

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA BENTUK GEOMETRI
DI UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**INAYAH MASTHURA
NIM. 200210055**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M / 1445 H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA BENTUK GEOMETRI
DI UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERLAIH ACEH SINGKIL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai beban studi untuk memperoleh gelar sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

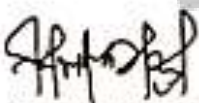
Inayah Masthura
NIM. 200210055

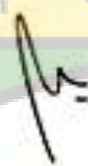
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005


Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM
MENINGKIATKAN PEMAHAMAN ANAK PADA BENTUK GEOMETRI
DI UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL.**

SKRIPSI

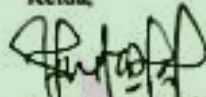
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Kamis, 13 Juni 2024 M
06 Dzulhijjah 1445 H

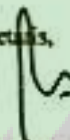
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



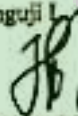
Zilra Hayati, M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,




Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

Penguji I,



Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji II,



Putyi Rahmi, M.Pd
NIP. 199003062023212042

جامعة الرانيري

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Glenasalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Inayah Masthura
NIM : 200210055
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melakukan pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

AR - RANI Banda Aceh, 17 Mei 2024
Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
5A19AAKX773059233 Inayah Masthura
NIM. 200210055



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 463 /Un.08/Kp.PIAUD/ 06 /2024

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Inayah Masthura
Nim : 200210055
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing 2 : Munawwarah, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 gunung Meriah Aceh Singkil

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 6%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD

Heliaty Hajriah

Banda Aceh, 03 Juni 2024

Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

ABSTRAK

Nama : Inayah Masthura
NIM : 200210055
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil
Tanggal Sidang : 13 Juni 2024
Tebal Skripsi : 106 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Munawwarah, M.Pd
Kata Kunci : Media Realia, Bentuk Geometri

Berdasarkan hasil observasi awal di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil masih terdapat beberapa anak yang masih keliru dalam penyebutan dan membedakan masing-masing bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media realia dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan jenis *Pre- Eksperimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil nilai *pretest* 5,21 dan nilai *posttest* 10,57. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik uji *Paired Sample-t Test* diperoleh nilai pada sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media realia efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang senantiasa telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil”. Shalawat beriringan salam kita sanjungkan dan sajikan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya sekalian.

Dengan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Fakultas ini.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA selaku ketua Prodi pendidikan islam anak usia dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan ibu Munawwarah M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing dan mengarahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Munawwarah M.Pd selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Noni Suriani, S.Pd,SD selaku kepala sekolah UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil, beserta dewan guru yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dosen dan seluruh staff Prodi pendidikan islam anak usia dini yang ikut dalam membantu penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh staff Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang terlibat dalam membantu penyelesaian penyusunan skripsi.

Penulis menyadari dalam penulisan dan penyajian karya ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi melengkapi kekurangan dan memperbaiki segala kesalahan.

Banda Aceh, 17 Mei 2024

Peneliti,

Inayah Masthura
NIM. 200210055

DAFTAR ISI

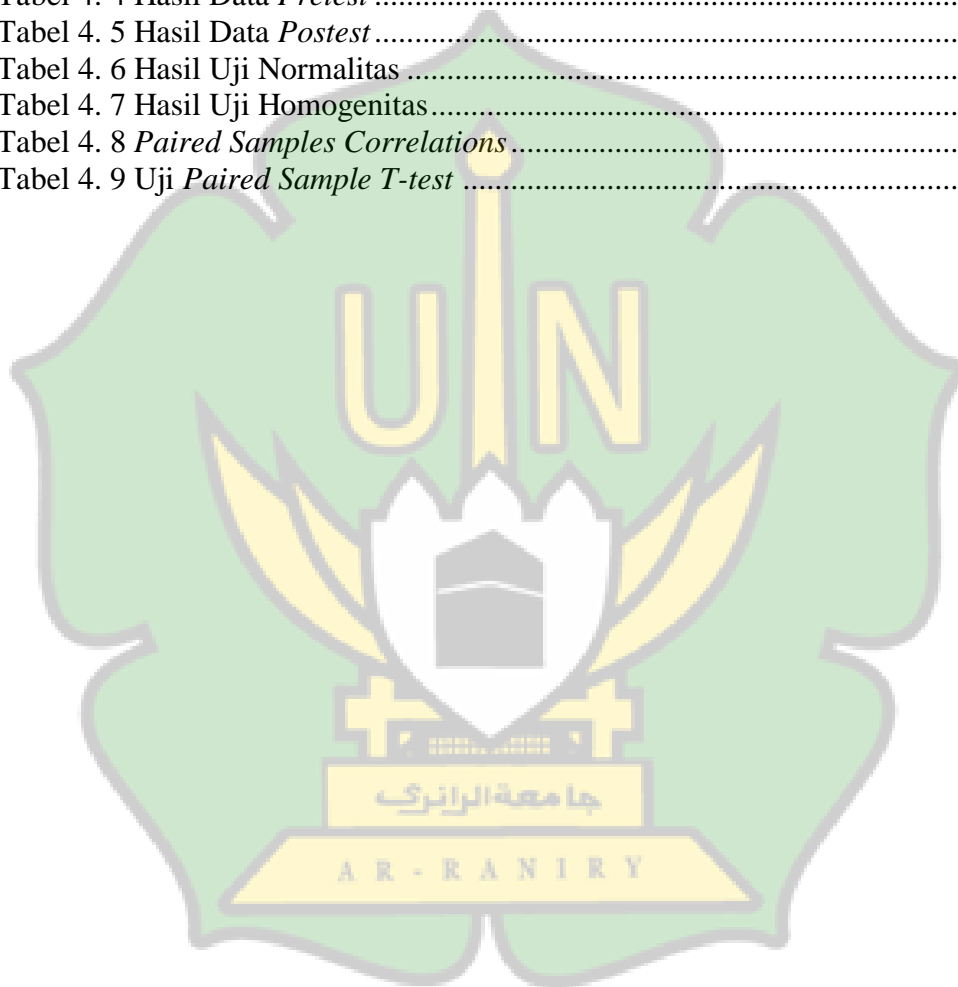
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	
LEMBAR KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Media Realia	9
1. Pengertian Media Realia.....	9
2. Manfaat Media Realia	13
3. Macam-macam Media Realia.....	14
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia.....	15
B. Bentuk Geometri	17
1. Pengertian Bentuk Geometri	17
2. Macam-macam Geometri	19
3. Tahap-Tahap Mengenal Bentuk Geometri	20
4. Indikator Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini	22
C. Penelitian Relevan.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian	29
C. Instrumen Pengumpulan Data	30
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian	39
C. Pengolahan dan Hasil Data	43
D. Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri	31
Tabel 3. 3 Kategori Keberhasilan Anak	32
Tabel 4. 1 Profil Sekolah.....	36
Tabel 4. 2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	38
Tabel 4. 3 Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4. 4 Hasil Data <i>Pretest</i>	40
Tabel 4. 5 Hasil Data <i>Posttest</i>	41
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	44
Tabel 4. 8 <i>Paired Samples Correlations</i>	44
Tabel 4. 9 Uji <i>Paired Sample T-test</i>	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh bentuk geometri pada media realia.....	7
Gambar 4. 1 Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry tentang pembimbing skripsi
- Lampiran 2 : Surat izin penelitian dari fakultas tarbiyah dan keguruan
- Lampiran 3 : Surat keterangan telah melakukan penelitian di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah
- Lampiran 4 : Validasi instrumen
- Lampiran 5 : Lembar validasi instrumen
- Lampiran 6 : Lembar observas anak
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 : Dokumentasi penelitian



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Pada masa ini anak diberikan berbagai stimulus untuk mengembangkan keenam aspek perkembangannya diantaranya: aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, nilai agama dan moral, dan seni. Didalam aspek kognitif ada beberapa perkembangan yang juga perlu distimulus salah satunya adalah pemahaman mengenal konsep bentuk, dalam hal ini yaitu bentuk geometri.¹ Pengembangan bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.² Pentingnya mengembangkan bentuk geometri pada anak agar anak mampu membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai pada kegiatan sehari-hari dan juga melatih kemampuannya dalam menyusun bentuk geometri.³

Mengenal bentuk merupakan modal awal yang penting diajarkan pada anak karena salah satu perkembangan kognitif yaitu anak harus membedakan bentuk-bentuk geometri seperti: lingkaran, segi tiga dan

¹ Naili Sa'ida, Pemahaman Konsep Geometri AUD Pada Pembelajaran Berbasis STEAM, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol 8. No 1, 2021, h. 2.

² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: PERDANA PUBLISHING, 2016), h. 53

³ Lathipah Hasanah, dkk, Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah, *Jurna Ilmiah PESONA PAUD*, Vol, 9, No. 2, 2022, h. 184.

persegi.⁴ Anak juga mampu mengenal perbedaan bentuk, mengklasifikasikan bentuk yang sesuai dengan bentuknya, dan mengenali bentuk-bentuk benda yang ada disekitarnya sesuai bentuk geometri.⁵

Pada pemahaman mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antaranya: klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Dalam hal ini seorang anak dikatakan mampu berpikir matematis logis dapat dilihat saat anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lainnya.⁶

Secara umum masih banyak anak yang belum mampu memahami konsep geometri. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: faktor keturunan, lingkungan, kematangan, faktor minat dan bakat, faktor pembentukan, serta faktor kebebasan. Terdapat faktor yang paling mempengaruhi ialah pengaruh dari lingkungan. Lingkungan yang mendukung dan yang mampu memberikan stimulus yang tepat terhadap

⁴ Siti Komariyah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK di Ponegoro 109 Pageraji, *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol. 1, No. 2, 2022, h. 109.

⁵ Naili Sa'ida, Pemahaman Konsep ..., h. 2.

⁶ Ai Suminar dan Alfian Ashsidiqi, Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realia Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina, *Jurnal Jendela Bunda*, Vo. 7, No. 2, h. 23.

anak akan menjadikan kemampuan anak dalam segala hal, begitu juga kemampuan dalam memahami konsep geometri.⁷

Berdasarkan hasil observasi pada bulan juli 2023 di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil, peneliti meninjau adanya permasalahan pada anak usia 5-6 tahun terkait pada pengenalan bentuk geometri yang masih terdapat beberapa anak yang masih kebingungan saat ditanya, keliru dalam penyebutan nama bentuk geometri dan sulit membedakan antara masing-masing bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan segi empat. Kegiatan pengenalan bentuk geometri yang dilakukan disekolah hanya berupa potongan kertas dengan berbagai macam warna, kegiatan ini dilakukan guru dengan metode bercerita dalam menerangkan gambaran bentuk geometri yang dijabarkan dipapan tulis, terkadang proses pembelajaran tidak diselingi dengan kegiatan bermain sebagai penguatan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Sedangkan pada peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi (Permendikbud Ristek) no 5 tahun 2022 yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun anak sudah mampu mengenal, mengelompokkan dan membandingkan bentuk geometri (segitiga, lingkaran dan persegi).⁸ Dengan permasalahan tersebut terdapat sebagian anak yang belum mencapai indikator kemampuan dalam mengenal bentuk geometri seperti yang diharapkan sesuai dengan yang dijabarkan,

⁷ Naili Sa'ida, Pemahaman Konsep..., h. 2.

⁸ Kurikulum, B. S., Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2022), h. 33.

sebaiknya hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda nyata atau kongkrit seperti dapat dilihat, dipegang dan ada dilingkungan sekitarnya yang dapat meningkatkan semangat belajar anak.⁹

Maka dari itu, peneliti ingin melakukan dan mengembangkan media pembelajaran yang mungkin mampu membantu dalam meningkatkan pemahaman anak terkait bentuk geometri melalui media realia. Media realia yang saya gunakan dapat berupa media nyata yang secara langsung dapat ditemukan disekitar anak. Media realia yang saya maksud disini ialah media yang tidak dimodifikasi ataupun benda nyata yang dapat saya tunjukkan secara langsung kepada anak, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat melihat, meraba, dan memanipulasi bentuk-bentuk geometri secara nyata sebagaimana contohnya dari bentuk geometri seperti lingkaran berbentuk jam dinding, segi empat berbentuk bingkai, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, untuk mengetahui terkait efektivitas media realia terhadap pemahaman anak mengenai bentuk-bentuk geometri, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil”**

⁹ Erena Cahya Dewi Gobel, dkk, Pengaruh Media Pembelajaran Real Object Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tema Alam Semesta di TK Kelompok B, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 7, No. 2, 2022, h. 164.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah penggunaan media realia efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil ?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan pada penelitian ini adalah “untuk mengetahui keefektifan penggunaan media realia dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini adalah untuk menelaah keefektifan media realia dalam meningkatkan pemahaman anak dalam bentuk geometri. Media realia yang digunakan dalam mengenal bentuk geometri ini dapat berupa seperti bentuk nyata yang ada disekitar anak, sehingga mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah, manfaat penelitian ini ialah mampu menjadikan acuan untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya penggunaan bahan ajar yang lebih baik dan tepat.
- b. Bagi guru/pendidik, manfaat penelitian ini ialah dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif sehingga mampu meningkatkan pemahaman anak secara nyata melalui media realia.
- c. Bagi peneliti lainnya, manfaat penelitian ini ialah mampu memberikan pengalaman yang baru dan mudah disampaikan kepada anak-anak dengan penggunaan media realia serta sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

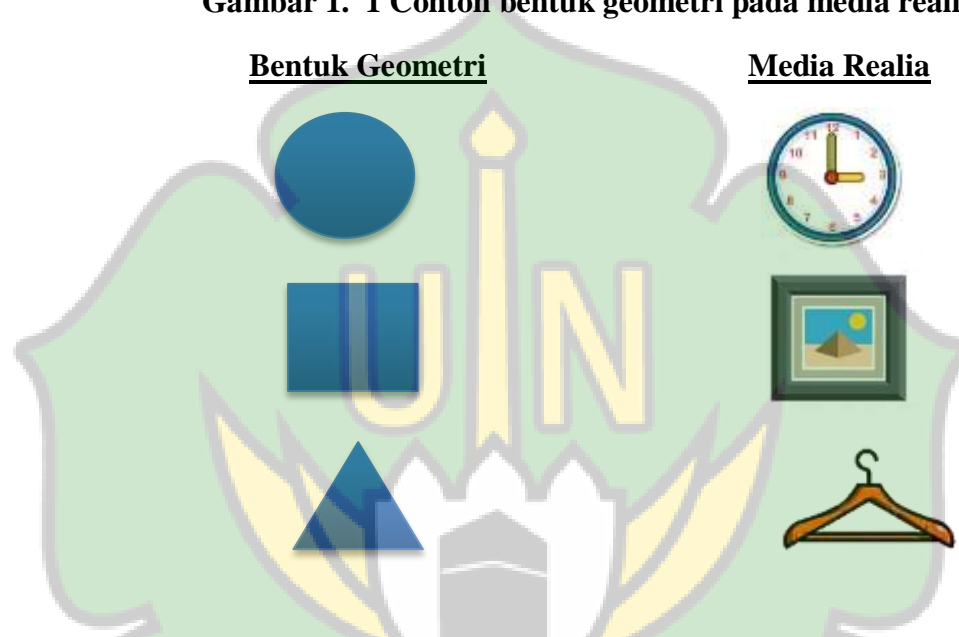
E. Definisi Operasional

1. Media Realia

Media realia adalah alat peraga atau benda konkrit yang dapat digunakan dalam proses belajar anak untuk memberikan pengalaman langsung yang menyajikan benda dan gambar disekitar. Media realia juga merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung kepada anak dengan penggunaan benda-benda nyata disekitar anak yang sudah dikenali

oleh anak.¹⁰ Media realia yang dimaksud disini berupa media nyata sebagai alat peraga dalam penyajian pengenalan benda-benda yang ada disekitar anak sesuai dengan bentuknya, baik itu benda yang sudah ada maupun buatan. Adapun contoh media realia:

Gambar 1. 1 Contoh bentuk geometri pada media realia



2. Bentuk Geometri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Geometri merupakan bagian dari ilmu matematika yang mempelajari tentang sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang.¹¹ Adapun yang menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk

¹⁰ Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina, Pengaruh Media Realia Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur, *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol 7. No 1, 2022, h. 13.

¹¹ YS. Bichu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: CITRA HARTA PRIMA, 2013), h. 191.

tersebut dalam dunia nyata.¹² Bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada anak usia dini dapat berupa lingkaran, segi empat dan segitiga dengan menyebutkan dan menyesuaikan berdasarkan bentuk geometri yang ada dilingkungan anak.



¹² Rama Yulianti, dkk, Analisis Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Intan Kecamatan Pujud Rokan Hilir, *Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 3. No 2, 2020, h. 161.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Realia

1. Pengertian Media Realia

Menurut istilah, media pembelajaran berasal dari kata latin “*medius*” yang artinya perantara atau pengantar. Sedangkan secara umum media merupakan benda yang dapat dimanipulatif, dilihat, didengar, dan dibaca.¹ Sedangkan media pembelajaran ialah pendukung proses belajar mengajar yang dapat dipahami oleh anak didik dengan baik dan juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran.² Salah satu bentuk yang mempengaruhi perkembangan minat belajar anak adalah dengan lebih mengoptimalkan penggunaan serta pengembangan media pembelajaran, sumber media belajar bisa berasal dari apa saja, bisa berasal dari buku, media masa, manusia, lingkungan dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sebagai salah satu dari sumber media belajar yang memiliki banyak bentuk dapat digunakan, salah satunya adalah media realia.³ Adapun terdapat tiga

¹ Kurnia Dewi, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, 2017, h. 4.

² R. Rupnidah dan Dadan Suryana, Media Pembelajaran, *Jurnal PAUD agapedia*, Vol. 6, No. 1, 2022, h. 51.

³ Erena Cahya Dewi Gobel, dkk, Pengaruh Media..., h. 164.

jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah, yaitu: media visual, media audio, dan media audio-visual.⁴

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. Media realia menjadi alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.⁵ Penggunaan media realia yang dimaksud supaya anak-anak mendapatkan pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang diberikan. Sebagai contoh dalam tema hewan subtema kucing, maka menggunakan konsep kucing untuk menjelaskan dengan membawa kucing yang sesungguhnya dihadapan anak.⁶

Media realia ini merupakan bentuk dari rangsangan nyata seperti orang, binatang, tumbuhan, benda-benda, peristiwa, dan sebagainya yang diamati anak. Dengan penggunaan media realia ini memiliki keunggulan atau kelebihan tersendiri. Jadi, media realia dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indera.⁷

⁴ Kurnia Dewi, Pentingnya Media ..., h. 9.

⁵ Riana Nur Afifah, Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019, h. 893.

⁶ Pupung Puspa Ardina, dkk, Media Realia Dalam Mengenalkan Kosa Kata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Ekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo, *Jurnal Untirta*, Vol. 6, No. 1, Mei 2019, h. 66.

⁷ Elisa Novie Azizah, dkk, Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 8, No. 1, 2021, h. 85.

Berdasarkan teori yang mampu memperkuat pemahaman media realia terdapat pada teori kognitif pada aliran yang dipelopori oleh para psikolog diantaranya teori belajar gestalt dan teori belajar *cognitive developmental*. Teori belajar gestalt yang dikemukakan oleh Max Wertheimer, seorang psikolog Jerman. Pada teori ini terdapat lima hukum diantaranya:

- a. Hukum pragnaz, yaitu pengamatan terhadap suatu objek dikaitkan dengan sesuatu yang berarti dilihat dari susunan, bentuk, ukuran, warna, dan lain sebagainya.
- b. Hukum kesamaan, yaitu orang cenderung mengelompokkan gejala berdasarkan kesamaanya bukan perbedaannya.
- c. Hukum keterdekatan, yaitu orang cenderung mengelompokkan gejala berdasarkan keterdekataannya dari pada keterenggangannya.
- d. Hukum kontinuitas, yaitu objek dilihat sebagai totalitas atau keseluruhan bukan bagian per bagian.
- e. Hukum ketertutupan, yaitu dalam mengamati suatu objek atau gejala, orang cenderung untuk menutupi atau melengkapi bagian-bagian yang kurang agar menjadi utuh.⁸

Sedangkan teori belajar *cognitive developmental*, yang dikenal dengan istilah teori perkembangan Piaget. Dimana teori ini memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak

⁸ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*, (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2020), h. 102-104.

secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi siswa. Menurut Piaget terdapat empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori motor, praoperasional, operasi konkret, dan operasi formal.⁹

Adapun pendapat lain menurut Gerlach dan Ely yang berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Gerlach dan Ely mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya kedalam delapan tipe, yaitu: benda sebenarnya (realita), presentasi verbal, presentasi grafis, potret diam, film, rekaman suara, program, simulasi¹⁰

Sedangkan menurut Seels dan Glasglow, membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa

⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, h. 108-109.

¹⁰ Akip Suhendar dan Zaenal Mustofa, *Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia Pada RA Al- A'Raaf*, *Protetkindo*, Vol. 1, 2014, h. 1.

media berbasis telekomunikasi (misal teleconference) dan media berbasis mikroprosesor (misal permainan komputer dan hypermedia)¹¹

Dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda sebenarnya atau nyata yang dapat digunakan sebagai bahan ajar. Terdapat ciri-ciri media realia yaitu benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan hidup, dalam ukuran sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Berdasarkan kategori jenisnya media realia termasuk kedalam media visual yang artinya media ini dapat dilihat. Alat bantu visual pada pembelajaran berfungsi dalam memberikan pengalaman langsung kepada anak. Sehingga penggunaan media realia pembelajaran dapat lebih efektif dibandingkan menggunakan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemahaman karena lebih menyenangkan, tidak monoton, sehingga anak lebih tertarik untuk belajar dan mudah menerima pembelajaran dari guru.

2. Manfaat Media Realia

Menurut Novita dalam Pupung, media realia sangat berguna dengan memberikan kesempatan semaksimal mungkin kepada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas dengan situasi yang nyata untuk melatih keterampilan mereka dengan menggunakan

¹¹ Moh. Irmawan Jauhari, Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam, *Jurnal Piwulang*, Vol. 1, No. 1, 2018, h. 79.

alat indra.¹² Serta adapun manfaat lain dari media realia ialah dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak serta dapat membantu guru dalam memperjelas makna sebenarnya dari kata-kata yang bersifat abstrak, hal ini disebabkan media realia bersifat nyata.¹³

Maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media realia dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar dikelas yang dilakukan oleh guru dengan lebih mudah karena dapat membantu anak dalam menstimulus pemikirannya dengan memberikan kesempatan secara langsung sesuai dengan pengalaman anak secara nyata.

3. Macam-macam Media Realia

Menurut Novita terdapat tiga macam media realia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, yaitu:

a. *Unmodified Real Thing*

Unmodified real thing, benda nyata yang tidak dapat dimodifikasi yang sebagaimana benda tersebut tanpa adanya perubahan kecuali dipindahkan dari tempat aslinya.

b. *Modified Real Things*

Modified real things merupakan benda tiruan atau potongan-potongan yang telah dimodifikasi.¹⁴

¹² Pupung Puspa Ardina, dkk, Media Realia ..., h. 69-70.

¹³ Elisa Novie Azizah, dkk, Pengaruh Metode Eksperimen..., h. 85.

¹⁴ Pupung Puspa Ardina, dkk, Media Realia ..., h. 68.

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 kedalam botol pada saat proses pembelajaran.¹⁵

Adapun dari beberapa macam media realia diatas, salah satu media realia yang sering digunakan ialah *unmodified real thing* (benda yang tidak dimodifikasi) dan *modified real things* (benda yang dimodifikasi), Hal ini dapat dilihat sesuai dengan penggunaan guru pada proses belajar mengajar yang akan dikenalkan kepada anak didik. Sedangkan *specimen* sangat jarang digunakan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan terlalu sulit untuk didapat oleh guru ketika menentukan tema dikelas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media realia, diantaranya:

¹⁵ Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina, Pengaruh Media ..., h. 13-14.

a. Kelebihan

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.¹⁶

b. Kekurangan

- 1) Membawa peserta didik ke berbagai tempat diluar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.¹⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan pada media realia ini selalu berubah-ubah baik dari segi kelebihannya dimana benda-benda nyata yang diperlukan dapat dimanipulasi dan dipindahkan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan, sedangkan kekurangannya tidak dapat disajbenda nyata yang diperlukan dapat

¹⁶ Pupung Pupung Ardina, dkk, *Media Realia ...*, h. 70.

¹⁷ Hujair AH Sanakay, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipatara, 2015), h. 130.

dimanipulasi dan dipindahkan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan, sedangkan kekurangannya tidak dapat disajikan dalam bentuk buku maupun tulisan saja, akan tetapi adapula kekurangannya tersendiri dimana kita tidak dapat memanipulasikan yang berbeda dengan benda nyatanya.

B. Bentuk Geometri

1. Pengertian Bentuk Geometri

Geometri merupakan cabang matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, dan hampir semua objek yang ada di lingkungan siswa adalah objek geometri, serta juga salah satu bidang matematika yang dapat mengaitkan dengan bentuk fisik dunia nyata yang sangat cocok untuk anak usia dini.¹⁸ Adapun tiga tahap dalam pengenalan konsep matematika menurut Bruner dalam Yasri, yaitu: (1) tahap enaktif, dimana anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi objek; (2) tahap ikonik, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti pada tahap pertama (masa peralihan dari kongkrit ke abstrak); (3) tahap simbolik, tahap ini anak dapat memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang tertentu.¹⁹

¹⁸ Lathipah Hasanah, dkk, Upaya Guru ..., h. 184-185.

¹⁹ Yasri Faj'riah, dkk, Pengenalan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak di TK Mujahidin II Pontianak, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, h. 2.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, memisahkan gambar-gambar biasa, seperti persegi, lingkaran dan segitiga. Tahap pengenalan bentuk geometri tersebut dapat dimulai dengan mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda yang ada disekelilingnya.²⁰

Mengenal bentuk geometri merupakan salah satu kemampuan perkembangan kognitif yang menjadi prioritas anak usia dini karena dalam memahami geometri anak mampu mengidentifikasi, mengategorikan, pengurutan, dan membedakan geometri dengan berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dilingkungan secara realistis.²¹

Menurut teori Piaget, mengemukakan bahwa seorang individu dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan lingkungannya, dimana dalam interaksi ini akan memperoleh skema. Skema merupakan gambaran pada tindakan baik secara mental maupun fisik yang terlibat dalam memahami atau mengetahui sesuatu. Sehingga pandangan Piaget, skema mencakup baik kategori pengetahuan maupun proses perolehan pengetahuan ini. Seiring pengalamannya mengeksplorasi lingkungan, informasi yang baru didapatnya digunakan untuk memodifikasi, menambah atau mengganti skema

²⁰ Yasri Faj'riah, dkk, *Pengenalan Bentuk ...*, h. 2.

²¹ Evita Fitri, Pengaruh Raba Dan Cari Pasangan Terhadap Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6, *Al-Hikmah: Indonesia Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 6, No. 2, 2022, h. 179.

yang sebelumnya ada. Adapun terdapat tahapan-tahapan perkembangan kognitif Piaget diantaranya: tahap sensorymotor (usia 0-2 tahun, tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun, tahap operasional formal (usia lebih dari 12 tahun).²²

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa pengenalan bentuk geometri merupakan cabang matematika dasar yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini. Pentingnya hal ini dikenalkan semasa anak duduk di taman kanak-kanak guna mengembangkan ide dan dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri. Mengenal bentuk geometri merupakan salah satu tahap perkembangan kognitif pada anak, adapun tujuan pada pengembangan kognitif yaitu kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, logika matematika, pemahaman ruang dan waktu, dan mengelompokkan benda.

2. Macam-macam Geometri

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

²² Khikmah Novitasari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, 2023), h. 20-23.

a. Bangun Datar

Secara umum bangun datar disebut 2 dimensi. Bangun datar mempunyai sisi dan sudut.²³ Bangun datar menggambarkan elemen datar yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung. Pada masa kanak-kanak, bangun datar adalah bentuk sederhana yang dapat dipahami anak seperti lingkaran, segitigas, persegi, dan persegi panjang.²⁴

b. Bangun Ruang

Secara umum bangun ruang disebut juga dengan bangun 3 dimensi yang memiliki lebar, tinggi, dan panjang.²⁵ Bangun ruang ialah sebuah bangun yang mempunyai ruang yang memisahkan beberapa sisi. Jenis bangun ruang seperti balok, tabung, kubus, prisma, kerucut, limas, dan bola.²⁶

3. Tahap-Tahap Mengenal Bentuk Geometri

Dalam memahami konsep geometri seorang anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri yang ada dilingkungan sekitarnya. Van Hiele mengemukakan ada 5 tahapan mempelajari geometri pada anak usia dini, diantaranya:

²³ Nanik Ernawati, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2015, h. 6.

²⁴ Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina, Pengaruh Media Realia ..., h. 14.

²⁵ Nanik Ernawati, Meningkatkan Kemampuan ..., h. 6.

²⁶ Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina, Pengaruh media Realia ..., h. 14.

a. Tahap Pengenalan/Pra Kognisi (Level 1)

Pada tahap ini anak mulai mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis (Level 2)

Tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan (Level 3)

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.²⁷

d. Tahap Deduksi (Level 4)

Anak mampu memberikan kesimpulan dari hasil pengamatan yang dilakukan seperti menyimpulkan karakteristik dan sifat dari bentuk geometri.

e. Tahap Akurasi (Level 5)

Tahap ini anak mampu memahami pentingnya memahami prinsip yang digunakan untuk mempelajari geometri dari benda-benda konkret.²⁸

²⁷ Yan Yan Nurjani, dkk, Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini, *Journal of S.P.O.R.T*, Vol. 4, No. 1, 2020, h. 26.

²⁸ Naili Sa'ida, Pemahaman Konsep Geometri..., h. 5.

4. Indikator Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan PERMEDIKBUD RISTEK tahun 2022, badan standar kurikulum dan asesmen pendidikan anak usia dini tentang capaian pembelajaran fase fondasi pada elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni, disebutkan bahwa indikator yang mencakup pemahaman anak pada bentuk geometri untuk usia 5-6 tahun diantaranya:

- a. Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran), dengan indikator sebagai berikut:
 - 1) Anak belum mampu mengenal bentuk geometri.
 - 2) Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri.
 - 3) Anak sudah mampu mengenal dua macam bentuk geometri.
 - 4) Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri.
- b. Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran), dengan indikator sebagai berikut:
 - 1) Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri.
 - 2) Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri.
 - 3) Anak sudah mampu mengelompokkan dua macam bentuk geometri.
 - 4) Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri.

c. Membandingkan bentuk geometri, dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri.
- 2) Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri.
- 3) Anak sudah mampu membandingkan dua macam bentuk geometri.
- 4) Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri.²⁹

C. Penelitian Relevan

Beberapa kutipan hasil penelitian yang telah lalu terkait diantaranya:

1. Penelitian pertama, yang ditulis oleh Ai Suminar dan Alfian Ashshidiqi. Tahun 2020 yang berjudul “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realia Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil pada penelitian ini menggunakan media realia yang berasal dari alam, oleh karena itu menggunakan media realia untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika sangat efektif sebab suasana pembelajaran yang tercipta juga akan sangat kondusif dan nyaman untuk guru mengajak anak mengenal alam

²⁹ Kurikulum, B. S., Panduan Pembelajaran ..., h. 33

sekitar dan mengajak anak belajar dialam terbuka akan lebih menyenangkan.³⁰

2. Penelitian kedua, yang ditulis oleh Pupung Puspa Ardina, dkk. Tahun 2019 yang berjudul “Media Realia dalam Meningenalkan Kosa Kata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, berdasarkan permasalahannya terdapat anak yang masih belum lancar berbicara, masih ada jeda lama ketika anak bercerita, dan suara anak ketika berbicara masih pelan. Setelah ditinjau dengan penggunaan media realia anak sudah dapat mendengarkan guru bercerita sehingga membuat anak senang mendengarkannya dan anak dapat fokus dalam belajar karena media tersebut sangat menarik dan akan membawa siswa mendengarkan guru bercerita.³¹
3. Penelitian ketiga, yang ditulis oleh Elisa Novie Azizah, dkk. Tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan permasalahannya terdapat aspek kemampuan sains (kemampuan mengamati, menanya, dan mencoba) yang bisa dikatakan rendah. Hal ini mengacu pada bukti rendahnya perolehan skor pada masing-masing indikator yang terjadi pada diri anak. Setelah ditinjau dengan penggunaan media realia

³⁰ Ai Suminar dan Alfian Ashsidiqi, Mengembangkan Kecerdasan..., h. 22.

³¹ Pupung Puspa Ardina, Media Realia ..., h. 77.

ternyata dapat meningkatkan minat belajar sains anak. Media realia ini sangat dapat membantu dalam hal kemampuan sains anak, karena anak tidak akan jenuh dengan guru saat guru menyampaikan konsep sains, selain itu metode eksperimen melalui media realia ini dapat membuat anak memfokuskan diri (memperhatikan secara penuh) saat guru memberikan penjelasan, anak juga akan tertarik serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.³²

4. Penelitian keempat, yang ditulis oleh Evita Fitri dan Yaswinda. Tahun 2022 yang berjudul "Pengaruh Permainan Raba dan Cari Pasangan Terhadap Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan permasalahan rendahnya pemahaman anak mengenai macam-macam geometri dan penggunaan media belajar yang terbatas dengan demikian, kapasitas anak untuk memahami bentuk matematika belum sepenuhnya didominasi. Berdasarkan hasil penelitiannya permainan raba dan cari pasangan efektif digunakan pada perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Pengenalan geometri menggunakan permainan raba dan cari pasangan mendapatkan nilai yang baik dari pada permainan balok.³³
5. Penelitian kelima, yang ditulis oleh Lilik Malichah. Tahun 2018 yang berjudul "Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini

³² Elisa Novie Azizah, dkk, Pengaruh Metode ..., h. 88.

³³ Evita Fitri dan Yaswinda, Pengaruh Permainan ..., h. 180.

menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan permasalahannya masing-masing kurangnya anak dalam mengenal macam-macam bentuk geometri, hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menunjukkan bentuk persegi, namun anak menunjukkan bentuk persegi panjang. Setelah ditinjau melalui penggunaan permainan engklek, anak merasa senang karena anak belum pernah mendapatkan pembelajaran mengenai permainan engklek. Selain itu dari kegiatan pembelajaran engklek tersebut ditemukan ada beberapa anak masih kesulitan untuk melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki dan dengan permainan engklek anak lebih mudah menyerap informasi yang diberikan mengenai pengenalan bentuk geometri. Sehingga permainan engklek yang dimodifikasi merupakan permainan yang lebih efektif digunakan sebagai proses pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.³⁴

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, terdapat adanya persamaan dan perbedaan terhadap penelitian:

- a. Adapun persamaan pada penelitian pertama, kedua dan ketiga yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media realia sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

³⁴ Lilik Malichah dan Nur Ika Sari Rakhmawati, Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun, *PAUD Teratai*, Vol. 7, No. 2, 2018, h 6-8.

- b. Sedangkan persamaan dan perbedaan pada penelien keempat dan kelima yaitu juga sama-sama membahas tentang mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

Supaya tidak terjadinya kesenjangan antara penelitian diatas dengan penulis maka akan dilakukannya penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁵

Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah”efektifnya penggunaan media realia dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil”.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2019), h. 99.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Berdasarkan dengan karakter permasalahan yang diangkat maka penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treath/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan.¹ Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.³ Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang dapat meningkatkan pemahaman kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media realia. Adapun desain penelitian yang digambarkan sebagai berikut:

¹ Sugiyono, *Metode penelitian ...*, h. 111.

² Putu Ade Andre Payadnya dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), h. 2.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 112.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Subjek	Pre Tes	Treatment	Post Tes
Anak	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan (*treatment*) mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media realia.

O₁ : *Pre-test* (tes awal) sebelum diberi perlakuan.

O₂ : *Post-tes* (tes akhir) setelah diberi perlakuan.⁴

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media realia, sedangkan yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman anak pada bentuk geometri.⁵

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti.⁶ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁷ Populasi pada penelitian ini adalah

⁴ Abd. Mukhid, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2021), h. 117.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 120.

⁶ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: KBM INDONESIA, 2021), h. 34.

⁷ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 55.

seluruh kelas B₁-B₃, pada masing-masing kelas berjumlah 27 anak dengan jumlah keseluruhannya 81 anak usia 5-6 tahun.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penarikan sampel yang dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang diterapkan oleh peneliti.⁹ Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah kelas B₂ karena permasalahan ditemukan dikelas tersebut yang terdiri dari 14 anak dengan berdasarkan kriteria yang memiliki dominan mengalami permasalahan yang diteliti yaitu dalam pemahaman anak pada bentuk geometri.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data yang sistematis.¹⁰ Pada instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dilakukan secara langsung dengan memberi tanda *checklist* (✓) apabila yang diamati muncul atau sesuai

⁸ Hamid Darmadi, *Metodologi Penelitian*, h. 57.

⁹ Sidik Priadana, dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Tangerang: Pascal Books, 2021), h. 163-164.

¹⁰ Sudaryono, *Metodologi penelitian: kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*, (Depok: Rajawali Pers, 2021), h. 216.

dengan kategori perlu bimbingan hingga sangat baik pada perkembangan anak mengenai pemahaman anak pada bentuk geometri. Oleh karena itu, pada penelitian ini menggunakan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Anak Pada Bentuk Geometri

Tujuan Pembelajaran	Aspek yang Dikembangkan	Kriteria
1. Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri	Perlu bimbingan
	2. Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	Cukup
	3. Anak sudah mampu mengenal 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	Baik
	4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	Sangat baik
2. Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	Perlu bimbingan
	2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	Cukup
	3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	Baik
	4. Anak sudah mampu	Sangat

	mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	baik
3. Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	Perlu bimbingan
	2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	Cukup
	3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	Baik
	4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	Sangat baik

Sumber: *Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, 2020.*

Tabel 3. 3 Kategori Keberhasilan Anak

Kriteria Keterampilan	Nilai
Perlu bimbingan	0 - 60
Cukup	61 - 70
Baik	71 - 80
Sangat baik	81 - 100

Sumber: *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, 2020.*

Keterangan:

Perlu bimbingan = Peserta didik mengikuti remedial pada keseluruhan materi sebelum memasuki pembelajaran lebih lanjut, atau mempelajari tujuan pembelajaran yang lebih rendah.

- Cukup = Peserta didik mengikuti remedial sebelum mengikuti pembelajaran selanjutnya dengan penekanan pada aspek-aspek yang belum dikuasai
- Baik = Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya.
- Sangat baik = Peserta didik mengikuti pembelajaran selanjutnya dan dilibatkan menjadi tutor sebaya atau diberikan pengayaan.¹¹

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses yang menggambarkan proses pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian.¹² Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam memperoleh data pada penelitian ini diantaranya:

1. Observasi

Pengamatan atau observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.¹³ Maka, peneliti dapat menerima data yang nyata melalui observasi. Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data aktivitas belajar anak kelompok eksperimen. Pada observasi ini peneliti akan mengenalkan bentuk geometri melalui media realia kepada anak.

¹¹ Kurikulum, B. S., *Panduan Pembelajaran ...*, h. 102.

¹² Sidik Priadana, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Pascal Book, 2021), h. 188.

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, September 2016), h. 220.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.¹⁴ Dokumentasi yang akan diteliti oleh penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan identitas sekolah, guru, murid, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan yang digunakan sebagai bahan bukti dan lainnya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi suatu permasalahan.¹⁵ Adapun langkah yang dilakukan untuk mendeskripsikan data perhitungan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji IBM dengan bantuan program SPSS 20. Bentuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 221.

¹⁵ Sri Rizqi Wahyuningrum, *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset, dan Pengembangan)*, (Madura: IAIN Madura Press, 2022), h. 1.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *Significance (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal.¹⁶

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk melihat apakah sampel memiliki varians yang sama atau tidak.¹⁷ Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi > 0.05 maka distribusi data adalah homogen, namun jika nilai signifikansinya < 0.05 maka distribusi datanya tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban terhadap permasalahan yang sudah dirumuskan, sehingga harus di uji kebenarannya sesuai yang diamati.¹⁸ Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS 20.

Dasar keputusan pada pengujian data:

Apabila taraf signifikansi (*2-tailed*) < 0.05 maka H_a diterima,

Apabila taraf signifikansi (*2-tailed*) > 0.05 maka H_a ditolak.

¹⁶ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324.

¹⁷ Rezeki Amaliah, Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung. *Jurnal Dinamika*, Vol. 08, No. 1, April 2017, h. 14.

¹⁸ Sulisty Wardani dan Rita Intan Permatasari, Pengaruh Pengembangan Karier dan isiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Darat (Penerbad) di Tangerang. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, Vol. 12, No. 1, Januari 2022, h. 23.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah sejak tahun 1976, merupakan salah satu satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang berada di Kabupaten Aceh Singkil. keadaan perkotaan kecamatan yang padat penduduk membuat UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Menjadi Sekolah Favorit dan pilihan masyarakat sehingga menjadi sekolah percontohan di kecamatan Gunung Meriah. Meskipun demikian UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah memberikan pelayanan pada Anak Usia Dini secara utuh/menyeluruh yang mencakup layanan gizi dan kesehatan, pendidikan dan pengasuhan dan perlindungan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak.

Tabel 4. 1 Profil Sekolah

Nama lembaga/ Satuan	UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah
Alamat lengkap	Jl.Cut Meutia, Dusun 2, Desa Rimo, Kecamatan Gunung Meriah, Kab. Aceh Singkil.
No. Telp/Hp	081265701335
Nama Kepala	Noni Suriani S.Pd.SD
Akta notaris pendirian	20
Izin operasional	421.9/2021/2020
NPSN	10111422
Nama Bank	10111422 PAUD N1 G MERIAH
No.Rek.Bank Lembaga	13101040001615

2. Visi, misi dan tujuan

a. Visi

- Terwujudnya pribadi unggul yang sehat, cerdas, kreatif dan berakhlak mulia.

b. Misi

- Mencipta kan profil pancasila yang berakhlak mulia dan rajin beribadah.
- Membiasakan anak untuk hidup sehat.
- Mewujud kan proses pembelajaran yang aktif kreatif inovatif dan menyenangkan.
- Menumbuh kan kepedulian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang mencintai lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual sosial emosional ketrampilan dan pengembangan budaya lokal yg kebhinekaan global.

c. Tujuan

- Terwujud nya peserta didik yang sehat cerdas bahagia dan ceria.
- Terwujud nya peserta didik yang memiliki sikap menghargai peduli lingkungan.
- Membentuk anak yang beriman dan bertakwa.

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4. 2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama/Nip	Kualifikasi	Jabatan
1.	NONI SURIANI S.Pd. SD NIP. 197104241991032007	S1	Kepala TK
2.	TYAS INDARTI MOHI S.Pd	S1	Operator
3.	ROSMAINI S.Sy	S1	Bendahara
4.	MASNI. M S.Pd NIP.196804011994102001	S1	Guru Kelompok B
5.	WATINI NIP.198503312009042003	S1	Guru Kelompok A
6.	KUSMA DEWI BIDRI S.Pd NIP.198206142011032001	S1	Guru Kelompok B
7.	APRIDANUR S.Pd NIP.199004022023212024	S1	Guru Kelompok B
8.	SRI HARYANI S.Pd NIP.198910222023212016	S1	Guru Kelompok B
9.	GITA ANDRIYANI S.Pd	S1	Guru Kelompok B
10.	SITI FATIMAH S.Pd.I	S1	Guru Kelompok B
11.	MISNAWATI S.Pd.I	S1	Guru Kelompok A
12.	RIKA AMRIYANTI Ama	DII	Guru Kelompok A
13.	NURIANI S.H	S1	Guru Kelompok A
14.	IRMAYANI S.Pd.I	S1	Guru Kelompok B

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini diajukan pada kelas B2 dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media realia dalam meningkatkan pemahaman anak Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah, Kabupaten Aceh Singkil, pada tanggal 15 April s/d 20 April 2024, dengan jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin/ 15 April 2024	Penyerahan surat penelitian
2	Selasa/ 16 April 2024	<i>Pretest</i>
3	Rabu/ 17 April 2024	<i>Treatment I</i>
4	Kamis/ 18 April 2024	<i>Treatment II</i>
5	Jumat/ 19 April 2024	<i>Treatment III</i>
6	Sabtu/ 20 April 2024	<i>Posttest</i>

1. Deskripsi Data *Pre-Test*

Kegiatan *pretest* yaitu perlakuan pertama yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Pada kegiatan ini guru hanya menggunakan gambar bentuk geometri dan lembar kerja anak sebagai pengenalan dasar. Berikut hasil nilai *pretest* kemampuan mengenal bentuk geometri.

Tabel 4. 4 Hasil Data *Pretest*

No	Nama	Item			Skor
		1	2	3	
1	AK	2	2	1	5
2	AR	3	2	2	7
3	AS	3	2	1	6
4	BI	1	1	1	3
5	CA	2	1	1	4
6	EM	3	2	1	6
7	HU	2	2	1	5
8	JU	4	3	2	9
9	KA	2	2	1	5
10	KE	4	3	2	9
11	MA	2	1	1	4
12	MS	1	1	1	3
13	SI	1	1	1	3
14	UL	2	1	1	4
Jumlah					73
Skor tertinggi					9
Skor terendah					3
Rata-rata					5,21

2. *Treatment*

Treatment merupakan tahapan yang dilakukan setelah *pretest* berupa perlakuan dengan menggunakan media realia ataupun gambar benda-benda realia yang berbentuk geometri. *Treatment* dilakukan sebanyak tiga kali. Pada *treatment* I yang dilakukan dengan peneliti memperkenalkan terlebih dahulu macam-macam bentuk geometri serta contoh yang ada disekitar anak. Pada kegiatannya anak dapat meletakkan gambar sesuai dengan bentuknya dan peneliti menanyakan kembali bentuk dan gambar yang telah ditempel sesuai dengan bentuknya. Kegiatan ini

dilakukan oleh anak untuk maju satu persatu untuk menyusun bentuk-bentuk geometri yang sudah diacak dipapan tulis.

Kegiatan pada *treatmen* II. Peneliti meminta anak untuk menyebutkan macam-macam bentuk geometri pada contoh gambar ruang kelas, kemudian anak-anak ditunjuk satu persatu untuk dapat melingkari bentuk geometri sesuai dengan perintah peneliti. Adapun pada *treatmen* ke III yaitu dimana peneliti menyiapkan beberapa potongan kue yang berbentuk geometri seperti kue bolu potong berbentuk persegi, kue donat seperti lingkaran dan kue risol seperti segitiga, peneliti meminta kepada anak-anak untuk maju satu persatu dan menyusun kue berbentuk geometri tersebut kedalam wadah sesuai dengan yang peneliti ucapkan kepada anak, setelah satu persatu anak menyusun kue berbentuk geometri tersebut kedalam wadah, kemudian anak diperbolehkan mengambil satu macam kue dengan sambil menyebutkan kue yang akan diambilnya.

3. Deskripsi Data *Post-Test*

Kegiatan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri setelah diberi perlakuan. Kegiatan yang diberikan berupa lembar kerja dengan menempel gambar sesuai dengan benda-benda yang berbentuk geometri.

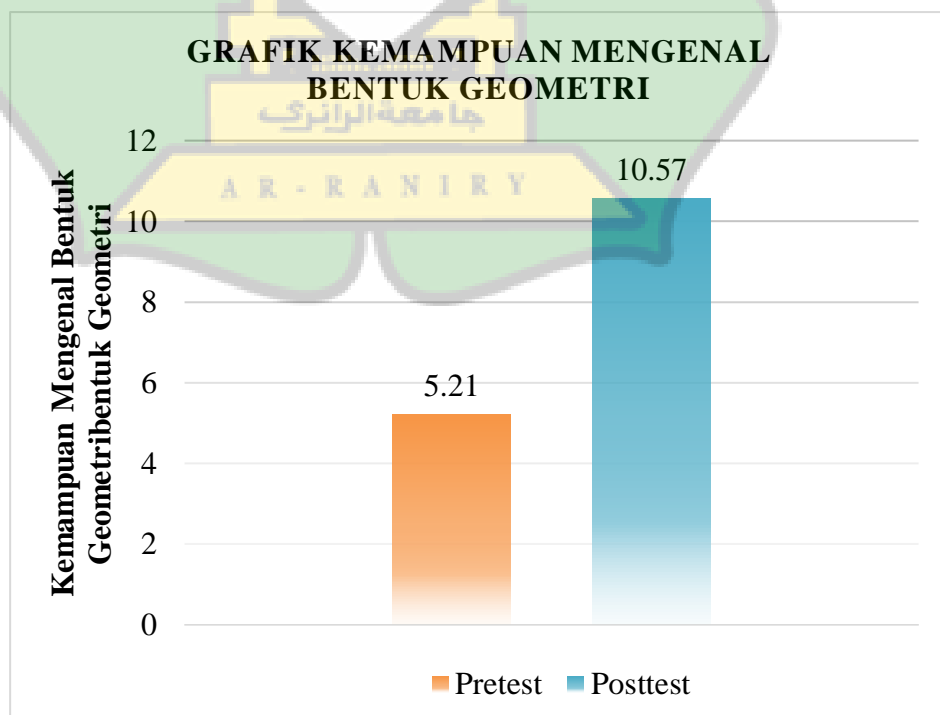
Tabel 4. 5 Hasil Data *Posttest*

No	Nama	Item			Skor
		1	2	3	
1	AK	4	3	3	10
2	AR	4	4	4	12

3	AS	4	4	3	11
4	BI	4	3	2	9
5	CA	4	4	2	10
6	EM	4	4	3	11
7	HU	4	4	2	10
8	JU	4	4	4	12
9	KA	4	4	4	12
10	KE	4	4	4	12
11	MA	4	3	3	10
12	MS	3	3	2	8
13	SI	4	3	3	10
14	UL	4	4	3	11
Jumlah					148
Skor tertinggi					12
Skor terendah					8
Rata-rata					10,57

Hasil peningkatan kemampuan anak pada mengenal bentuk geometri mengguna media realia pada *pre-test* dan *post-test* dapat juga dilihat pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. 1 Grafik *Pretest* dan *Posttest*



C. Pengolahan dan Hasil Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah yang diteliti berdistribusi normal atau tidak normal, uji normalitas diuji menggunakan bantuan program SPSS versi 20.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
N		14	14
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	5.2143	10.5714
	<i>Std. Deviation</i>	2.00686	1.22250
	<i>Absolute</i>	.185	.180
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Positive</i>	.185	.180
	<i>Negative</i>	-.135	-.177
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.694	.673
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.722	.755

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel diatas diperoleh nilai *sig.* untuk uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, variabel *pretest* sebesar 0,722 dengan variabel *posttest* sebesar 0,755. Berdasarkan ketentuan uji normalitas data berdistribusi normal apabila nilai *sig.* > 0,05, maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Penilaian	<i>Based on Mean</i>	2.423	1	26	.132
	<i>Based on Median</i>	1.685	1	26	.206
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.685	1	19.243	.210
	<i>Based on trimmed mean</i>	2.102	1	26	.159

Berdasarkan hasil pengujian SPSS pada *output Test of Homogeneity of Variance* terdapat penilaian pada *Sig* sebesar 0,132 > 0,05. Hal ini membuktikan bahwa data yang terdistribusi secara homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang akan dilakukan guna untuk komprasi data sebelum dan setelah bereksperimen pada penelitian ini.

Tabel 4. 8 Paired Samples Correlations

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1</i>	<i>PRE TEST & POST TEST</i>	14	.511	.062

Paired Sample Corelation adalah hasil korelasi atau hubungan antara nilai pada sampel *Pretest* dengan nilai *Posttest*. Berdasarkan hasil *output paired Sampel Corelation* maka dapat dilihat nilai *Sig.* 0,062. Berdasarkan tahap pengambilan keputusan di mana jika nilai *sig* lebih besar dari pada nilai 0,05 maka indikasinya adalah tidak ada hubungan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

Tabel 4. 9 Uji Paired Sample T-test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest-Pretest	5.35714	1.73680	.46418	4.35434	6.35994	11.541	13	.000

Pada tabel diatas diperoleh *sig. (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada nilai signifikan. Apabila signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Jika nilai signifikansi $0.000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji yang telah dilakukan maka penggunaan media realia efektif dalam meningkatkan pemahaman anak pada bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B2 dengan jumlah 14 anak. Penelitian ini melalui 5 tahapan yaitu : *pretest*, *treatment I*, *treatment II*, *treatment III* dan *posttest*. Pada kegiatan yang diberikan pada *pretest* untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri dengan kegiatan melingkari bentuk geometri

sesuai dengan bentuknya pada lembar kerja anak dan menyusun puzzle kayu geometri secara berkelompok.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 5,21 dan *posttest* adalah 10,57. Maka peneliti mencari uji normalitas untuk melihat data yang berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis dengan hasil 11,541. Hasil Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,541 > 1,771$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media realia dapat meningkatkan pemahaman anak mengenal bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang ditulis oleh Ai Suminar dan Alfian Ashshidiqi (2020) dengan judul “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realia Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina” menyatakan bahwa dengan adanya media realia secara tidak langsung membantu anak usia dini lebih mudah mengembangkan gagasannya sehingga akan mempengaruhi hasil belajar anak, dikarenakan media realia bersifat mudah diamati, nyata, mudah ditemukan dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari, dapat menarik perhatian anak sehingga terciptanya kecerdasan logika matematika pada anak¹. Selain itu hasil penelitian oleh Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina (2020) dengan judul "Pengaruh Media Realia

¹ Ai suminar dan Alfian Ashshidiqi, Mengembangkan kecerdasan ..., h. 31-32.

Terhadap Pemahaman Geometri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara" menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media realia terhadap pemahaman geometri anak². Dan juga menurut Tiara Mustika Weni (2023) dengan judul "Perbandingan Efektifitas Media Interaktif Dengan Media Realia Terhadap Pemahaman Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun" menyatakan 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 Agung³. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini telah membuktikan bahwa penggunaan media realia berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di UPTDF SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata nilai posttest anak dengan menggunakan media realia lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretest anak.

Dapat disimpulkan bahwa media realia merupakan salah satu media yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih keterampilan pemahaman anak terhadap suatu konsep sehingga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

² Fani Karmita Sari dan Lidia Oktamarina, Pengaruh Media..., h. 20-21.

³ Tiara Mustika Wati, Perbandingan Efektifitas ..., h. 2.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penelitian mulai tanggal 16 s/d 20 april 2024, menunjukkan bahwa perhitungan berdasarkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima dapat diartikan bahwa media realia efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia 5-6 tahun terhadap bentuk geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil.

B. Saran

Berdasarkan terlaksananya penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran mengenai pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media realia yaitu sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai bentuk geometri, sebaiknya menggunakan berbagai macam media yang menarik lainnya agar meningkatkan pengetahuan anak lebih dari media realia ini.
2. Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber relevan penelitian selanjutnya mengenai pengenalan bentuk geometri anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R. N. (2019). Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *BASIC EDUCATION*, 8(9), 891-899.
- Azizah, E. N., Koesmadi, D. P., & Widyaningsih, I. (2021). Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 82-91.
- Bichu, Y. S. (2013). Kamus Bahasa Indonesia. *Citra Harta Prima*. Jakarta.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Dayem, D., Sulastri, S., & Handayani, I. N. (2023). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 816-824.
- Ernawati, N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Media Smart Box pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Fadlillah, M. (2016). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik*.
- Faj'riah, Y., & Ali, M. PENGENALAN BENTUK GEOMETRI DENGAN MEDIA BALOK PADA ANAK DI TK MUJAHIDIN II PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(7).
- Fitri, E., & Yaswinda, Y. (2022). PENGARUH PERMAINAN RABA DAN CARI PASANGAN TERHADAP KEMAMPUAN GEOMETRI ANAK USIA 5-6. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 178-187.

- Gobel, E. C. D., Arifin, I. N., & Hardiyanti, W. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Real Object Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tema Alam Semesta Di TK Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 162-173.
- hafni Sahir, S. (2021). Metodologi Penelitian (Jogjakarta: Kbm Indonesia, 2021), 66. *Jogjakarta: Kbm Indonesia*.
- Hasanah, L., Alfiah, F., Yuliani, S. N., Afifah, N. R., & Ramadhani, W. (2022). Upaya Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di Raudhatul Athfal Al-Hidayah. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 9(2), 182-194.
- Khikmah Novitasari, P. G. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Komariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 105-112.
- Kurikulum, B. S. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. *Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi*.
- Malichah, L., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(2), 1-9.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Ningsih, S. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media Benda Konkrit Di Ra Darul Ulum Perdagangan* (Doctoral dissertation).
- Nurjani, Y. Y., & Jubaedah, E. (2020). Pengenalan bentuk geometri melalui metode bermain permainan tradisional Sondah bagi anak usia dini. *Journal*

of *SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 4(1), 22-29.

Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish.

Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniatmoko, R. (2019). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. GUEPEDIA.

PuspaArdini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). Media Realia Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A Di Tk Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 63-80.

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 51-61.

Saida, N. (2021). Pemahaman Konsep Geometri AUD Pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 8(1), 1-7.

Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sari, F. K., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh media realia terhadap pemahaman geometri anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Iman Beringin Makmur I Kabupaten Musi Rawas Utara Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 11-22.

Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). *Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik)*.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada RA Al A'raaf. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 1, 68-70.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suminar, A., & Ashshidiqi, A. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan media realia pada anak usia 5-6 tahun di tk negeri pembina. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2), 22-34.
- Supardi, U. S. (2013). *Aplikasi statistika dalam penelitian*. Jakarta: Change Publisher.
- Wahyuningrum, S. R. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*.
- Yulianti, R., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). Analisis Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Cahaya Intan Kecamatan Pujud Rokan Hilir. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 160-170.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 NOMOR: B-11905/Un.05/FTK/Ka.07.8/11/2023

TENTANG:
 PENANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang**
- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing Skripsi;
 - b. bahwa yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat**
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2000 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelagasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kr/K.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 05 Tahun 2015, tentang Pendelagasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- MEMUTUSKAN**
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Bimbingan Skripsi
- KESATU**
- Menetapkan
- Menunjuk Saudara:
1. Zakra Hayati, M. Pd
 2. Munawwarah, M. Pd
- Sebagai Pembimbing Pertama
 Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- | | |
|---------------|--|
| Nama | Inayah Maethurs |
| NIM | 200210055 |
| Program Studi | Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) |
| Judul Skripsi | Efektifitas Penggunaan Media Realita Dalam meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPDT SPY PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil |
- KEDUA**
- Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- KETIGA**
- Pembayaran akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2023 Tahun Anggaran 2023.
- KEEMPAT**
- Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KELIMA**
- Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
 Tanggal 15 November 2023



Tersusun

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimintai dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KE MENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Koptama Darussalam Banda Aceh
Telepon : [0651-2552321](tel:0651-2552321), Email : ura@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-3032/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2024
Lamp :-
Hal : *Penelehan Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **INAYAH MASTHURA / 200210055**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Baet, Kec. Bainussalam, Kab. Aceh Besar, Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Feaba dalam Meningkatkan Pemahaman pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 04 April 2024

A R - R an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 17 Mei 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SINGKIL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH
Kecamatan Gunung Meriah, Kabupaten Aceh Singkil
Jalan Cut Meutia, Desa Rima, kode pos 23784

SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN

Nomor: 421 / 013 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noni Suriani, S.Pd,SD
Unit Kerja : UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Inayah Masthura
NIM : 200210055
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Nama diatas tersebut telah selesai melakukan penelitian untuk tugas akhir skripsi di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah, pada tanggal 16 s/d 20 April 2024 dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil**, demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الرانيرك

A R - R A N I E



Rima, 22 April 2024
Kepala Sekolah
Noni Suriani, S.Pd, SD
NIP. 19710424 199103 2007

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Nama Sekolah : UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL

Tahun Ajaran : 2024

Penulis : INAYAH MASTHURA

Nama Validator : PUTRI RAHMI, M.Pd

Pekerja Validator :

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibuk.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek.

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomoran sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama 3. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik

		3. Seluruh bagian instrument
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Seluruhnya jelas
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara indikator dengan aspek yang ingin dikembangkan	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
	10. Kesesuaian dengan usia anak 5-6 tahun	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar pengamatan ini
 1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 3. Baik
 4. Baik sekali
- b. Lembar pengamatan ini
 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

- 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi

B. Komentor dan saran

Perbaiki aspek yg dikembangkan (elaskan dengan rinci)

Banda Aceh, 27 Februari 2024

Validator



Putri Rahmi, M. Pd

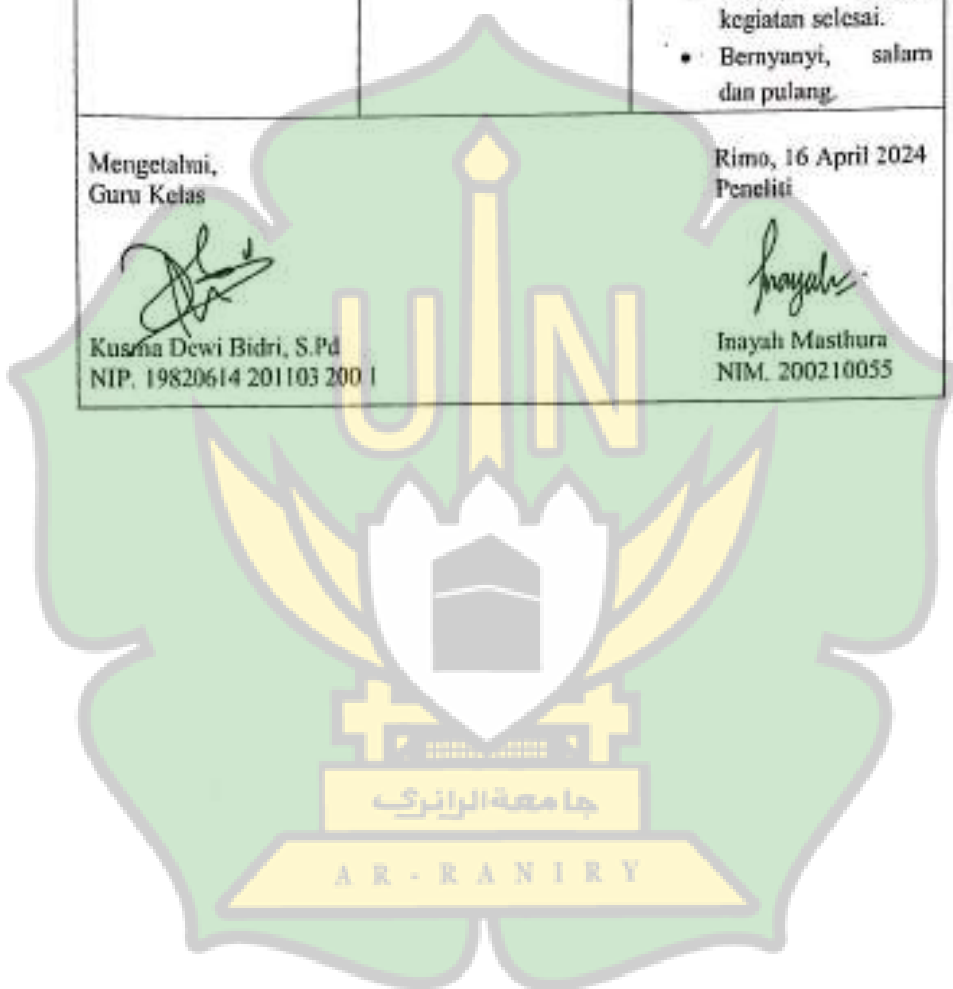
NIP. 199003062023212042



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL.
TAHUN 2024/2025

Hari/ Tanggal	Selasa/ 16 April 2024	
Kelompok usia	B (5-6 Tahun)	
Topik/ Sub topik	Lingkungku/ Lingkungan Sekolah	
Nama kegiatan	Pre-test	
Tujuan Pembelajaran		
Elemen Agama dan Budi Pekerti:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersyukur atas nikmat Allah 2. Anak menunjukkan cerminan akhlak mulia 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan 		
Elemen Jati Diri		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenali rutinitas yang ada di sekolah maupun di rumah. 2. Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat. 		
Elemen Literasi dan STEAM		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri 2. Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri 3. Anak dapat membandingkan kesamaan dan perbedaan bentuk geometri 		
Alat dan bahan : gambar bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga)		
Langkah Kegiatan		
Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum mulai kegiatan. • Berdiskusi kegiatan yang akan dilakukan. • Mengenalkan setiap kegiatan yang dimainkan. • Menjelaskan aturan bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan bentuk geometri melalui gambar. • Anak menyebutkan macam-macam bentuk geometri. • Anak mengerjakan lembar kerja dengan melingkari bentuk-bentuk geometri sesuai dengan gambar bentuknya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini. • Mengaitkan konsep dengan memberikan pertanyaan refleksi • Menanyakan perasaan selama hari ini. • Menginformasikan kegiatan untuk hari esok.

		<ul style="list-style-type: none">• Berdoa sesudah kegiatan selesai.• Bernyanyi, salam dan pulang.
Mengetahui, Guru Kelas		Rimo, 16 April 2024 Peneliti
Kusma Dewi Bidri, S.Pd NIP. 19820614 201103 200 1		 Inayah Mastihura NIM. 200210055



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MÉRIAH ACEH SINGKIL
TAHUN 2024/2025

Hari/ Tanggal	Rabu/ 17 April 2024	
Kelompok usia	B (5-6 Tahun)	
Topik/ Sub topik	Lingkungku/ Lingkungan Sekolah	
Nama kegiatan	Treatment 1	
Tujuan Pembelajaran		
Elemen Agama dan Budi Pekerti:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersyukur atas nikmat Allah 2. Anak menunjukkan cerminan akhlak mulia 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan 		
Elemen Jati Diri		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenali ruginias yang ada di sekolah maupun di rumah. 2. Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat. 		
Elemen Literasi dan STEAM		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri 2. Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan gambar 3. Anak dapat membandingkan macam-macam bentuk geometri sesuai dengan gambar disekitar anak 		
Alat dan bahan : gambar bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga)		
Langkah Kegiatan		
Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum mulai kegiatan. • Berdiskusi kegiatan yang akan dilakukan. • Mengenalkan setiap kegiatan yang dimainkan, • Menjelaskan aturan bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan bentuk geometri melalui gambar. • Guru memberikan menjelaskan cara kerja pada kegiatannya. • Guru meminta anak untuk menyusun gambar yang sesuai dengan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini. • Menguatkan konsep dengan memberikan pertanyaan refleksi • Menanyakan perasaan selama hari ini. • Menginformasikan kegiatan untuk hari

	geometri • Anak menempel dan menyesuaikan gambar dengan bentuk geometri.	csok. • Berdoa sesudah kegiatan selesai. • Bernyanyi, salam dan pulang.
Mengetahui, Guru Kelas  Kusma Dewi Bidri, S.Pd NIP. 19820614 201103 200 1	Rimo, 17 April 2024 Peneliti  Inayah Masthura NIM. 200210055	



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL
TAHUN 2024/2025



Hari/ Tanggal	Kamis/ 18 April 2024	
Kelompok usia	B (5-6 Tahun)	
Topik/ Sub topik	Lingkungku/ Lingkungan Sekolah	
Nama kegiatan	<i>Treatmet II</i>	
Tujuan Pembelajaran		
Elemen Agama dan Budi Pekerti:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersyukur atas nikmat Allah 2. Anak menunjukkan cerminan akhlak mulia 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan 		
Elemen Jati Diri		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenali rutinitas yang ada di sekolah maupun di rumah. 2. Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat. 		
Elemen Literasi dan STEAM		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri 2. Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri 3. Anak dapat membandingkan kesamaan dan perbedaan bentuk geometri 		
Alat dan bahan: Gambar bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga), poster ruang kelas dan spidol.		
Langkah Kegiatan		
Kegiatan Pembuka	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum mulai kegiatan. • Berdiskusi kegiatan yang akan dilakukan. • Mengenalkan setiap kegiatan yang dimainkan. • Menjelaskan aturan bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan macam-macam bentuk geometri. • Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak. • Guru menyebutkan masing-masing bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) • Kemudian, Anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini. • Menguatkan konsep dengan memberikan pertanyaan refleksi • Menanyakan perasaan selama hari ini. • Menginformasikan kegiatan untuk hari esok,

	mencari dan melingkari gambar yang berbentuk geometri sesuai dengan perintah guru.	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah kegiatan selesai. • Bernyanyi, salam dan pulang.
Mengetahui, Guru Kelas		Rimo, 18 April 2024 Peneliti
 Kusma Dewi Bidri, S.Pd NIP. 19820614 201103 200 1		 Inayah Masthura NIM. 200210055





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UPTD SPF PAUD NEGERI 1 GUNUNG MERIAH ACEH SINGKIL
TAHUN 2024/2025

Hari/ Tanggal	Jumat/ 19 April 2024	
Kelompok usia	B (5-6 Tahun)	
Topik/ Sub topik	Lingkungku/ Lingkungan Sekolah	
Nama kegiatan	<i>Treatmet III</i>	
Tujuan Pembelajaran		
Elemen Agama dan Budi Pekerti:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersyukur atas nikmat Allah 2. Anak menunjukkan cerminan akhlak mulia 3. Anak berdoa sebelum dan sesudah makan 		
Elemen Jati Diri		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenali rutinitas yang ada di sekolah maupun di rumah. 2. Anak memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang ada di lingkungan terdekat. 		
Elemen Literasi dan STEAM		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan bentuk geometri 2. Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri 3. Anak dapat membandingkan kesamaan dan perbedaan bentuk geometri 		
Alat dan bahan: gambar bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dan kue basah yang berbentuk geometri.		
Langkah Kegiatan		
<u>Kegiatan Pembuka</u>	<u>Kegiatan Inti</u>	<u>Kegiatan Penutup</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum mulai kegiatan. • Berdiskusi kegiatan yang akan dilakukan. • Mengenalkan setiap kegiatan yang dimainkan. • Menjelaskan aturan bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui gambar. • Guru menyediakan beberapa kue yang berbentuk geometri. • Guru meminta anak untuk menyusun dan menyebutkan masing-masing kue yang berbentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan yang dilakukan hari ini. • Menguatkan konsep dengan memberikan pertanyaan refleksi • Menanyakan perasaan selama hari ini. • Menginformasikan kegiatan untuk hari esok.

	geometri tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> Berdoa sesudah kegiatan selesai. Bernyanyi, salam dan pulang.
Mengetahui, Guru Kelas		Rimo, 19 April 2024 Peneliti
 Kusma Dewi Bidri, S.Pd NIP. 19820614 201103 200 1		 Inayah Masthura NIM. 200210055



	<p>mengelompokkan gambar-gambar yang berbentuk geometri kedalam tabel yang sesuai dengan bentuknya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sesudah kegiatan selesai. • Bernyanyi, salam dan pulang.
<p>Mengetahui, Guru Kelas</p>  <p>Kusma Dewi Bidri, S.Pd NIP. 19820614 201103 200 1</p>	<p>Rimo, 20 April 2024 Peneliti</p>  <p>Inayah Masthura NIM. 200210055</p>	



LEMBAR OBSERVASI (Pretest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Selasa/ 16 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : Ate

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
1	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenali bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengenali salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	✓
		3. Anak sudah mampu mengenali 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	✓
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	✓
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
--	--	--	--

Mengetahui,


Rimo, 16 April 2024

Kepala Sekolah

Observer



NONI SURYANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007


KUSMA DEWI BIDRI S.Pd
NIP. 19820614 201103 2001



LEMBAR OBSERVASI (Posttest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Sabtu/ 20 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : ~~Me~~

Petunjuk Pengisian

3. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
4. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
1	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengenal 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	✓
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	✓
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	✓

	4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
--	--	--

Mengetahui,

Rimo, 20 April 2024

Kepala Sekolah

Observer



NONI SURFANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007

KUSMA DEWI BIDRI S.Pd
NIP. 19820614 201103 2001



LEMBAR OBSERVASI (Pretest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Selasa/ 16 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : Af-

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
1	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengenal 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	✓

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	✓
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	✓
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

	4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
--	--	--

Mengetahui,

Rimo, 16 April 2024

Kepala Sekolah

Observer


NONI SURIANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007


KUSMA DEWI BIDRI S.Pd
NIP. 19820614 201103 2001



LEMBAR OBSERVASI (Posttest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Sabtu/ 20 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : *pp*

Petunjuk Pengisian

3. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
4. Isilah dengan menggunakan tanda cekdis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
1	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri2. Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru3. Anak sudah mampu mengenal 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	✓
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	✓
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

	<p>4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri</p>	<p>✓</p>
--	---	----------

Mengetahui,

Rimo, 20 April 2024



Kepala Sekolah

Observer

NONI SURIANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007

KUSMA DEWI BIDRI S.Pd
NIP. 19820614 201103 2001



LEMBAR OBSERVASI (Pretest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Selasa/ 16 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : AS

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
1	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenali bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengenali salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengenali 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	✓

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	✓
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	✓
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
--	--	--	--

Mengetahui,

Rimo, 16 April 2024

Kepala Sekolah

Observer



NONI SURIANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007



KUSMA DEWI BIDRI S. Pd
NIP. 19820614 201103 2001



LEMBAR OBSERVASI (Posttest)

Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Pemahaman Anak Pada Bentuk Geometri di UPTD SPF PAUD Negeri 1 Gunung Meriah Aceh Singkil

Hari/tanggal : Sabtu/ 20 April 2024

Kelompok/usia : B/ 5-6 Tahun

Nama anak : AS

Petunjuk Pengisian

3. Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memberikan penilaian berupa perlu bimbingan, cukup, baik dan sangat baik.
4. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada penilaian pemahaman anak pada bentuk geometri yang paling sesuai dimiliki anak dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 (perlu bimbingan)
 - 2 (cukup)
 - 3 (baik)
 - 4 (sangat baik).

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Penilaian
I	Mengenal bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengenal salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengenal 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	

		4. Anak sudah mampu mengenal masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	✓
2	Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu mengelompokkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	
		4. Anak sudah mampu mengelompokkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	✓
3.	Membandingkan bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran)	1. Anak belum mampu membandingkan bentuk geometri	
		2. Anak mulai mampu membandingkan salah satu bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan bantuan guru	
		3. Anak sudah mampu membandingkan 2 macam bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia yang ada disekitar anak dengan bantuan guru	✓

		4. Anak sudah mampu membandingkan masing-masing bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran) melalui media realia dengan berbagai macam bentuk secara mandiri	
--	--	--	--

Mengetahui,

Rimo, 20 April 2024

Kepala Sekolah
NONI SURIANI, S.Pd,SD
NIP. 19710424 199103 2007

Observer

KUSMA DEWI BIDRI S.Pd
NIP. 19820614 201103 2001



DOKUMENTASI PENELITIAN

Lokasi Penelitian



Kegiatan senam pagi



Kegiatan mengenal bentuk geometri melalui balok



Kegiatan melingkari bentuk geometri sesuai dengan bentuknya



A R - R A N I R Y

Kegiatan melingkari bentuk-bentuk geometri yang ada pada gambar



Kegiatan menempel dan menyusun bentuk geometri



Kegiatan mencocokkan bentuk geometri dengan berbagai macam gambar



Kegiatan mengenal dan membandingkan bentuk geometri m

