

Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021

Fani Karmita Sari¹

Fanikarmitasari16@gmail.com

Lidia Oktamarina²

Lidiaoktamarina@radenfatah.ac.id

^{1,2} PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia,

Received: December 16th 2021

Accepted: January 24th 2022

Published: January 25th 2022

Abstrak: Pemahaman geometri merupakan salah satu tahap perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak usia dini. Informasi yang menggunakan media konkret akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak dari pada informasi yang bersifat abstrak. Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jenis penelitian ini adalah Quassy Eksperimental Desain, dengan pendekatan penelitian kuantitatif Nonequivalent Control Grup Design. Populasi pada penelitian ini berjumlah 30 anak, sampel pada kelas B1 15 anak dan kelas B2 15 anak di TK Nurul Iman Beringin Makmur I. Kelompok eksperimen menggunakan media realia dan kelompok kontrol menggunakan media papan tulis. Teknik Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes tidak terstruktur. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis t test. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata setelah diterapkan media realia dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,4 sedangkan kelompok kontrol 54,67, kemudian berdasarkan perhitungan uji t dimana nilai ttabel untuk taraf signifikansi 5% sebesar 2,048 . Dapat disimpulkan bahwa nilai thitung > ttabel (5,871798 > 2,048), maka kesimpulan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya media realia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara.

Kata Kunci: Media Realia; Pemahaman Geometri; Perkembangan Kognitif

How to cite this article:

Karmita Sari, F. & Oktamarina, L.(2021). Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 11-22. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.1.11-22>.

PENDAHULUAN

Menurut Yuliani (2016) Pendidikan anak usia dini merupakan stimulus pendidikan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dapat diberikan rangsangan pada usia tersebut, salah satunya adalah

pembelajaran matematika. Matematika anak usia dini masih sangat rendah. Pembelajaran matematika di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara lain. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Program for International

Student Assessment (PISA) pada tahun 2018, tercatat bahwa kecakapan matematika Indonesia menempati peringkat 73 dari 79 negara, dengan skor matematika 379. Itu jatuh dari ke-63 dari 69 negara pada tahun 2015 dengan skor matematika 386 (PISA, 2018). Berdasarkan hasil survei tersebut, terlihat bahwa Indonesia menempati peringkat terendah dalam bidang hasil belajar matematika.

Matematika permulaan pada anak usia dini, menurut NCTM (National Council of Teachers of Mathematics) bahwa pengenalan matematika permulaan anak usia dini seperti : mengenal (1) angka, anak mengenal angka seperti 1,2,3; (2) aljabar, seperti anak mengurutkan es krim berdasarkan bilangan; (3) geometri, anak mengenal bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi; (4) pengukuran, anak dapat membedakan ukuran seperti besar kecil, panjang lebar, dan tinggi pendek; (5) Pola, anak dapat mewarnai dan menyusun sesuai pola yang disediakan guru; (6) berhitung, anak dapat menghitung urutan 1-10 (Fitria, 2013) Pada dasarnya pembelajaran matematika pada usia prasekolah sangat penting bagi anak, dengan pembelajaran matematikasejak dini ini, anak dapat mengenal dan memahami angka, geometri, benda. ukuran, jumlah dan susunan suatu bilangan atau benda. Peneliti memfokuskan pada geometri, karena geometri sangat penting untuk pendidikan anak usia dini, dan pembelajaran memahami geometri pada anak usia dini sangat membantu untuk anak-anak. Memahami geometri anak dapat mengidentifikasi, mengklasifikasi, mengurutkan, dan membedakan bentuk geometri seperti warna, bentuk, ukuran yang ada di lingkungan anak (seperti jam dinding yang berbentuk lingkaran).

Pentingnya geometri diajarkan pada masa kanak-kanak. Menurut Kahfi, geometri merupakan satu-satunya cabang matematika yang paling dekat dengan anak,

karena semua benda di sekitar anak mirip dengan geometri. Geometri juga dapat ditemukan di lingkungan anak, seperti desain arsitektur, lingkungan, dan semua benda yang ada di lingkungan anak (M. K.-J. I. Pendidikan & 2016, 2016). Geometri juga memiliki fungsi yang mempengaruhi bidang matematika lainnya (Hasanah & Agung, 2018). Pemahaman anak tentang geometri adalah kemampuan anak untuk mengenal, memahami, memilih, mengklasifikasikan, dan menggabungkan benda-benda di sekitarnya berdasarkan bentuk geometri.

Seperti hasil penelitian dari Cania dan kawan-kawan (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum dan setelah diberikan media glowing city berdasarkan uji hipotesis yang di peroleh sebesar 50,95%. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Puspitasari dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media loto warna dan bentuk berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman geometri anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Bulukidul (Nila Puspitasari & Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo, 2016). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dikatakan bahwa geometri dapat dirangsang dengan menggunakan media di sekitar anak. Media di sekitar anak dapat berupa media nyata atau media realia. Media realia memudahkan dalam mencari dan menggunakan benda-benda nyata di sekitar anak, sehingga memudahkan anak dalam memahami geometri.

Media realia memiliki banyak manfaat seperti, media nyata atau konkret yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Ega Rima Wati dalam Nurul Fautyah Indra dan Nurul Fitria Kumala Dewibenda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi anak (J. Pendidikan et al., 2019). Jadi, dengan memanfaatkan media realia atau media

nyata dapat membantu anak dalam memahami suatu penjelasan yang diberikan oleh seorang guru yang bersifat verbal atau abstrak sehingga dapat mempermudah anak dalam memahami pembelajaran secara langsung dengan media realia atau benda yang nyata.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan media realia. Media realia adalah benda konkret atau bendanyata, tidak harus berada di dalam kelas, tetapi benda tersebut dapat dilihat langsung oleh anak (Japar, 2019). Media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan sebagai alat peraga pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Melalui media realia atau media nyata, anak dapat lebih mudah memahami benda-benda yang langsung diperlihatkan kepada anak dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan peneliti di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara diketahui bahwa anak kelompok B pada kelompok B1 ada 3 orang anak yang mengenal geometri dari 15 orang anak pada kelompok B1, sedangkan pada kelompok B2 ada 5 orang anak yang mengenal bentuk geometri dari 15 orang anak pada kelompok B2. Sedangkan anak yang lain dari kelompok B1 dan B2 masih ada beberapa anak yang belum mengetahui nama-nama geometri, bentuk geometri, dan perbedaan ukuran geometri, serta menyusun dan mengelompokkan geometri berdasarkan ukuran dan warna. Masalah ini dikarenakan ketika anak-anak kelompok B melakukan kegiatan belajar, mereka hanya mendapatkan majalah atau LKS untuk mengamati dan memahami bentuk geometri.

Menurut Ansyar Rosyada dalam Chandra media realia adalah objek yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh siswa untuk memberikan pengalaman langsung (Chandra, 2018). Realia sendiri

adalah benda atau sumber belajar yang nyata dan semua media nyata dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, media berupa realia adalah media pendidikan yang mengajarkan konsep dari benda-benda konkret untuk anak-anak. Sedangkan menurut Hasnida, media realia adalah alat peraga atau benda konkret yang dapat digunakan dalam proses belajar anak untuk memberikan pengalaman langsung yang menyajikan benda dangambar di sekitar anak (Hasnida, 2015). Media realia merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung kepada anak untuk memberikan pengalaman langsung menggunakan benda-benda nyata di sekitar anak yang sudah dikenal anak.

Media realia adalah benda-benda yang ada di lingkungan anak yang dapat digunakan untuk menyampaikan sumber belajar. Dengan media realia ini anak dapat memperoleh keterampilan seperti berbicara, bersosialisasi dan berkomunikasi, sehingga dengan media realia ini anak dapat mencari, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar anak untuk terjadinya rangkaian kegiatan belajar yang bermanfaat (Fela, 2015).

Macam-macam media realia, Ada tiga macam media realia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, Menurut Munadi dalam Novita dan Eka, tiga macam media realia, yaitu (Lestari & Mustika, 2014):

a. *Unmodified real thing*

Unmodified real thing adalah objek nyata yang tidak dapat diubah, seperti objek yang tidak akan berubah sama sekali, hanya memiliki karakteristik, yaitu objek yang dapat digunakan dalam bentuk media.

b. *Modified real things*

Modified real things adalah benda fisik cacat atau tiruan seperti miniatur binatang buas dan bangunan tempat tinggal.

c. Specimen

Specimen adalah bentuk realia antara, digunakan dengan bentuk aslinya pada kelompok tertentu (seperti kupu-kupu). Untuk memudahkan pengamatan biasanya digunakan alat seperti botol, sehingga kupu-kupu dimasukkan ke dalam botol pada saat proses pembelajaran.

Pemahaman geometri, Pembelajaran geometri pada anak dimulai dari tahap mengetahui atau mengetahui sampai pada tahap pemahaman. Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami makna atau pentingnya suatu materi ke tingkat yang lebih tinggi dari pada menghafal. Dalam Taksonomi Bloom, ada enam tingkatan dalambidang perkembangan kognitif, mulai dari pengetahuan sederhana atau persepsi fakta sebagai tingkatan paling rendah hingga tingkat evaluasi yang lebih kompleks dan abstrak. Pemahaman adalah pengetahuan tentang pemahaman pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dengan anak-anak, pemahaman pada Taksonomi Blom berada pada ranah tingkatan kedua perkembangan kognitif tentangdomain perkembangan kognitif tingkat kedua. Informasi yang menggunakan media konkret akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak dari pada informasi yang bersifat abstrak.

Menurut Ratna, pemahaman geometri merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah agar anakmengetahui apa yang telah dipelajarinya, seperti bentuk dua dan tiga dimensi dengan kemampuan menghafal, mengenal, mengidentifikasi dan mengklasifikasikan selama pembelajaran di kelas (Nila Puspitasari & Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo, 2016). Memahami geometri pengenalan akan membantu anakdapat menyebutkan, mengelompokkan, mengurutkan, mengklasifikasikan dan mencari bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, lingkaran dan persegi panjang. Begitu pula

dalam menyelidiki balok-balok geometri, anak akan dapat mengenali nama, warna, bentuk, ukuran, dan mengelompokkannya.

Menurut Ilham dan Khoirunnisa, geometri merupakan kegiatan belajar bagi anak dalam rangka menghafal, mengenali dan menerapkannya dalam kegiatan belajar (Nurhakim dan Khairunnisa 2019). Menurut Fitria dan Suyadi, Pemahaman geometri juga dapat diperkenalkan melalui alat permainan edukatif Tangram. Media tangram dapat memudahkan anak dalam memahami bentuk geometri sederhana (Fitria dan Suyadi, 2021) Sedangkan menurut Wulan dan Hamidaturrohmah, pemahaman tentang bentuk geometri dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat peraga berupa miniatur rumah yang terbuat dari bahan bekas sebagai perwujudan ramah lingkungan (Sutruyani dan Hamidaturrohmah 2020).

Macam-macam Geometri, Ada beberapa macam geometri pada anak usia dini, dimana setiap macam-macam geometri memiliki fungsi yang berbeda, adapun macam-macam geometri :

a. Bangun Datar

Bangun datar menggambarkan elemen datar yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung, bentuk datar memiliki dua dimensi, panjang dan lebar, tetapi tidak ada ketebalan atau tinggi. Bentuk datar seperti persegi atau segi empat, segitiga, persegi panjang dan lingkaran. Pada masa kanak-kanak, bangun datar adalah bentuk sederhana yang dapat dipahami anak seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

b. Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bangun yang memiliki tiga dimensi yakni lebar, tinggi, dan panjang. Bangun ruang ialah sebuah bangun yang mempunyai ruang yang memisahkan beberapa sisi. Jenis bangun ruang seperti balok, tabung, kubus, prisma, kerucut, limas, kerucut, dan bola.

Dari sebagian bentuk yang dijelaskan di atas, tetapi tidak semua yang perlu dipahami anak-anak, ada beberapa bentuk yang sangat berguna yang harus dipahami anak-anak sebagai dasar untuk memahami geometri, cocok untuk kurikulum taman kanak-kanak dengan fasilitas yang ada untuk anak-anak prasekolah. Bentuk geometris yang harus dipahami anak dalam pembelajaran ini adalah: lingkaran, segitiga, persegi, kerucut, dan persegi panjang. Dan anak juga bias mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dari besar ke kecil atau sebaliknya.

Tahap-tahap belajar geometri menurut teori belajar Van Hiele terdiri dari beberapa tahapan perkembangan kognitif anak dalam memahami geometri. Menurut Van Hiele dalam (Yayuk, 2020) mengatakan bahwa ada lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya, yaitu:

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap pengenalan ini, anak-anak mulai mempelajari dan mengetahui suatu geometri secara utuh, walaupun sudah mengetahui atau merujuknya, tetapi belum dapat mengetahui sifat-sifat geometri yang telah dilihatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini, anak-anak mulai mengenali sifat-sifat yang terkandung dalam geometri dan dapat mengidentifikasi karakteristik bentuk geometri dan dapat membedakan antara geometri yang berbeda.

c. Tahap Pengurutan.

Pada tahap pengurutan ini, pemahaman anak bahkan lebih maju dari sebelumnya, anak hanya mengenal bentuk geometri, dan anak mulai dapat mengklasifikasikan geometri tertentu dari terbesar ke terkecil hingga terbesar atau sebaliknya.

d. Tahap Deduksi

Pada tahap penalaran ini, anak dapat memahami inferensi, yaitu menarik kesimpulan inferensial dari hasil inferensi

geometri yang diamati secara khusus oleh anak.

e. Tahap Akurasi

Pada tahap akhir perkembangan kognitif anak dalam memahami geometri dengan fase yang benar. Pada tahap ini, anak mulai memahami apa yang dimaksud dengan belajar bentuk geometris dengan menggunakan bahan kongkrit atau media nyata seperti ketepatan dalam mengenal bentuk geometris. Karena langkah ini merupakan langkah tertinggi dalam memahami geometri. Pada tahap ini anak dapat memahami makna belajar bentuk geometri melalui media nyata.

Dari beberapa tahapan pembelajaran geometri di atas, peneliti dapat memahami bahwa tidak semua anak dapat belajar geometri dengan susunan yang sama, namun anak dapat mulai naik satu tingkat tahapan. Namun, tergantung pada proses mengajar guru dan proses belajar yang diatasi oleh anak itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Mei 2021, semester genap tahun ajaran 2021 yang akan dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2021 sampai dengan 24 Juni 2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental yang termasuk dalam metode evaluasi kuantitatif. Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Sugiyono, "Bereksperimen adalah menguji, menemukan dan mengkonfirmasi." Metode percobaan adalah untuk mengkonfirmasi atau menguji percobaan. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (Sugiyono, 2018). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Quasi-Experimental design berupa Non-

Equivalent Control Group Design yaitu desain kelompok kontrol tetapi tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian ini mengadopsi desain pre-test dan post-test control group design. Penelitian ini telah dipilih dua kelompok secara menyeluruh atau menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan jumlah sampel 15 kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol, adapun teknik pengumpulan data dengan observasi, tes (tes tidak terstruktur), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, kemudian dilakukan pre-test dilakukan untuk mengetahui keadaan awal setelah mendapat perlakuan dan post-test untuk mengetahui keadaan, apakah ada perbedaan antara kedua kelompok tersebut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

No	Indikator	Butir Amatan
1	Mengenal benda dua dimensi	1. Anak mengenal bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dengan menggunakan media kotak geometri 2. Anak mengenal warna segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dengan menggunakan media kotak geometri
2	Mengenal benda tiga dimensi	1. Anak mengenal nama benda seperti botol minum dan toples yang menyerupai tabung 2. Anak mengenal nama benda seperti kotak makan, penghapus papan tulis, dll yang menyerupai balok
3	Mengklasifikasi benda dua	1. Anak mengelompokkan segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran sesuai bentuknya dengan

	dimensi	menggunakan media kotak geometri
	2. Anak	mengelompokkan segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran sesuai ukurannya dengan menggunakan kotak geometri
	3. Anak	menyusun bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dari origami menjadi sebuah gambar
	4. Anak	meronce kertas origami yang berbentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran sesuai warnanya
4	Mengklasifikasi benda tiga dimensi	1. Anak mengelompokkan benda seperti botol minum dan toples yang berbentuk tabung 2. Anak mengelompokkan benda seperti kotak makan, penghapus papan tulis, dll yang berbentuk balok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 10 kali pertemuan dengan 5 kali pertemuan pada kelompok eksperimen dan 5 kali pertemuan pada kelompok kontrol, sampel yang digunakan sebanyak 30 anak, 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol di TK Nurul Iman Beringin Makmur I. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama dan kedua peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Hasil observasi awal (pretest) pada kelompok eksperimen (media nyata) anak mendapatkan nilai akhir sebesar 621 dengan rata-rata nilai 41,4, sedangkan pada kelompok kontrol (media tidak nyata) anak mendapatkan nilai akhir sebesar 659

dengan rata-rata nilai 43,93. Setelah observasi awal (pretest) selanjutnya peneliti memberikan treatment dengan media realia yaitu media nyata yang digunakan seperti media nyata yang ada di sekitar anak untuk kelompok eksperimen dan media papan tulis untuk kelompok kontrol sebanyak masing-masing 3 kali pertemuan, dengan aspek pemahaman geometri yaitu mengenal dan mengklasifikasi, pertama anak mengenal bentuk dua dimensi dan tiga dimensi seperti warna, bentuk, dan benda-benda yang ada disekitar anak. Setelah anak mengklasifikasi bentuk dua dimensi dan tiga dimensi dengan kegiatan mengelompokkan benda dua dimensi dan tiga dimensi serta meronce origami dan menempel origami. Pada kelompok eksperimen dan kontrol saat melakukan pretest banyak anak yang belum mengenal dan belum bisa mengklasifikasi geometri baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi.

Setelah peneliti melakukan observasi akhir (posttest) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti, pada kelompok eksperimen anak-anak sudah banyak mengenal dan mengklasifikasi geometri baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, dan untuk kelompok kontrol ada sebagian anak yang sudah mengenal dan ada juga sebagian anak yang belum bisa mengenal dan mengklasifikasi. Dari hasil dari observasi akhir (posttest) setelah diberi treatment pada kelompok eksperimen anak-anak memperoleh nilai akhir sebesar 1146 dengan rata-rata nilai 76,4 sedangkan pada kelompok kontrol anak mendapatkan nilai akhir sebesar 820 dengan rata-rata nilai 54,67.



Gambar 1. Observasi Penelitian

Hasil pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Posttest
Kontrol	659	820
Eksperimen	621	1146

Uji prasyarat dilakukan sebelum uji statistik yaitu.

1. Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas ini adalah data yang diperoleh dari hasil rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji normalitas menggunakan Microsoft Excel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$).

Kriteria Uji: Hipotesis nol ditolak apabila nilai Lhitung > Ltabel.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest

Data Statistik	Eksperimen	Kontrol
N	15	15
L_{hitung}	0,20337773	0,21568003
L_{tabel}	0,220	0,220
Kesimpulan	Normal	Normal

Dapat disimpulkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen Lhitung lebih kecil dari Ltabel ($0,20337773 < 0,220$), sedangkan pada kelas kontrol Lhitung lebih kecil dari Ltabel ($0,21568003 < 0,220$). Jadi kesimpulannya dari distribusi ini yaitu data skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest

Data Statistik	Eksperimen	Kontrol
N	15	15
L_{hitung}	0,099479856	0,11460922
L_{tabel}	0,220	0,220
Kesimpulan	Normal	Normal

Dapat disimpulkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen Lhitung lebih kecil dari Ltabel ($0,099479856 < 0,220$), sedangkan pada kelas kontrol Lhitung lebih kecil dari Ltabel ($0,11460922 < 0,220$). Jadi kesimpulannya dari distribusi ini yaitu data skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas dan hasilnya berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah sampel dari kedua kelompok berada pada kondisi yang identik atau dapat dikatakan memiliki pemahaman yang sama, ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Microsoft Excel dan manual dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,54 <$

$2,48$) artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak dan dinyatakan data varians di atas bersifat homogen.

Hasil uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Microsoft Excel dan manual dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,15 < 2,48$) artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak dan dinyatakan data varian di atas bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawabnya pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi pemahaman geometri akan dianalisis menggunakan uji t untuk mencari adanya pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak, adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

H_a : Media realia berpengaruh terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021

H_o : Media realia tidak berpengaruh terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 5\%$.

Kutipan dan Acuan

Setelah dilakukan observasi awal (pretest) dan observasi akhir (posttest), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari semua hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun, yang diperoleh dengan $t_{hitung} = 5,871798$, sedangkan $dk = n-2 = 30-2 = 28$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 2,048$. Karena

thitung>tabel (5,871798> 2,048), maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021.

Pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Hal ini sejalan dengan STTPA Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang anak usia dini, anak usia 5-6 tahun disebutkan yaitu pada usia tersebut seharusnya anak sudah dapat berfikir logis dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran, mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis, serta mengurutkan benda berdasarkan ukuran. Jadi diusia ini terutama 5-6 tahun anak sudah dapat mengenal dan mengklasifikasi tentang pemahaman geometri. Sesuai dengan tujuan peneliti, untuk melihat pemahaman geometri anak melalui pembelajaran dengan menggunakan media realia. Media realia merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman tentang geometri pada anak usia 5-6 tahun. Dengan digunakannya kegiatan pembelajaran menggunakan media realia akan sangat membantu dalam pemahaman suatu pembelajaran tentang pemahaman geometri.

Penggunaan media Realia merupakan salah satu cara untuk memahami geometri. Anak dapat langsung melihat dan berpikir tentang segitiga, persegi panjang, lingkaran, persegi (dua dimensi), tabung dan balok berbentuk (tiga dimensi). Bermain dan belajar menggunakan media nyata dapat merangsang kemampuan kognitif anak dengan mengenali dan mengklasifikasikan warna, bentuk, dan ukuran yang dekat dengan anak. Media realia merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan sebagai alat permainan dimana anak dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan

warna, bentuk, dan ukuran sehingga membantu perkembangan kognitif anak khususnya dalam pengenalan warna dan bentuk serta ukuran.

Sejalan dengan ini media realia merupakan benda nyata atau benda konkret yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya media realia dapat membantu pendidik dengan mudah untuk melakukan pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas, sesuai dengan pendapat Hamzah bahwa realia merupakan benda yang nyata dan dapat digunakan sebagai bahan ajar anak dalam proses pembelajaran baik itu di dalam kelas ataupun di luar kelas. Senada juga dengan pendapat Hasnida, bahwa media realia merupakan alat bantu visual atau benda konkret yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak yang berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung yang memperkenalkan benda-benda di sekitar anak. Jadi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media realia memang sangat bagus untuk pemahaman geometri anak dengan melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung untuk memberikan pengalaman langsung dengan menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitar anak, seperti yang dilakukan peneliti mengajarkan anak tentang pemahaman geometri kepada anak menggunakan media realia untuk melihat pengaruh pemahaman geometri anak sebelum dan sesudah dilakukannya treatment.

Aspek pemahaman geometri tentang mengenal geometri bawasannya pada saat dilapangan anak sudah mampu mengenal benda geometri baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi setelah diberikan treatment dengan menggunakan media realia saat melakukan kegiatan mengenal benda dua dimensi dan tiga dimensi menggunakan kotak geometri seperti mengenal nama, warna, bentuk, dan

mengenal benda sekitar yang berbentuk geometri. Sejalan dengan ini membenarkan teori dari Ratna bawasannya pemahaman geometri merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah agar anak mengetahui apa yang telah dipelajarinya, seperti bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, dengan kemampuan mengingat, mengenali, hingga mengklasifikasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Aspek pemahaman geometri tentang mengklasifikasi geometri bawasannya pada saat dilapangan anak sudah mampu mengklasifikasi benda geometri baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi setelah diberikannya sebuah treatment atau perlakuan dengan menggunakan media realia saat melakukan sebuah kegiatan mengklasifikasi benda dua dimensi dan tiga dimensi menggunakan benda yang ada disekitar anak dengan mengelompokkan sesuai nama dan ukuran, serta dapat menyusun origami menjadi sebuah gambar dan meronce dengan origami yang berbentuk geometri yang sesuai dengan susunan yang telah diajarkan oleh peneliti. Sejalan dengan membenarkannya teori dari Ilham dan Khoirunnisa bahwa pemahaman geometri merupakan kegiatan pembelajaran anak dalam mengingat, mengenali, serta mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Artinya pemahaman geometri dapat dilihat dari anak mulai mengenali bentuk, warna, ukuran sampai dapat mengurutkan, mengelompokkan, hingga menyusunnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bawasannya pemahaman geometri merupakan suatu kegiatan pembelajaran bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang dapat mengingat, mengenali, dan mengklasifikasi dalam proses pembelajaran.

Didalam proses pembelajaran, terutama pada media realia memiliki

hubungan dengan perkembangan kognitif, salah satunya menurut peneliti yaitu mengenai pemahaman anak terhadap geometri. Menurut Ni Gusti Ayu "Geometri merupakan bidang matematika yang menjelaskan, mewakili, dan memahami dunia, karena seluruh aspek yang ada di dunia tidak terlepas dari sifat-sifat geometri seperti bentuk dan ruang. Anak dapat mengenali konsep geometri melalui gambar maupun benda-benda disekitarnya." Senada juga dengan teori belajar Van Hiele yang mengatakan ada 5 tahapan perkembangan kognitif dalam memahami geometri yaitu tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi dan yang terakhir tahap akurasi.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media realia dalam penelitian ini, peneliti dan guru bekerjasama agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Saat pemberian pembelajaran menggunakan media realia anak-anak sangat antusias melihat benda-benda nyata yang dipersiapkan oleh peneliti, terlihat dari cara anak mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti. Media realia terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap pemahaman geometri anak. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa media realia berpengaruh terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media realia terhadap pemahaman geometri anak yang dilihat dari hasil nilai rata-rata pretest dan posttest, nilai rata-rata pada kelompok eksperimen memperoleh nilai pretest sebesar 41,4 dan posttest 76,4 dan pada kelompok kontrol

memperoleh nilai pretest 43,93 dan posttest 54,67, karena dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,871798 > 2,048$) dengan taraf signifikansi 5%, maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi peneliti selanjutnya serta menambah ilmu khususnya dalam pemahaman geometri anak usia dini untuk menunjang pemahaman anak melalui media realia atau media yang bersifat nyata yang ada disekitar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia Jurnal Audi : Fkip Universitas Slamet Riyadi
- Cania, S., Novianti, R., Childhood, D. C.-A. J. on E., & 2019, U. (2019). Pengaruh media glowing city terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Journal on Early Childhood*, 1(3). <https://www.aulad.org/index.php/aulad/article/view/54>
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan membelajarkan matematika pada anak usia dini. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2).
- Fitria, R A, & Suyadi. 2021. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 6
- Hasanah, L., & Agung, S. (2018). Kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun. *PAUD Agapedia*, 2(2), 46.
- Hasnida. (2015). Media pembelajaran kreatif, mendukung pembelajaran pada anak usia dini. PT. Luxima MetroMedia.
- Ismiyanti, F. (2015). Efektifitas Media Realia Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Sedang. *E-JUPEKhu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 4(1),199
- Japar, M. (2019). Media dan teknologi pembelajaran ppkn. CV Jakad Publishing.
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar negeri setia darma 03 tambun selatan. *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)*, 2(2), 1-8. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1240>
- Nila Puspitasari, R., & Wanita Desa Bulukidul Kecamatan Balong Ponorogo, D. (2016). Pengaruh media lotto warna dan bentuk terhadap pemahaman geometri anak kelompok b. *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*, 3(2), 103. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3492>
- Nurhakim, I & Khairunnisa. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Meronce Geometri Pada Kelompok

A1 Di TK PKK AL Fath Malang,
JPNF : 21(2), 82

Pendidikan, J., Dini, A. U., Indra, N. F.,
Fitria, N., & Dewi, K. (2019).
Pengaruh media realia terhadap
pemahaman anak usia 5-7 tahun.
Ceria: Jurnal Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 34–
43.
[https://doi.org/10.31000/CERIA.V9I2.
1234](https://doi.org/10.31000/CERIA.V9I2.1234)

Pendidikan, M. K.-J. I., & 2016, U. (2016).
Geometri sekolah dasar dan
pengajarannya: suatu pola penyajian
berdasarkan teori piaget dan teori van
heile. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4),
262.
[http://journal.um.ac.id/index.php/jip/ar
ticle/view/1867](http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/1867)

PISA. (2018). Hasil survey pisa.
<https://www.oecd.org/pisa/>

Sugiyono. (2018). Metode penelitian
kuantitatif. alfabeta.

Sujiono, Y, N. (2016). *Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :
PT Indeks Permata Putri Media

Sutruyani, W & Hamidaturrohmah. 2020.
*Efektivitas Media Miniatur Rumah
Berbahan Barang Bekas Terhadap
Pemahaman Bentuk Geometri Pada
Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD
3(2) 55