Journal on Education
Volume 05, No. 03, Maret-April 2023, pp. 10591-10600
E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365
Website: http://jonedu.org/index.php/joe

Pengaruh Media Bioskop Mini terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri

Gita Febriyanti[1], Zulkifli[2], Enda Puspitasari[3]

[1, 2, 3]Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau
gita.febriyanti0844@student.unri.ac.id

Abstract

Geometry ability is an ability that needs to be learned from an early age. Mini cinema games can be one of the simple games designed to help children aged 4-5 years recognize geometric shapes. This study aimed to determine the influence of mini cinema media on the ability to recognize geometric shapes in TK Aisyiyah 2, Mandau Duri District. The research used was experiment conducted with a one group pretest-posttest research design, namely experimental research conducted in one group. The data analysis technique was paired samples t-test using the Statistical Program for Social Science software (SPSS version 25). The results of this study indicated that there is a very significant effect of using mini cinema media on the ability to recognize geometric shapes before and after carrying out the experiment by giving treatment in the form of mini cinema media in children aged 4-5 years at Aisyiyah 2 Kindergarten, Mandau Duri District. The effect is equal to 71.42%, and based on the Normalized Gain assessment criteria, it is in the medium category.
Keywords: Geometry Shapes, Media, Mini Cinema.

Abstrak

Kemampuan geometri merupakan kemampuan yang perlu dipelajari sejak usia dini. Permainan bioskop mini dapat menjadi salah satu permainan sederhana yang dirancang untuk membantu anak usia 4-5 tahun mengenal bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media bioskop mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geomertri di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen yang dilakukan dengan penelitian one group pretest-posttest design yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t berpasangan dengan menggunakan perangkat software Statistical Program for Social Science (SPSS versi 20). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh yang sangat signifikan menggunakan media bioskop mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri, perbandingan hasil uji kemampuan anak sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa media bioskop mini. Besar pengaruhnya yaitu sebesar 71,42%, dan berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.
Kata Kunci: Bentuk Geometri, Media, Bioskop Mini.

Copyright (c) 2023 Gita Febriyanti, Zulkifli, Enda Puspitasari

Corresponding author: Gita Febriyanti
Email Address: Gita.febriyanti0844@student.unri.ac.id (Kampus Bina Widya KM. 12,5, Kota Pekanbaru, Riau)
Received 16 February 2023, Accepted 22 February 2023, Published 24 February 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar awal untuk membentuk dan menyiapkan manusia yang berkualitas, baik pendidikan seseorang yang menggali dan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri, hal ini secara dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, bahwasanya "tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beraklak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri,dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

PAUD merupakan singkatan dari pendidikan anak usia dini. Pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan keagamanaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak dan keterampilan yang dimiliki olehnya. Sementara itu anak dapat diartikan individu yang belum mencapai dewasa.

Aspek perkembangan anak usia dini memerlukan stimulasi agar berkembang secara optimal. Diantara aspek-aspek tersebut adalah nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, kognitif, dan fisik motorik. Untuk stimulasi yang dilakukan oleh guru tentu tak lepas dari komunikasi, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didiknya. Komunikasi yang dimaksud adalah dengan menggunakan bahasa. Komunikasi dapat diartikan suatu proses pembentukkan, penyampaian, penerimaan, pengolahan pesan yang terjadi dalam diri seseorang dan dua diantara atau lebih dengan tujuan mendapatkan makna yang bisa dimengerti bersama oleh pihak yang berkomunikasi. Gambaran ini dikemukakan oleh Brown, Burns dan Joyce (bahan ajar DIKLAT PAUD, 2012).

Anak merupakan penerus bangsa, sehingga sosok kehadirannya sangat dinantikan oleh setiap manusia, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun pemerintah. Oleh karena itu masa kanak-kanak tidak dapat terulang kembali, masa yang paling sensitif dan yang paling mendasar bagi proses perkembangannya. Pada usia prasekolah merupakan usia yang sangat berpengaruh dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Pada tahap ini anak mengalami perubahan yang sangat pesat, dimana pada masa ini juga disebut periode emas (golden age). Dimana perkembangan otak anak dapat berkembang pesat sekitar 50% dengan cepat pada usia 0-6 tahun, sehingga anak dapat menerima masukan dari lingkungan sekitar dalam menerima pembelajaran yang diberikan.

Pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu perkembangan yang harus distimulasi oleh anak adalah perkembangan kognitif dengan mengenal kan anak benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan benda-benda yang ada disekiitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda dengan bentuk geometri, misalnya jam, lemari, baju, buku, bola atau benda lainnya yang digunakan unttuk memenuhi kebutuhan dalam bermain (Mukhtar Latif, dkk).

Desakan perkembangan teknologi yang semakin maju menjadi pemicu utama dan tak menutup kemungkinan anak usia dini juga belajar dalam perkembangan kognitif nya dari media elektronik seperti televisi, radio, handphone, dan media cetak. Namun demikian bukan berarti kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk sudah bagus akan tetapi hal ini justru menjadi sangat penting untuk diperhatikan bahwa pengetahuan kognitif anak dari media elektronik tersebut tidak seluruhnya baik bagi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan penelitian di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri diperoleh bahwa terdapat delapan bidang pengembangan anak yaitu bidang persiapan, seni, agama, rancang bangun, kreativitas, bermain peran, bidang persiapan menjadi hal yang paling

utama pada pendidikan TK karena bidang ini merupakan modal bagi anak untuk melanjutkan sekolah ketingkat selanjutnya. Namun hasil dari prariset, diketahui bahwa pada bidang persiapan ini anak-anak banyak mengalami kesulitan terutama kemampua mengenal bentuk geometri, dimana ketika anak-anak diminta untuk menyebutkan kembali banyak anak-anak yang belum bisa dan banyak yang mengetahui bentuk-bentuk geometri yang ada didepannya.

Hasil pengamatan diatas juga didukung oleh dari wawancara dengan guru yang mengajar untuk memperoleh informasi dalam proses pembelajaran guru yang hanya menitik beratkan pada konsep memberi latihan berupa gambar atau bentuk-bentuk disekitar anak kemudian diberikan tugas mewarnai, menebalkan huruf. Kegiatan seperti ini membuat anak cepat bosan, kurang menarik, dan kurang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam mengajar mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak langsung dengan melihatkan bentuk aslinya sambil bermain kemudin guru memberikan kegiatan berupa penguasan dalam bentuk lembaran kerja.

Bioskop mini merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan kayu yang tidak terlalu tebal pada sekeliling permukaannya. Permainan ini dimaksud untuk mengenal kan kepada anak-anak bentuk geometri. Bioskop ini sangat mudah dimainkan oleh anak karena menggunakan sistem sentuhan teknologi. Alat permainan ini sangat cocok digunakan oleh anak usia 4-6 tahun. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep, bentuk dan ukuran. Serta kemampuan anak dalam menegenal, melihat dan menunjukkan bentuk-bentuk geomteri (Latif, dkk,2013). Kemampuan geometri yang harus dikembangkan antara lain (1) dapat memilih benda sesuai dengan bentuk, warna dan ukuran pada benda, (2) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya, (3) Membandingkan benda menurut tinggi, rendah, panjang, tinggi, dan besar, kecilnya, (4) Mengukur benda sederhana, (5) Mengerti dan menggunakan ukuran bahasa tinggi-rendah, panjang-pendek, besar-kecil, (6) Menciptakan bentuk geometri, (7) Menyebutkan benda disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri, (8) Mencontohkan bentuk geometri, (9) Menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan segi empat, (10) Dapat menyusun menara delapan kubus, (11) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi dan, (12) Dapat meniru pola dengan empat kubus (Novan Ardy Wiyani, 2014).

Pada mulanya anak belum mengenal geometri, anak belajar mengenal dan menyebut bentuk geometri secara bertahap sesuai dengan perkembangan mentalnya. Anak dapat belajar menghubungkan objek nyata dengan gambar yang ada, sebagai contoh gambar “jam.” Pengenalan bentuk geometri pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Pada usia 4-5 tahun tidak semua anak dapat mengenal bentuk geometri secara benar, mungkin masih banyak anak yang salah dalam mengenal bentuk geometri. Pendidik perlu melakukan stimulasi kepada anak agar dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri secara lebih maksimal.

Permainan dalam pembelajaran dapat membantu suasana belajar lebih menyenangkan. Permainan bioskop mini merupakan salah satu permainan sederhana yang dirancang untuk membantu anak usia 4-5 tahun mengenal bentuk geometri. Permainan bioskop mini terdiri dari area yang terbuat dari bahan kertas yang tebal, beberapa bentuk gambar geometri dan lampu warna-warni.

Untuk memecahkan masalah ini peneliti melakukan uji coba dengan memanfaatkan teknologi yang canggih dengan menggunakan lampu warna dan tombol untuk memainkan nya pada zaman yang modern saat ini untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Sehingga pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri pada anak pun terasa menarik. Sehingga melihat permasalahan ini peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Bioskop Mini Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan dengan design penelitian *one group pretest-posttest design* yaitu penelitian eksperimen yang dapat dilakukan pada satu kelompok pembanding. Pada peneltiian ini peneliti melakukan dua kali pengambilan data yaitu pretest dan diambil sebelum sampel mendapatkan perlakuan dan data posttest sesudah sampel mendapatkan perlakuan (Sugiyono, 2013). Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan eksperimen ini adalah sebagai berikut:

Pretest (T1)

Tahapan Pretest ini dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Nantinya hasil dari Pretest ini akan dijadikan perbandingan dengan hasil Posttest setelah diberikan perlakuan. Dalam penelitian Pretest ini yang akan diberikan berupa (Lembar Kerja Anak) dan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

Treatment (X)

Pada tahap Treatment ini akan diberi sebuah perlakuan berupa Media Bioskop Mini pada anak usia 4-5 tahun. Perlakuan ini akan dilakukan sebanyak 4 kali selama 2 minggu oleh peneliti dan akan dilaksanakan saat melakukan pembelajaran inti. Perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali.

Posttest (T2)

Pada tahapan ini akan dilakukan akhir penelitian setelah diberikan perlakuan atau treatment. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bioskop mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri, menggunakan teknik pengumpulan data dan lembar observasi sebagai instrumen.

HASIL DAN DISKUSI

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode t-test untuk melihat perbedan pada sebelum dan setelah perlakuan serta melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media bioskop mini terhadap kemampuan menganal bentuk geomteri pada anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika Sig.<0,05. Jika Sig. > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika Sig. <0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima.

Nilai uji statistik t hitung sebesar -10.720 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono,2010) sehingga thitung 10.720 karena nilai (Sig.2-tailed) = 0,00<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal bentuk geometri yang sangat signifikan setelah dilakukan penggunanaan media bioskop mini dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasrakan data SPSS ver.20 dapat dilihat dari perbandingan hasil thitung dengan nilai ttabel yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil thitung 10.720 lebih besar dari pada tabel t tabel =2.145 dengan df = 9, maka dapat dilihat harga thitung = 10.720 lebih besar dari pada ttabel = 2.145. Dengan demikian Ho = ditolak dan Ha = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunanaan media bioskop mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media bioskop mini, cara menghitung rumus gain menurut Davud E.Meltzer (Yanti Herlianti, 2006). Nilai N-Gain pada penelitian ini adalah sebesar 71,42%. Untuk melihat klarifikasi nilai N-Gain ternomalisasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kategori Gain Ternomalisasi

Gain Ternormalisasi	Kategori Penilaian
G < 30%	Rendah
30% < G < 70%	Sedang
G < 70%	Tinggi

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan Media Bioskop Mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau adalah sebesar 71,42%. Dimana pada kategori Gain Ternomalisasi berada pada kategori sedang 30% < 71,42% < 70%.

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis perbandingan pada penelitian pada jenis penelitian eksperimen pada variabel bebas yaitu pengguanaan Media Bioskop Mini (X) dan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri anak (Y). Untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (treatment) terhadap sampel. Setelah melalukan hasil perbedaan nilai (pretest) dan (posttest) dari perlakuan, langkah selanjutnya yaitu melihat kemampuan mengenal bentuk geometri anak dngan perlakuan yang telah diberikan kepada anak.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase di atas dapat dilihat hasil pretest kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri diperoleh jumlah nilai 119 dengan rata-rata 11,9. Skor akhir tertinggi terdapat pada

indikator "mencocokkan bentuk geometri sesuai warna" dengan jumlah skor 23, indikator kemampuan ini mendapat skor tertinggi sejalan dengan pendapat Jacob dan Crowley, 2007 bahwa hal pertama yang dilakukan anak dalam menggunakan pengetahuan tentang bentuk dua atau tiga dimensi adalah anak yang belajar mengenali bentuk sederhana dari geometri seperti, peresegi atau segi empat, lingkaran, segitiga.

Kemudian skor terendah terdapat pada indikator " mencocokkan bentuk-bentuk geometri" dengan jumlah skor 12. Indikator ini mendapat nilai terendah dikarenakan anak belum mampu mencocokkan bentuk-bentuk geometri dengan baik. Hal ini juga sejalan dengan pendapat diatas bahwa anak mulai menerapkan penalaran mereka saat mereka bekerja dengan bentuk merupakan level tertinggi bagi anak dalam menggunakan pengetahuan mereka tentang bentuk dua dan tiga dimensi.

Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada krietria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 0% dan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 1 anak atau 10%, yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak dengan skor 40% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 5 anak atau 50%.

Berdasarkan data di atas artinya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak masih perlu ditingkatkan. Terbukti pada saat proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan kepada anak secara langsung dan dapat dilihat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri masih rendah, dimana anak belum mampu mencocokan bentuk geometri sesuai warna, belum mampu mencocokkan bentuk geometri sesuai ukuran, belum mampu mencocokkan bentuk geometri sesuai bentuk, belum mampu menggambarkan bentuk geometri, belum mampu menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri, belum mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, dan masih belum mampu mencontohkan bentuk geomteri dan masih kebingungan saat menyebut dan mengelompok dan mencontohkan lingkaran.

Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat disebabkan oleh media atau permainan yang kurang menarik saat melakukan pembelajaran sehingga membuat anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dana anak tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan serius. Agar anak semangat dalma mengikuti proses kegiatan pembelajaran guru harus menciptakan media atau permainan yang menarik bagi anak.

Sementara itu jka dilihat dari hasil peneliian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan Lili Artika (2017), hasil penelitian menunjukkan besaran pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Dahlia Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis sebesar 51,64%. Hal ini semakin membuktikan bahwa dengan adanya permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, maka kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak akan semakin berkembang.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada pretest (halaman 72) maka perlu dilakukan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui perlakuan dengan menggunakan Media Bioskop Mini.

Setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan Media Bioskop Mini di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri, anak memperlihatkan antusiasme ketika bermain menggunakan media. Anak dengan senang menggunakan Media Bioskop Mini dan menyelesaikan kegiaatan dengan semangat. Bahkan ketika sudah selesai jam belajar inti, anak meminta untuk mengulang kembali permainan Media Bioskop Mini karena merasa kegiatan ini menyenangkan. Setelah anak bermain, dilakukan evaluasi terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Indikator ini mengalami peningkatan setelah diberikan penggunaan Media Bioskop Mini. Hal ini serupa dengan pendapat Gardner (dalam Agung Triharso, 2013) bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, anak juga dapat memahami lingkungan disekitarnya. Selain itu anak mampu berfikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, seperti ketika anak melihat jam yang bentuk lingkaran, anak melhiat meja yang bentuknya segi empat dan melihat topi ulang ulang tahun yang bentukmya segi tiga dan sebagainya. Dengan kemampuan matematis logis yang terasah anak dapat berfikir secara rasional.

Jika dilihat secara perorangan sesudah diberikan perlakuan maka terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak atau 70% , terdapat 3 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) atau 30% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) atau 0%.

Peningkatan yang terjadi dikarenakan penggunaan Media Bioskop Mini yang diberikan disukai dan disenangi oleh anak sehingga anak bersemangat dalam melakukan dan mengikutinya. Selain itu dengan menggunakan Media Bioskop Mini memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk mengidentifikasi bentuk geometri secara nyata, karena anak bisa memainkan setiap kepingan bentuk geometri tersebut. Dengan adanya penggunaan Media Bioskop Mini anak yang sebelumnya terlihat malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi semangat dan ingin belajar terus memainkan. Hal ini mmebuktikan bahwa penggunaan Media Bioskop Mini terbukti meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri dan menciptakan situasi kelas yang menarik anak dalam mempelajari geometri serta memberikan pengalaman langsung kepada anak, sehingga memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk geometri. Menurut Carol dan Barbara (2008), membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengklarifikasikan bentuk-bentuk dan menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, segitiga, dan lingkaran.

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan Media Bioskop Mini. Setelah dilakukan uji perbandingan pretest dan posttest, uji signifikan perbedaan ini dengan t statistic diperoleh thitung=16,366 dengan

Sig = 0.000. karena nilai Sig <0.05 berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahaan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Bioskop Mini. Dimana setelah perlakuan mempunyai pengaruh yang lebih besar dari pada sebelum perlakuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Bioskop Mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak berpengaruh sebesar 71,42% dan 28,58% dipengaruhi oleh faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian diatas mengidentifikasi bahwa penggunaan Media Bioskop Mini dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geomteri pada anak dan membuat anak didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adanya peningkatan yang terjadi sesuai dengan hal yang diungkapkan oleh Agung Triharso (2013) Melalui permainan pada usia anak prasekolah akan menguasai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya. Kemampuan geometri merupakan salah satu ilmu matematika yang membantu anak dalam membangun bentuk bangunan dan persamaan antara benda-benda disekitar dengan bentuk geometri.

Hal ini juga sesuai dengan kutipan Rita,dkk (2008) pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan dan mendeskripsikan benda-bendayang ada disekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berfikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Bioskop Mini dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri. Nantinya, hasil yang dicapai oleh subjek penelitian akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat ditingkatkan secara maksimal dan tujuan sekolah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa, pertama, kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri sebelum perlakuan menggunakan Media Bioskop Mini berada pada kriteria mulai berkembang (MB), artinya kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum diberikan penggunaan Media Bioskop Mini mulai berkembang dimana masih banyak yang belum menguasai kemampuan mengenal bentuk geometri sesuai indikator yang ada. Kedua, kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri setelah diberikan perlakuan menggunakan Media Bioskop Mini berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dimana anak mengalami peningkatan dalam mengenal dan menyebutkan bentuk geometri yang ada di sekitarnya, mampu mencocokkan sesuai warna, dan mampu mengelompokkan bentuk geometri. Ketiga, terdapat pengaruh yang sangat signifikan menggunakan Media Bioskop Mini terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2

Kecamatan Mandau Duri, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa Media Bioskop Mini. Besar pengaruhnya yaitu 71,42%, berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori sedang.

Adapun beberapa rekomendasi yang diberikan diantaranya: Pertama, bagi Pihak Sekolah Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 2 Kecamatan Mandau Duri berada pada kategori belum berkembang. Maka peneliti menyarankan penggunaan Media Bioskop Mini untuk meningkatkan kemampuan geometri pada anak. Kedua, bagi Guru. Penggunaan Media Bioskop Mini ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan belajar, agar pembelajaran anak lebih menarik dana anak dapat memperoleh ilmu yang menyenangkan. Ketiga, bagi Peneliti Lain, hasil peneliti ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Keempat, bagi Orang Tua, untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geomteri pada anak, dibutuhkan bimbingan orang tua. Salah satunya bimbingan dalam pemilihan alat bermain untuk anak. oleh karena itu Media Bioskop Mini bisa menjadi mainan anak dirumah, sehingga anak dapat bermain sambil belajar.

REFERENSI

Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Zulkairina, L., et al. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Aprlikasinya).* Jakarta: Gelora Aksara Pratama

Jacob, G., & Crowly, K. (2007). *Play, Projects, and Preschools Standards.* California: Cowin Press.

Artika, L. (2017). *Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis* 4 (1). (Online). Https://jom.unri.ac.id. (diakses 6 Mei 2018)

Wiyani, N, A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: GAVAMedia.

Kurnia, R., el al. (2019). Pengaruh Media Geho Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Usia 4-5 Tahun *Jurnal PG PAUD.*

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek).* Jakarta: Rineka Cipta.

Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Kencana.

Hasanah, L. (2019). Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 tahun. *JECE, 1(2).*

Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Diva. Perss.

Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudra.

Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.* Kencana Prenadamedia Group.

Roebijanto, G. (2014). *Geometri, Pengukuran dan Statistik*. Gunung Samudra.

Roostin, E. (2019). Penggunaan Media Geometri untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Menciptakan Bentuk. *Aulad : Journal on Early Childhood, 2(1)*, 1–8.