenalan bentuk geometri Triharso dalam Safira (2018) mengenalkan konsep geometri pada anak dimulai dengan mengenalkan bentuknya, mengamati bentuk-bentuk dari geometri tersebut, mencari benda di sekeliling yang berbentuk geometri dan mengklasifikasikan bentuknya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di TK Al-Azhar 6 ditemukan bahwa 46% tingkat pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih banyak yang kurang. Hal ini terbukti pada saat kegiatan pengamatan dan observasi di dalam kelas, pada saat melakukan pembelajaran pengenalan bentuk geometri melalui media balok. Anak kurang mengerti dalam pengenalan nama-nama bentuk geometri yang di tunjukan, selain itu anak mengalami kesulitan dalam menunjuk benda yang berbentuk geometri. Permasalahan tersebut terjadi karena guru sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) sebagai kegiatan pembelajaran sehari-hari dikelas, selain itu pembelajaran yang ada terlihat kurang menarik sehingga anak kurang antusias dalam memperhatikan pembelajaran dikelas.

Pengenalan media realia dan bentuk kongkrit benda pada anak perlu di kenalkan sejak usia dini, karena kemampuan ini sangat penting untuk menstimulus perkembangan anak dalam pembelajaran matematika sederhana. Dewan guru perlu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif dengan menggunakan contoh benda yang ada di sekeliling anak, agar anak dapat mengetahui bentuk nyata yang dicontohkan. Cara untuk anak-anak merasa nyaman dalam pembelajaran hendaknya melakukan pembelajaran pengenalan bentuk dari gambar geometri 2D dan 3D dengan permainan, hal tersebut akan membuat anak dapat memahami konsep dalam pembelajaran bentuk geometri dengan mudah karna menggunakan benda benda nyata (realia) yang ada di sekitar anak.

Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan kreatif oleh dewan guru akan berdampak pada kompetensi anak dalam mengenal geometri dan penalaran spasial pada kegiatan pengenalan geometri dan dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran matematika lainnya. Oleh sebab itu pentingnya peran guru dalam penggunaan media pembelajaran akan memberikan manfaat dalam pengenalan bentuk geometri; lingkaran, segitiga, persegi, trapesium, dan persegi panjang.

Pengenalan konsep awal geometri tidak hanya dengan teori atau contoh kegiatan umum yang ada disekeliling anak, namun konsep awal geometri dapat dikenalkan melalui kegiatan yang menarik dan menggunakan media realia (media yang nyata dalam pembelajaran) hal tersebut bertujuan agar anak mampu memahami satu benda berdasarkan warna, wujud, bentuk, ukuran, dan berat secara kongkrit. Selain media realia, perlu di lakukan suatu kegiatan yang menarik seperti menggunakan media yang inovatif agar anak lebih antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh media inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah media interaktif, dengan menggunakan media ini anak dapat meningkatkan antusias pada saat pembelajaran. Pada media interaktif terdapat animasi, grafik, gambar, video, audio, yang digunakan dalam

pembelajaran anak. Sejalan dengan pendapat Surjono (2017) media interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi, dll, yang terpandu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Adapun beberapa contoh hasil penelitian dari Susanti (2015) membuktikan bahwa penggunaan media realia anak dapat memahami bentuk-bentuk geometri dengan benda-benda secara langsung anak dapat memegang, melihat dan menggunakan media tersebut secara langsung. Kemudian anak tertarik pada penggunaan media nyata dalam pembelajaran sehingga membuat anak mudah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemudian hasil penelitian dari Nirmala (2009) yang menunjukkan hasil mengenai efektifitas dari media realia untuk meningkatkan pemahaman bentuk geometri anak, karna penggunaan media realia efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep bentuk geometri anak usia TK secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa pemahaman anak usia dini terhadap bentuk geometri masih kurang, salah satunya di TK Al-Azhar 6 yang berada di kelurahan Jati Agung. Dalam pembelajaran sebaiknya dewan guru menggunakan media nyata (real) yang wujudnya asli diperlihatkan kepada anak, sehingga anak memiliki pemahaman dari bentuk dan gambar 2D dan benda 3D secara terukur. Pembelajaran yang kurang dimodifikasi menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga kurangnya perkembangan kognitif anak dalam pemahaman dalam pengenalan bentuk geometri. Dalam permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbandingan dari media yang digunakan yaitu media interaktif dan media realia pada pemahaman anak terhadap bentuk geometri di Kelurahan Jati Agung, Lampung Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan masalah yang dapat dikaji, antara lain:

1. Anak mengalami kesulitan dalam mengenali nama dan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, trapesium, persegi, dan persegi panjang).
2. Anak mengalami kesulitan dalam menunjuk benda disekitar yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, trapesium, persegi, dan persegi panjang).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada masalah anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk-bentuk geometri, serta pada anak mengalami kesulitan dalam menunjuk benda disekitar yang berbentuk geometri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah media realia memiliki efektifitas yang lebih tinggi di banding media interaktif terhadap pemahaman bentuk geometri?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi pembaca, serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu :

a. Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru yakni dapat mengembangkan dan meningkatkan kinerja secara profesional, guru mampu menilai, merefleksi diri, dan mampu memperbaiki pembelajaran khususnya tentang bentuk-bentuk geometri.

b. Peneliti Lain

Data dan informasi dari penelitian tentang gambaran mengenai adakah perbandingan efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini diharapkan dapat memperoleh informasi yang bermanfaat bagi pengembang penelitian selanjutnya.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan kepada kepala sekolah untuk lebih menyediakan dan meningkatkan fasilitas-fasilitas media pembelajaran untuk menunjang anak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

d. Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dan mampu meningkatkan konsep pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri pada anak melalui media interaktif dan media realia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Interaktif

2.1.1 Pengertian Media Interaktif

Media Interaktif adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Media interaktif yaitu media yang dapat memberikan informasi dengan menggunakan perantara digital yang diberikan oleh guru kepada anak dalam proses pembelajaran. Media interaktif adalah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat kepada orang yang akan dituju. Ada berbagai jenis bentuk media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam mengaplikasikan pembelajaran media interaktif berisikan materi tentang pengajaran yang terdiri dari teks, foto, gambar bergerak, video, grafik, animasi, audio, dan video game. Banyak sekali contoh dari media interaktif didalam pembelajaran, ternyata media interaktif dapat membantu dalam proses pembelajaran peserta didik, dimana membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, inovatif, dan bervariasi.

Menurut pendapat Munir (2015) media interaktif adalah media yang menggabungkan antara teks, grafik, video, animasi dan suara. Banyak sekali jenis-jenis media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, diantaranya ada ; powtoon, toontastic, filmorago, dan power point. Kegunaan media interaktif powerpoint adalah untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik memahami konsep dari materi yang diberikan. Media Interaktif power point di desain dengan menarik, interaktif dan inovatif sehingga dalam penggunaannya peserta didik tidak bosan dan ingin selalu menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Dalam media interaktif power pont tidak hanya ada tulisan saja, namun dalam media interaktif power point terdapat konten program yang berisi petunjuk penggunaan, kompetisi, quiz, game, dan profil pengembang. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Surjono (2017) media interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi, dll, yang terpandu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif power point merupakan sebuah perantara digital dalam pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, inovatif, dan bervariasi. Ada banyak fitur didalam nya seperti terdapat gambar, animasi, video, audio visual, konten yang menarik dan aksen tampilan yang menunjang pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan.

2.1.2 Tujuan Media Interaktif

Tujuan dari media interaktif adalah dapat mengenalkan anak kepada teknologi, membantu anak mengatasi kejenuhan di dalam pembelajaran, menambahkan rasa ingin tahu anak yang tinggi, dan menumbuhkan suasana kelas yang lebih asik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sumantri dalam Hasnu, (2018) menyatakan bahwa tujuan dari media pembelajaran di antaranya seagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memudahkan konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa.

2.1.3 Manfaat Media Interaktif

Menurut Daryanto (2010) secara umum manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi anak, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman anak dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karna dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan ini pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam pengaplikasian materi dalam pembelajaran. Sehingga memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu yang akan diberikan pada anak.

Menurut munir (2015), terdapat kelebihan dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran antara lain :

1. Pembelajaran akan terarah lebih interaktif dan inovatif.
2. Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan trobosan pembelajaran.
3. Dengan penggunaan media dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi, dan lainnya, dalam satu kesatuan yang mendukung anak untuk menangkap materi dengan mudah.

4. Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkatkan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
5. Dapat memudahkan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media interaktif
6. Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif

Dalam perkembangan teknologi pasti memiliki suatu kelebihan tersendiri salah satu kelebihan dari media interaktif yaitu dapat menarik indera dan menarik minat, karna penyajian materi yang diberikan menggabungkan warna, animasi, suara, video, dan gambar-gambar lucu sehingga peserta didik mampu tertarik dan fokus terhadap materi yang diberikan. Menurut Munir dalam Kusumawati (2021) ada beberapa keunggulan multimedia interaktif yaitu:

- 1) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif
- 2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- 3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan
- 5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- 6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Disamping memiliki kelebihan, tentunya media interaktif memiliki beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu; peserta didik akan cepat bosan jika materi yang sama diberikan berulang kali,

kefokusan peserta didik menjadi terpecah, sering kali suara yang dikeluarkan oleh peserta didik tidak terdengar dengan pendidik hal tersebut dikarenakan terlalu besarnya volume yang disuguhkan untuk anak.

2.2 Media Realia

2.2.1 Pengertian Media Realia

Media Realia merupakan benda nyata yang ada di sekitar, baik ruang kelas dan ruang terbuka atau alam, media tersebut digunakan dengan tujuan sebagai bahan atau sumber belajar. Menurut pendapat Asyar (2011) menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sedangkan menurut Uno (2012) menjelaskan bahwa realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Sedangkan menurut Munadi (2008) ia berpendapat bahwa terdapat tiga macam media realia, yakni *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi), *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi) dan *specimen* (Sampel).

- 1) *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi)
Adalah benda nyata sebagaimana adanya, tanpa adanya perubahan kecuali dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda ini sebenarnya mempunyai ciri, yaitu benda yang dapat digunakan dan dalam ukuran yang normal serta dapat dikenalkan dengan nama yang sebenarnya. Contohnya seperti; macam-macam daun, meja, kursi, dan segala sesuatu yang ada di dalam kelas.
- 2) *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi)
Modified real things adalah benda yang sudah dimodifikasi dan termasuk benda tiruan, miniature dan potongan-potongan.

3) *specimen* (Sampel)

Specimen seringkali diartikan sebagai sampel dari suatu benda dalam grup atau kategori yang sama. Sebuah *specimen* kadang-kadang tidak dimodifikasi dan biasanya bagian dari lingkungan, biasanya dalam kemasan botol, box, dll. *Specimen* adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Sedangkan jenis-jenis media realia. Menurut Seels dan Glasgow terbagi menjadi 3, yaitu model, *specimen* (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka). Untuk itu, ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru. Menurut Daryanto benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat di simpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata untuk memahami konsep suatu pembelajaran. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

2.2.2 Manfaat Media Realia

Penggunaan media realia memiliki manfaat yang dirasakan oleh anak dan guru. Media realia membantu anak dalam proses pembelajaran, dimana anak mendapatkan pengalaman secara langsung. Media realia sangat dianjurkan untuk anak dalam pengenalan subjek atau benda baru. Media realia dapat membantu

mempermudah pemahaman secara verbal. menurut Sumarno, dkk (2012) bahwa manfaat dari media realia adalah:

- 1) Mengenal jenis-jenis tumbuhan, melalui media realia anak akan mengenal berbagai jenis tumbuhan dan membedakan antara tanaman berbunga dan tanaman berbuah. Selain itu, anak juga mampu untuk mengenal dan memahami manfaat dari masing-masing bagian pada tumbuhan tersebut.
- 2) Mengenal tingkah laku hewan, melalui media realia anak dapat mengenal jenis hewan serta membedakan antara hewan bertelur dengan melahirkan.
- 3) Anak dapat memahami benda-benda alam, seperti tingkah laku air dan mengenal fungsi air bagi kehidupan.
- 4) Mengenal benda-benda dan makhluk yang ada dilingkungan sekitarnya, seperti bermain dengan hewan-hewan peliharaan dan fenomena alam.

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003), media realia itu sangat berguna yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Keuntungan lainnya adalah:

- 1) Mudah didapat maksudnya mudah didapat karena media Realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar,
- 2) Dapat memberi informasi yang jelas dan akurat
- 3) Mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi lebih jelas dan akurat.

Menurut Sumiyati (2008:2) media realia yan digunakan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah:

- 1) Memotivasi peserta didik untuk belajar

- 2) Memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik
- 3) Memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan
- 4) Anak memiliki kemampuan untuk berkembang

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Alat peraga yang berupa benda-benda real tentunya tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan, berikut merupakan kelebihan dan kekurangan yang berdampak kepada anak. Menurut pendapat Ibrahim (2003) Kelebihan media realia bagi anak yaitu:

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugastugas dalam situasi nyata.
- b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Selain memiliki keunggulan, media realia juga memiliki kelemahan. Menurut Pujito (2006) kelemahan dari penggunaan media realia adalah:

- 1) Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar. Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media realia dalam ukuran besar sulit untuk dibawa keruang kelas.
- 2) Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia.

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003) mengungkapkan beberapa kelemahan dari media realia, yaitu:

- 1) Membawa anak-anak keberbagai tempat diluar sekolah kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.

- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

2.3 Perkembangan Kognitif

2.3.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir. Sejalan dengan pendapat Susanto (2011) bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir tentang kemampuan individu untuk menghubungkan menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

Perkembangan kognitif mempunyai peran penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karna sebgaiian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berfikir. Menurut Ernawulan dan Mubair (2008) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Husdarta dan Nurlan (2010) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2.3.2 Faktor Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Siti (2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmono (2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget dalam Asri (2005) makin bertambahnya umur seseorang maka makin

komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Dalam pemikiran kognitif anak, tentunya memiliki faktor yang dapat menunjang keberhasilan anak, karna sebagaimana pembelajaran anak selalu berhubungan dengan mengingat dan berfikir. Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah :

a. Faktor hereditas/ keturunan

Pembawaan kecerdasan yang diberikan oleh orang tua terhadap faktor keturunan memiliki dampak pada perkembangan kognitif anak. faktor hereditas/ keturunan ini sangat menentukan perkembangan intelektual yang dimiliki oleh anak.

b. Faktor lingkungan

Faktor kognitif ditentukan juga dengan pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh anak dari lingkungannya. Anak yang sering di ajak komunikasi oleh keluarganya maka anak tersebut dalam lingkungannya dapat bersosialisasi baik terhadap teman-teman disekitarnya.

2.3.3 Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap perkembangan pada anak tidaklah sama, setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda dalam diri anak. Pemikiran pada diri anak akan berkembang dengan serangkaian tahapan pemikiran yang dimulai dari masa bayi hingga masa dewasa. Ada 4 macam tahapan perkembangan kognitif, yaitu : tahap sensori-motorik (sejak lahir hingga usia 2 tahun), tahap pra-operasional (pada usia 2 tahun sampai 7 tahun), tahap konkret-operasional (pada usia 11 tahun keatas). Anak akan melalui tahap perkembangan kognitif dalam dirinya, tahapan tersebut akan dilalui anak dengan sama, yaitu dengan

melalui 4 tahapan kognitif . tahapan pada diri anak tidaklah sama, ada yang benar-benar sesuai dengan urutan pada tahap perkembangan namun tidak menutup kemungkinan percepatan untuk melewati tahap-tahap secara lebih awal disatu sisi dan terlambat disisi lain.

Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini menurut Permendiknas No.58 Tahun (2009) meliputi :

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
4. Mengenal pola ABCD-ABCD.
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

2.4 Pemahaman Bentuk Geometri

2.4.1 Pengertian Pemahaman Bentuk Geometri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pemahaman berarti “proses, cara, perbuatan dalam memahami atau memahamkan”. Dalam hal ini pemahaman adalah sebuah proses dalam diri seorang anak untuk mengetahui hal-hal yang belum anak ketahui. Anak usia dini belajar pada lingkungan yang ada disekitarnya. Lingkungan adalah salah satu tempat bagi anak usia dini untuk mengeksplor pengetahuan dan pemahaman yang baru. Tempat sekitar anak atau lingkungan menyediakan banyak materi yang dapat dipelajari oleh anak, dimana anak menjumpai berbagai macam jenis bentuk yang mempunyai nama, ukuran, fungsi, ciri-ciri dan sebagainya. Definisi bentuk dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia menurut Ayobai (2013) adalah rupa atau wujud yang ditampilkan. Bangun dibagi menjadi dua macam, yaitu bangun datar dan bangun ruang.

Bangun datar adalah bentuk datar, yang tidak memiliki volume didalam bentuk tersebut. bangun ruang merupakan bangun yang memiliki ruang atau volume didalam nya. Bentuk bentuk yang terdapat di sekitar berasal dari bentuk atau pola dasar geometris, yaitu (lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan segitiga). Ada banyak sekali contoh bentuk-bentuk dari lingkungan sekitar anak yang dapat dipelajari, dengan lingkungan yang paling dekat pada anak saja, anak dapat belajar tentang nama nama bentuk secara langsung. Dengan melihat setiap hari anak akan mengalami suatu proses pengetahuan baru, sehingga anak akan mengalami sebuah pemahaman didalam pola pikirnya.

Pada pembelajaran anak di taman kanak-kanak, materi tentang bentuk sangat perlu diajarkan sejak usia dini. Materi yang diajarkan pada anak usia TK perlu memperkenalkan bentuk dan nama nama bentuk geometri dengan media yang ada dilingkungan sekitar, hal tersebut bertujuan agar anak dapat mengamati, mengidentifikasi, dan menemukan sebuah perbedaan dari masing-masing bentuk. Sehubungan dengan bentuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki banyak arti dan arti yang paling cocok dengan pembahasan ini adalah “rupa atau wujud yang ditampilkan”. Rupa yang ditampilkan dalam setiap bentuk berbeda beda, ada yang memiliki sudut yang jumlahnya sama dan tidak sama.

Menurut pendapat Safira (2018) mengenalkan konsep geometri pada anak dimulai dengan mengenalkan bentuknya, mengamati bentuk-bentuk dari geometri tersebut, mencari benda di sekeliling yang berbentuk geometri dan mengklasifikasikan bentuknya. Konsep

pemahaman dalam bentuk geometri yang dikenalkan pada anak perlu diberikan dengan simpel agar anak mudah dalam pembelajaran tentang bentuk geometri pada anak usia dini dari tahap tahu atau mengetahui sampai pada tahap pemahaman.

Menurut pendapat Nana (1987) Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk menangkap arti atau makna dari suatu materi yang mempunyai tingkatan lebih tinggi dari pada hafalan. Ada beberapa kata-kata operasional ditunjukkan untuk merumuskan tujuan bidang pemahaman, antara lain: membedakan, menjelaskan, meramalkan, menafsirkan, memperkirakan, memberi contoh, mengubah, membuat rangkuman, menuliskan kembali, menuliskan dengan kata-kata sendiri. Pendapat lain dari Clement & Sarama (2000) bahwa anak usia taman kanak-kanak diharapkan memiliki kemampuan geometri meliputi: 1) mengenali; 2) memberi nama; 3) membuat; 4) menggambar; 5) membandingkan bentuk geometri (2D dan 3D); 6) menggambar atribut dan bagian dari bentuk 2D dan 3D; dan 7) menginvestigasi dan memperkirakan hasil penyatuan dan pemisahan bagian dari bentuk.

Gardner dalam Triyono (2005) mendeskripsikan pemahaman yang mendalam dengan istilah *genuine understanding*. Deskripsi ini dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menampilkan dan mengekspresikan pengetahuannya dalam dunia nyata atau dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mendalam lebih dari sekedar mengingat, mengenal, namun sampai pada pengaplikasian konsep yang telah diperoleh. Bloom dalam Gulo (2005) juga menyatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan untuk mengerti melalui kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Lebih lengkap dijelaskan oleh Jindrich (2005) bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengartikan atau memaknai materi tertentu yang membutuhkan pengulangan dan penggantian

bentuk materi sesuai tingkatan materi. Informasi yang konkret akan lebih mudah dipahami anak daripada informasi abstrak. Selanjutnya membagi aktivitas anak untuk tingkat pemahaman yakni membandingkan, mengganti, menjelaskan, memberikan contoh, dan menyimpulkan. Memahami maksud yang diberikan oleh guru atau pendidik. Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa: “Kemampuan kognitif anak usia 5 – 6 tahun yang berhubungan dengan konsep geometri yaitu anak sudah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran”.

Menurut Herman, dkk (2017) bagi anak usia dini konsep- konsep matematika harus dijelaskan dengan cara yang konkret dan adanya keterlibatan secara langsung. Konsep-konsep dasar yang dapat diajarkan pada anak usia dini meliputi : (a) Mencocokkan (*Matching*); (b) Perbandingan dan Seriassi /Urutan (*Comparison and Seriation/ Ordering*); (c) Klasifikasi (*Classification*); (d) Geometri : Bentuk (*Shape*) dan Ruang (*Space*); (e) Pola (*Patterning*); (f) Urutan baku (*Number Sense*); dan (g) Penjumlahan dan Pengurangan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan kognitif anak pada tahap usia 2-4 tahun yang berhubungan dengan mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola yaitu: “Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal tiga macam bentuk (segitiga, segiempat, dan lingkaran), mulai mengenal pola, menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar), mulai mengikuti pola tepuk tangan, dan mengenal konsep banyak dan sedikit.”

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman bentuk geometri adalah kemampuan pada diri anak usia dini yang dapat dikenalkan melalui tahap: 1) mengenali; 2) memberi nama; 3) membuat; 4) menggambar; 5) membandingkan bentuk geometri (2D dan 3D); 6) menggambar atribut dan bagian dari bentuk 2D dan 3D;

dan 7) menginvestigasi dan memperkirakan hasil penyatuan dan pemisahan bagian dari bentuk.

2.4.2 Macam-macam Bentuk Geometri

Bentuk bentuk geometri secara umum ada dua, yaitu; bentuk dua dimensi atau yang biasa disebut dengan bangun datar dan bentuk tiga dimensi atau yang biasa disebut dengan bangun ruang. Pada gambar 2.1 berikut ini terdapat gambar bangun-bangun datar atau bangun 2 dimensi :

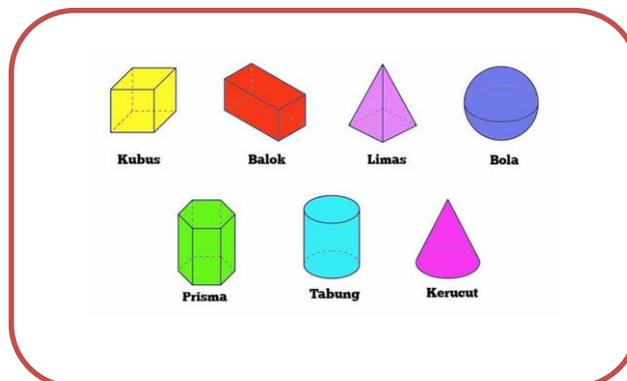


Gambar 2.1 Gambar Bentuk bangun datar

Bentuk geometri 3 dimensi atau yang disebut (bangun ruang) menurut Surya (2009) adalah:

“Bangun yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi bangun ruang adalah bidang (permukaan) yang membatasi bangun ruang tersebut, rusuk adalah garis (lurus/lengkung) yang merupakan perpotongan dua sisi, dan titik sudut adalah titik yang merupakan perpotongan beberapa rusuk.”

Pada gambar 2.2 berikut ini terdapat gambar bangun-bangun ruang atau bangun 3 dimensi :



Gambar 2.2 Gambar Bentuk bangun ruang

Dari beberapa bentuk diatas tidak semua bentuk harus anak pahami. Ada beberapa bentuk yang perlu dipahami oleh anak sebagai dasar pemahaman awal bentuk geometri dan media yang digunakan dalam proses pengenalan bentuk-bentuk bagi anak. Pengenalan dan pemahaman bentuk geometri adalah dasar awal bagi anak dalam mengetahui bentuk-bentuk dan nama bentuk geometri, pengenalan akan nama bentuk, ciri-ciri dan sifat dari bangun geometri tersebut akan berlanjut pada jenjang setelahnya. Bentuk yang perlu dipahami anak dalam penelitian ini antara lain, bangun datar (2D) dan bangun ruang (3D) yaitu; persegi, lingkaran, trapesium, persegi panjang, dan segitiga.

2.4.3 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Bentuk Geometri

Pemahaman dalam mengenal bentuk dan nama geometri tentunya masing-masing anak mempunyai tingkatan dan daya ingat yang berbeda-beda. Kemampuan dasar pada anak dalam pengenalan matematika berada pada fase pra-opsional, kemampuan ini lebih terlihat pada kemampuan anak dalam berfikir secara simbolis. Kemampuan dasar geometri anak berkaitan dengan bentuk benda dan letak tempat benda tersebut dan kemampuan berfikirnya adalah kemampuan berfikir secara simbolis, Menurut piaget kemampuan berpikir simbolis adalah kemampuan untuk berpikir tentang obyek dan peristiwa, walaupun obyek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara nyata (fisik) dihadapan anak. Kemampuan ini berkaitan dalam pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri melalui benda yang ada disekitarnya.

Pembelajaran dengan kegiatan bermain bertujuan untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak dalam memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda benda yang anak lihat dari sekelilingnya. Faktor yang mempengaruhi kemampuan anak

dalam perkembangan kognitif, yaitu faktor berfikir simbolik dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh “faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor asupan gizi dan faktor pembentukan”.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan dapat menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari

2.5 Kerangka Pikir

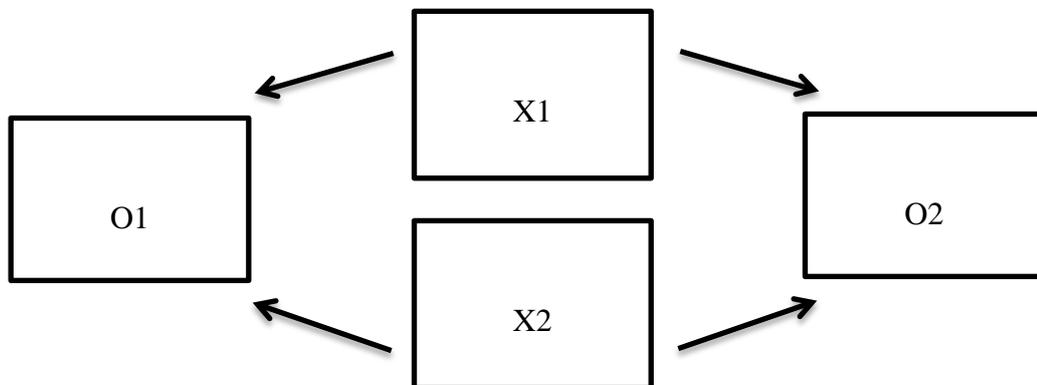
Dalam pembelajaran penggunaan media sangatlah penting sebagai salah satu alat yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas. Media yang digunakan sangatlah bervariasi dan banyak sekali macamnya, contohnya media interaktif dan media realia yang dapat digunakan anak usia dini pada kegiatan proses pembelajaran.

Anak usai dini sudah mampu mengenal bentuk geometri dengan baik dan dapat mengelompokkan benda geometri sesuai dengan bentuk yang sama. Dalam pengamatan saat observasi anak usia dini masih mengalami permasalahan terhadap bentuk geometri, dalam mengenalkan bentuk geometri terdapat anak yang belum dapat menjawab nama bentuk-bentuk yang di tunjukan pada anak, anak kesulitan dalam mengelompokkan bentuk geometri yang disebutkan oleh guru, dan anak mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk 2D dengan bentuk 3D.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa anak kurang memahami konsep pembelajaran sehingga mengakibatkan pemahaman pada anak dalam mengenal bentuk geometri. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media interaktif dan media realia pada saat pembelajaran, manfaat media interaktif sendiri ternyata sangat membantu dalam

memudahkan penyampaian materi didalam kelas, pembelajaran akan terarah lebih interaktif dan inovatif, memudahkan anak dalam memahami materi karna didalam nya terdapat item teks, audio, gambar, vidio, animasi, dan lainnya. Dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sebaiknya peserta didik ikut menggunakan media realia atau yang kita sebut dengan media nyata, nyata bentuknya, warnanya, dan ukurannya. Penggunaan media realia sebagai contoh benda yang kongkrit anak dapat memahami konsep dari bentuk-bentuk geometri itu setelah diberikan sebuah pembelajaran menggunakan media interaktif. Oleh sebab itu penggunaan media interaktif dan media relaia ini dapat digunakan oleh anak dalam pembelajaran, dan mempermudah anak dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman bentuk-bentuk geometri dengan fleksibel.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, maka penggunaan media interaktif dan media realia dalam pembelajaran memiliki efektifitas terhadap pemahaman bentuk-bentuk geometri. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X1 = Media Interaktif

X2 = Media Realia

O1 = Nilai PreTest

O2 = Nilai PostTest

→ = Efektifitas Perlakuan

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbandingan efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri.

Dengan hipotesis sebagai berikut :

Hipotesis : Media Realia (X2) memiliki efektifitas lebih tinggi dibanding Media Interaktif (X1) terhadap pemahaman bentuk geometri.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian *quasi eksperiment design*. Menurut pendapat Margono (2010) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa angka yang akan digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan. Menurut Sugiono (2014), *Quasi Eksperiment Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan *Time Series Design*. Menurut Sugiono (2016) desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media interaktif dan media realia dan setelah itu diberi *posttest*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Al-Azhar 6 Jati Agung, Lampung Selatan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Februari 2023. Waktu Penelitian diadakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Al-Azhar 6 Jati Agung, Lampung Selatan.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Februari 2023.

Waktu Penelitian diadakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

3.4 Populasi dan Sampel

Dalam sebuah penelitian dan pengumpulan sampel dengan menganalisis data, sehingga dapat memperoleh gambaran dari suatu penelitian, di perlukan sumber data di dalam penelitian tersebut. Secara umum sumber data pada penelitian disebut populasi dan sampel.

3.4.1 Populasi

Populasi adalah suatu individu atau subjek pada wilayah dan waktu dengan kualitas yang sesuai sehingga dapat diamati dan diteliti.

Menurut Sugiyono (2017), menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan populasi adalah keseluruhan subjek yang akan di teliti untuk ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Al-Azhar 6 Jati Agung.

Tabel 3.1 Data Populasi

No	Nama Anak		
	Kelas A Al- Malik	Kelas B1 Al- Qudus	Kelas B2 Ar- Rahman
1	AV	AFA	MYAR
2	AJA	AA	NSF
3	AND	AZH	NCP
4	AR	ANAM	PAR
5	APDR	ANRA	R
6	AAI	FHU	ZAP
7	CKR	GN	AQW
8	FTH	LAS	AHG

No	Nama Anak		
	Kelas A Al- Malik	Kelas B1 Al- Qudus	Kelas B2 Ar- Rahman
9	ED	NRS	ARA
10	MFAF	MHAFC	AIA
11	MAA	MZAF	GFP
12	RE	MZAR	KCAF
13	RR	SJA	KWS
14	OAZ	RKE	MAA
15	ZRJ	RHA	MHA
16	MM	RAM	NAQ
17	SKI	SKA	NAS
Total	17	17	17
Jumlah Total		51	

Sumber : Data absensi kelas bulan oktober 2022

3.4.2 Sampel

Sampel adalah wakil dari populasi. Pengambilan sampel ditujukan agar penelitian dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menetapkan kriteria yang akan diteliti dengan menggunakan *purposive sampling* pada kelas B dengan anak umur 5-6 tahun, yang berjumlah 47 anak.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
A. Al- Malik	3	12	15
B. Al- Qudus	7	8	15
B. Ar-Rahman	6	11	17
Jumlah Total Peserta Didik			47

Sumber : Hasil Observasi Peneliti pada bulan Oktober 2022

3.5 Definisi Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel X1 Media Interaktif

Media interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan dan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran. Media interaktif power point dapat menjadi bahan ajar karna menggunakan gambar, animasi, video, audio visual, konten yang menarik dan aksesoris tampilan yang menunjang pembelajaran jauh lebih menarik sehingga anak dapat tertarik dan ingin menggunakan didalam pembelajaran.

Definisi Operasional Variabel X1 Media Interaktif

Media interaktif merupakan sebuah perantara digital dalam pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, inovatif, dan bervariasi. Ada banyak macam jenis media interaktif, media tersebut mempunyai fitur seperti gambar, animasi, video, audio visual, konten yang menarik dan aksesoris tampilan yang menunjang pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan.

3.5.2 Definisi Konseptual Variabel X2 Media Realia

Media Realia merupakan benda nyata yang ada di sekitar, baik ruang kelas dan ruang terbuka atau alam, media tersebut digunakan dengan tujuan sebagai bahan atau sumber belajar. Media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata untuk memahami konsep. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan

belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

Definisi Operasional Variabel X2 Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Terdapat tiga macam media realia, yakni *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi), *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi) dan *specimen* (Sampel).

3.5.3 Definisi Konseptual Variabel Y Pemahaman Bentuk Geometri

Pemahaman adalah kemampuan pada diri seorang anak untuk mengetahui hal-hal yang belum anak ketahui. Pemahaman dalam bentuk geometri yang dikenalkan anak perlu diberikan dengan simpel agar anak mudah dalam pembelajaran tentang bentuk geometri pada anak usia dini dari tahap tahu atau mengetahui sampai pada tahap pemahaman. Tahap pemahaman pada anak meliputi mengingat, mengenali, sampai pada pengaplikasian konsep yang telah diperoleh.

Definisi Operasional Variabel Y Pemahaman Bentuk Geometri

Pemahaman bentuk geometri adalah kemampuan pada diri anak usia dini yang dapat dikenalkan melalui tahap: 1) mengenali; 2) memberi nama; 3) membuat; 4) menggambar; 5) membandingkan bentuk geometri (2D dan 3D); 6) menggambar atribut dan bagian dari bentuk 2D dan 3D; dan 7) menginvestigasi dan memperkirakan hasil penyatuan dan pemisahan bagian dari bentuk.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik observasi. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi *systematic*. observasi *systematic* adalah observasi yang dilakukan terstruktur, dengan menggunakan prosedur yang telah dibuat pada awal penyusunan recangan observasi, respon dan peristiwa yang diamati. Observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak pada pemahaman bentuk geometri. Rubrik dibuat sebagai acuan saat pemberian skor pada kegiatan bermain yang sedang dilaksanakan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu untuk mengumpulkan sebuah data yang dilakukan pada saat penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data yang sesuai. Lembar observasi yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi media interaktif, media realia dan pemahaman bentuk geometri. Instrumen untuk media interaktif, media realia dan pemahaman bentuk geometri. Lembar observasi penelitian ini menggunakan skala likert. Lembar observasi dalam penelitian media interaktif, media realia dan pemahaman bentuk geometri anak usia 5 – 6 tahun menggunakan 5 jawaban yaitu;

1. Sangat Kurang (SK) : 0-20% (1)
2. Kurang (K) : 21-40% (2)
3. Cukup (C) : 41-60% (3)
4. Baik (B) : 61-80% (4)
5. Sangat Baik (SB) : 81-100% (5)

Berikut ini merupakan kisi-kisi lembar observasi dalam bentuk ceklist yang digunakan dalam penelitian :

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Observasi Media Interaktif, Media Realia dan Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan		
Media Interaktif	Tampilan (Penglihatan)	Menarik	Anak dapat mengamati games dengan durasi yang lama		
			Anak dapat mengamati games dengan durasi yang sebentar		
			Anak dapat melihat warna games yang bervariasi dengan gembira		
			Anak dapat melihat font tulisan dengan ukuran yang dapat terlihat oleh peserta didik		
			Anak dapat melihat gambar geometri yang bervariasi dengan fokus		
		Bervariasi	Games bervariasi pada media dapat mendukung minat peserta didik		
			Musik pada media Interaktif		
			Respon bahagia peserta didik pada saat menonton		
		Menyenangkan	Respon bosan peserta didik pada saat menonton		
			Respon tidak mau melihat peserta didik pada saat menonton		
			Kemudahan penggunaan media interaktif		
		Media Realia		Menarik	Anak dapat menyukai warna pada media realia
					Anak dapat menyukai bentuk yang bermacam-macam

			Anak dapat menyukai ukuran yang bermacam-macam
Pemahaman Bentuk Geometri	Mengenali	Mengkategorikan	Anak dapat mengkategorikan bentuk bangun datar (2D)
			Anak dapat mengkategorikan bentuk bangun ruang (3D)
			Anak dapat memberikan contoh benda disekitar yang berbentuk geometri
			Anak dapat berani mengungkapkan pendapatnya tentang persamaan bentuk-bentuk bangun geometri
		Mengemukakan pendapat	Anak dapat mengelompokkan potongan bentuk-bentuk bangun geometri dengan sesuai
	Memberi Nama	Menguraikan	Anak dapat menyebutkan 5 nama gambar bentuk bangun datar (2D) yang ada disekitarnya
			Anak dapat menyebutkan 5 nama gambar bentuk bangun ruang (3D) yang ada disekitarnya
		Menerangkan ide	Anak dapat mengungkapkan pendapatnya tentang nama bentuk yang dimainkan
			Anak dapat bercerita tentang bentuk-bentuk yang ada di ruangan kelas
		Membuat	Mempolakan
Anak dapat membuat			

			sebuah bentuk bangunan dengan menggunakan benda yang ada disekitar
	Menggambar		Anak dapat menggambar bentuk-bentuk bangun datar 2D
			Anak dapat menggambar bentuk-bentuk bangun ruang 3D
	Membandingkan	Membandingkan	Anak dapat membedakan bentuk bangun ruang dan bangun datar
			Anak dapat mengurutkan potongan bentuk geometri

3.7 Uji Instrumen

Dalam memperoleh kuesioner atau angket sebuah instrumen dengan hasil yang baik adalah melakukan proses uji coba. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keandalan atau kemampuan instrumen. Pengujian instrumen dalam penelitian ini adalah penyaringan dan pengkajian item- item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reliabilitas (kehandalan) instrumen.

3.7.1 Uji Validitas

Sebuah instrument dapat dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang valid akan memiliki validitas yang tinggi begitupun sebaliknya instrumen yang kurang akan memiliki validitas yang rendah. Menurut Arikunto (2013) pada tabel klasifikasi reliabilitas, koefisien realibitas 0,4-0,6 masuk kedalam kategori cukup. Harga r_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan yang diujikan memiliki kriteria

valid. Kemudian pada hasil perhitungan menggunakan program SPSS 25 validitas r_{hitung} terletak rentang 0,4-0,8. Dapat diketahui hasil dari validitas instrumen sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Pemahaman Bentuk Geometri

No	Nomor Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1.	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15	12	Valid
2.	5, 9, 12	3	Tidak Valid

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan hasil validitas instrumen pemahaman bentuk geometri terdapat 3 item yang dinyatakan tidak valid yaitu item ke- 5, 9, 12 dengan jumlah r_{hitung} dibawah 0,631. Maka dari data yang dinyatakan tidak valid akan digantikan dengan item baru dengan jumlah instrumen pemahaman bentuk geometri.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut pendapat Arikunto (2010) reliabilitas menunjukkan sebuah pengertian yaitu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang sudah reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap instrumen yang sudah valid dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach (a)* yang dihitung menggunakan rumus SPSS 25.

Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Reliabilitas
1,00 – 0,80	Sangat Tinggi
0,80 – 0,60	Tinggi
0,60 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,20	Rendah
0,20 – 0,00	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan program SPSS 25, dapat diketahui besaran hasil reliabilitas dari item

pernyataan pemahaman bentuk geometri dengan jumlah 12 item adalah 0,654 *alpha cronbach*.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa , dari data yang sudah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis. Tujuan dari analisis data yaitu untuk menyederhanakan data dalam bentuk yang mudah untuk dipahami. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengelolaan hasil data untuk mengetahui perbandingan efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini. Data yang diperoleh peneliti nantinya akan dijadikan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

3.8.1 Interval Kategori

Menurut Sutrisno (2006:178) interval adalah menentukan besaran rentangan kelas dalam masing- masing kategori menggunakan rumus interval sebagai berikut :

$$i = \left(\frac{NT - NR}{K} \right)$$

Gambar 3.3 Rumus Interval

Keterangan :

i : Interval
NT : Nilai tertinggi
NR : Nilai terendah
K : Kategori

3.8.2 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi normal atau sebaliknya. Uji normalitas bertujuan

untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal. Hal ini penting untuk diketahui karena berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik mensyaratkan data harus normal. Pengujian ini menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) dengan bantuan SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, sebagai berikut:

- a. Jika signifikan $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.
- b. Jika signifikan $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Setelah diketahui bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi tersebut bersifat homogeny atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji coba ini akan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS 25. Pengambilan keputusan berpedoman pada ketentuan jika nilai pada signifikan $sig < 0.05$ maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama/ tidak homogen dan jika nilai pada signifikan $sig > 0.05$ maka data dari populasi yang mempunyai varians sama/ homogen.

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji Paired Sampel t-Test merupakan salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat dua buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel, yaitu data dari perlakuan

pertama dan data dari perlakuan kedua. Setelah dilakukan Uji Paired Sampel T-Test, selanjutnya dilakukan Uji Tabulasi Silang alat statistik yang dapat dipakai melihat distribusi frekuensi dari kombinasi dua atau lebih pada variable.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perbandingan efektifitas antara media interaktif dan media realia memiliki perbedaan rata-rata yang sangat signifikan terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini di Tk Al-Azhar 6 Jati Agung. Perbedaan ini dapat dilihat dari nilai *Paired Sampel t-Test (petest dan posttest)* kelas eksperimen media interaktif (X1) sebesar 0,003, pada kelas eksperimen media realia (X2) sebesar 0,001 memiliki perbandingan dari kedua kelas tersebut yang dapat disimpulkan pada hipotesis penelitian yaitu; Hipotesis : Media Realia (X2) memiliki efektifitas lebih tinggi disbanding Media Interaktif (X1) terhadap pemahaman bentuk geometri.

5.2 Saran

1. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan agar guru dapat mengajarkan pembelajaran bentuk geometri dengan menggunakan media realia dan media interaktif bagi anak-anak usia dini/

2. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi salah satu referensi informasi untuk penelitian lain tentang gambaran mengenai perbandingan efektifitas media interaktif dengan media realia terhadap pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini diharapkan dapat

memperoleh informasi yang bermanfaat bagi pengembang penelitian selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat lebih meningkatkan fasilitas-fasilitas media pembelajaran untuk menunjang anak dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Manfaat Bagi Anak

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang positif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, W., Nuraisana, N., Perwira, Y., Kurniati, Y. E., & Irhami, F. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Power Point Pada Guru Paud Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 82-90.
- Arsyad. 2015. Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1) 16-44.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/586>
- Dewi, E. Y. P. 2019. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32-45.
<https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>
- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhatul Athfal*, 1.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Dwansi, R. M., Riswandi, R., & Surahman, M. 2017. Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-9.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/12703>
- Fitria, A. 2014. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498>
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. 2021. Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19-26.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/42>
- Jumiati. 2021. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Menggunakan Media Puzzle Pada Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Pembina Samarinda. *Jurnal of Early Childhood Islamic Education Study*. 02(02). 84-96. <http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v2i2>

- Kemampuan, P., Bentuk, M., Maze, M., Pada, G., Usia, A., Masjid, K., Jl, A. A., & Selatan, J. 2018. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui maze geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal AUDHI: Anak Usia Dini Holistik Integratif* 1(1), 1-9.
<https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/562>
- Kurniasih, E. 2019. Media digital pada anak usia dini. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 87-91.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/KR-11>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. 2021. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lestari, O. I., Adjie, N., & Dewi, F. 2022. Penggunaan Aplikasi Marbel Bentuk Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. 2021. Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Mallewi Agustin Ningrum, L. A. 2020. Inovasi dakon geometri dalam menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18-32.
<https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/168>
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana. 1987. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Banu Algesindo.
- Ramadhini, F., & Mahdi, N. I. 2020. Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Seni dan Kerajinan Tangan (Art and Craft). In *Forum Paedagogik* 8(1), 1-11.
- Septyani, R. A. 2021. Penggunaan Gadget pada Anak: Hubungan Pengawasan dan Interaksi Orang Tua terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang*, 6(3), 121-130.
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/63-02>
- Syafri, F. S. 2018. Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 117-130.
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah/article/view/1338/0>

Yulistia, D. 2019. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*. (Skripsi). Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Raden Intan Lampung.