

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI KELOMPOK A DI TK BUDI DHARMA SURABAYA

Hera Desita Nuril Azifa

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

heraazifa16010684069@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri disebabkan guru hanya membagikan buku serta Lembar Kerja Anak (LKA), Kemudian tata cara pembelajaran sepanjang pandemi yang disampaikan guru juga kurang berkreasi sehingga anak mudah bosan. Media audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan media video yang berisi tentang mengenal bentuk geomteri dasar untuk anak usia dini 4- 5 tahun. Tujuan dari penelitian tersebut merupakan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A. Penelitian ini memakai jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan observasi dan angket ataupun kuisioner secara online. Teknik analisis data pada penelitian ini melalui tahap uji validitas, uji reliabilitas, serta kegiatan pengumpulan data. hasil uji validasi media audio- visual dengan ahli media serta ahli materi yaitu diperoleh hasil nilai rata- rata 86% dari ahli media serta nilai rata- rata 84% dari ahli materi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perhitungan kuisioner dengan jumlah 15 anak di atas merupakan 0, 779, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio- visual “ Kuat” digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A.

Kata Kunci : media *audio-visual*, kemampuan mengenal bentuk geometri

Abstract

The low ability of children to recognize geometry is then caused by the teacher only distributing books and Children's Worksheets (LKA), the learning procedures during the pandemic conveyed by the teacher are also less creative so children get bored easily. Audio-visual media that will be used in this research is video media which contains about getting to know the basic geometric shapes for early childhood 4-5 years. The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual media on the ability to recognize geometric shapes of children in group A. This study used quantitative research with experimental methods. Data collection techniques in this study are observations and questionnaires or online questionnaires. The data analysis technique in this study went through the stages of validity testing, reliability testing, and data collection activities. The results of the audio-visual media validation test with media experts and material experts obtained an average score of 86% from media experts and an average score of 84% from material experts. The results of this study indicate the calculation of the questionnaire with the number of 15 children over 0.779, so it can be ascertained that the "Strong" audio-visual media was used to recognize the geometric shapes of group A.

Keyword : *audio-visual media, the ability to recognize geometric shapes.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang terletak pada usia 0- 6 tahun disebut serta masa keemasan maupun Golden Age. Pendidikan Anak Usia Dini yakni upaya pembinaan anak dari lahir sampai enam tahun untuk menumbuhkan dan meningkatkan jasmani serta rohani melalui perantara pendidikan. Dalam perkembangan anak usia dini ada sekian banyak aspek yang dikembangkan yaitu aspek agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Oleh karna itu dibutuhkan kondisi dan menstimulasi yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal(Mutiah, 2010)

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan yakni kemampuan kognitif. Yusuf mengemukakan di dalam buku Khadijah (2016) jika“

keterampilan kognitif merupakan kemampuan anak berfikir lebih kompleks dan juga melakukan penalaran memecahkan permasalahan, berkembangnya kemampuan kognitif akan mempermudah anak mampu menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berperan secara wajar”.

Serupa penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan wulandari (2019) jika adanya pengaruh media Match Me (Gantung Aku) terhadap kemampuan kognitif mengenal pola kelompok A TK Kemala Bhayangkari Ponorogo yang signifikan.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang berguna untuk dikembangkan buat anak usia dini karena seseorang harus terus mengembangkan intelektualnya agar dapat melanjutkan pendidikan yang lebih mulia dan dapat bersaing dengan orang lain. Menurut Sujiono (2014) kognitif yaitu suatu proses

berpikir, adalah keterampilan pribadi untuk menghubungkan, memperkirakan serta mempertimbangkan sesuatu kejadian maupun peristiwa.

Pendapat di atas diperkuat oleh Rao, dkk (2014) yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif mengacu pada kemajuan dalam proses mental yang terkait dengan persepsi, memori, penalaran, pemecahan masalah, pembelajaran bahasa serta aspek perkembangan lainnya yang terjadi seiring bertambahnya usia. Bertambahnya kemampuan kognitif yang berlangsung pada manusia akan semakin menguatkan pemikiran dalam memori, penalaran dan pemecahan masalah yang semakin baik.

Karakteristik perkembangan kognitif yakni anak dapat mengetahui konsep-konsep sederhana, mengetahui bentuk geometri, memecahkan permasalahan, mengenal konsep ruang serta posisi, mengenal ukuran. Menurut Sujiono & Yuliana (2013) bentuk geometri pada anak merupakan dapat memadankan bentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang) dengan objek nyata ataupun visualisasi gambar. Memperkenalkan berupa bentuk-bentuk geometri pada anak, sehingga anak dapat memiliki pengetahuan tentang bentuk.

Serupa penelitian yang dilakukan oleh Verdine, dkk (2015) jika pengetahuan anak tentang bentuk geometri dapat mulai memperluas nama dan bentuk ke contoh yang tidak biasa. Dengan menambah penekanan pada bentuk geometri dalam mempromosikan sejak awal tentang bentuk geometri menjadi aspek perkembangan yang sangat berguna dalam anak usia dini.

Hal senada dengan studi yang dilakukan oleh Reza serta Ma'rifah (2014) jika adanya pengaruh permainan bentuk geometri berarti melatih energi nalar anak di mana apabila anak salah dalam melompati bentuk, hingga anak akan mengingat ke bentuk mana dia bakal melompat.

Pengenalan bentuk geometri sangat berguna untuk dikembangkan sejak dini karena banyak terselip benda-benda di sekitar yang mempunyai bentuk geometri. Menurut Roebijanto (2014) pengetahuan geometri dapat meningkatkan penjelasan anak terhadap dunia sekitarnya, bahkan pada anak usia dini. Anak akan lebih tertarik mempelajari geometri, apabila mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan-kegiatan pribadi maupun kelompok berkenaan dengan geometri. Serupa kegiatan mengelompokkan dan juga menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benda-benda di sekitar. Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ningrum dan Chusna (2020) menjelaskan media dakon geometri dinyatakan efektif untuk dalam menstimulasi keterampilan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun

Bentuk geometri menggambarkan bangun datar sangat mudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Bagi Wulandari (2013) bahwa bangun datar ada beberapa macam-macam bentuk antara lain, yakni:

1. Persegi yaitu bangun datar yang dibentuk dengan cara menghubungkan empat buah titik yang tidak segaris. Persegi memiliki panjang sisi yang sama dan keempat sudutnya siku-siku.
2. Persegi panjang ialah sebuah bangun datar yang mempunyai 4 sisi yang berhadapan sama panjang
3. Segitiga yaitu sebuah bangun datar yang dibentuk dengan cara menghubungkan titik yang tidak segaris. Segitiga mempunyai ketiga sudutnya sama dengan 60 derajat.
4. Lingkaran yaitu himpunan titik-titik yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu dimana titik tertentu tersebut dinamakan titik pusat lingkaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas sekolah tersebut di TK Budi Dharma Surabaya bertepatan pada 1 Oktober 2020, jika selama pandemi berlangsung aktivitas pembelajaran yang dilakukan di TK tersebut hanyalah pemberian tugas berupa buku serta LKAs Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga menciptakan kemampuan mengetahui bentuk geometri anak masih sangat kurang. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri disebabkan guru hanya membagikan buku serta Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga menciptakan anak tidak tertarik dan anak mudah jenuh. Kemudian tata cara pembelajaran sepanjang pandemi yang disampaikan guru juga kurang berkreasi sehingga anak mudah bosan. Pengaruh media audio visual diharapkan bakal menambah ketertarikan pada perhatian serta fokus anak terhadap pembelajaran daring yang guru sampaikan.

Kedudukan media pembelajaran bisa memberikan pemahaman kepada anak tentang konsep bentuk. Salah satu media yang dapat membuat anak terkesan dan tertarik sehingga anak bakal memperhatikan dan mendengar yakni media audio visual. Media ialah sebuah perlengkapan yang digunakan untuk mempermudah proses dalam pembelajaran yang dipergunakan guru. Media menggambarkan salah satu upaya komunikasi serat sumber informasi yang dapat mengacu pada segala tentang yang memuat informasi dari sumber serta yang menerima (Smaldino dkk, 2004). Senada dengan pemahaman teori di atas menurut Mursid (2015) media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai fasilitas maupun prasarana yang dipergunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran akan menciptakan anak usia dini lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga anak akan lebih mampu

memahami pemahaman dari media yang diperagakan serta dilihat langsung oleh anak.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang berfungsi untuk memaparkan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang tidak mudah diuraikan dengan secara verbal. Media pembelajaran bisa membantu anak usia dini untuk memahami tentang sesuatu pengetahuan yang disampaikan guru. Dengan adanya memanfaatkan media pembelajaran, anak usia dini lebih semangat serta termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satunya media yang bisa digunakan untuk memberikan motivasi serta semangat anak ialah media audio visual. Eliyawati (2005) berpendapat bahwa media audio visual merupakan sebab kemampuan dalam memperlihatkan media gambar yang kelihatan serta suara yang memberikan energi tarik tersendiri. Semacam penelitian yang dilakukan oleh Yazar& Arifoglu (2012) jika media audio visual mempengaruhi positif terhadap kemampuan kreativitas anak, disebabkan media audio visual cukup menarik perhatian anak untuk dilihat serta memperluas imajinasi anak.

Media audio visual yang bakal digunakan dalam penelitian ini merupakan media video yang berisi tentang mengenal bentuk geometri dasar buat anak usia dini 4- 5 tahun. Menurut Kohn dalam Oktavia (2014) memaparkan jika bentuk geometri tetapi sangat mudah digambar serta mempunyai banyak penerapan yang praktis dan nyata. Membangun sebuah konsep bentuk geometri pada anak diawali dengan mengidentifikasi bentuk- bentuk, memisahkan dan menyelidiki gambar-gambar semacam bentuk persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang. Mengenal bentuk geometri yang akan ditampilkan merupakan bentuk geometri dasar semacam segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Berdasarkan pemahaman di atas sehingga penulis tertarik untuk melangsungkan penelitian berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Kelompok A TK Budi Dharma”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, karena eksperimen yang dilakukan digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh atau keefektifan suatu model atau media pembelajaran yang sudah ada. (Sugiyono, 2018)

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *preliminary research* dimana rancangan penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada dan kemungkinan membutuhkan perbaikan dan inovasi (Plomp & Nieveen, 2013).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi yaitu dosen yang mengerti mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A.
2. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli media *audio-visual* yaitu dosen yang paham mengenai media *audio-visual* yang baik digunakan dalam pembelajaran.
3. Anak Usia dini yang berjumlah 15 orang di TK Budi Dharma Surabaya

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Observasi yaitu untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri di kelompok A dengan subjek yang berjumlah 15 anak dan angket atau kuisioner yang disertai video dilakukan secara online melalui *google form* untuk mengumpulkan data dari ahli materi, ahli media, orang tua 15 anak di TK Budi Dharma.

Teknik analisis data pada penelitian ini melalui tahap uji validitas menggunakan rumus presentasi dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Tahap uji validitas untuk kelayakan media *audio-visual* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 di kelompok A berupa skala Likert melalui kuisioner. Hasilnya akan dianalisis menggunakan rumus peresentasi

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase yang dicari
 $\sum x$: Total jawaban respon
 $\sum xi$: Total skor jawaban tertinggi
 100 : Bilangan konstanta

Penilaian ini bertujuan untuk melihat kualitas media *audio-visual* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 di kelompok A apakah layak digunakan sebagai bahan pembelajaran atau tidak. Riduwan (2013) menjelaskan bahwa untuk mengetahui skor secara presentase dalam menentukan hasil analisis dalam kevalidan media *audio-visual*, maka harus menggunakan interpretasi skor yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat kelayakan kriteria media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Valid
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Valid

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Tahap uji reliabilitas untuk proses pengumpulan data yang menggunakan instrumen sebagai alatnya. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan *internal consistency*. Dimana langkah uji reliabilitas ini dilakukan dengan mengujicobakan instrumen satu kali, lalu data yang dihasilkan akan dianalisis dengan teknik tertentu. Uji coba reliabilitas instrumen diujicobakan pada 15 anak kelompok A di TK Budi Dharma Surabaya, lalu hasil yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik tertentu. Reliabilitas instrumen pada penelitian ini dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Adapun rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen
 k : banyak butir pertanyaan
 $\sum \sigma_b^2$: jumlah varian total
 σ_t^2 : varian total

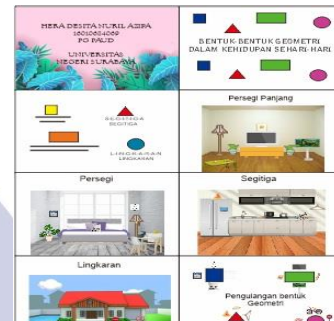
Koefisien reliabilitas pada penelitian ini berada pada rentang angka nol sampai dengan satu. Item instrumen pada penelitian ini dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas semakin tinggi yakni mendekati angka satu maka semakin tinggi reliabilitas instrumen tersebut dan sebaliknya. Adapun koefisien reliabilitas *alpha cronbach*, adalah.

Tabel 2. koefisien reliabilitas alpha cronbach

Kriteria	Koefisien Reliabilitas Σ
Sangat Kuat	0,80-1,00
Kuat	0,60-0,80
Cukup Kuat	0,40-0,60
Kurang Kuat	0,20-0,40
Tidak Kuat	0,00<0,20

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Hasil penelitian ini dilakukan di TK Budi Dharma Surabaya dengan subjek penelitian 15 anak. Media audio- visual merupakan media yang digunakan dalam penelitian ini. Media Audio- visual menggambarkan media yang tepat digunakan anak 4- 5 tahun dalam aktivitas anak mengenal bentuk geometri dimasa pandemi seperti saat ini.



Gambar 1. Media Audio Visual

Berlandaskan media yang sudah terbuat tersebut serta sudah mendapatkan validasi oleh ahli. Validasi ahli media serta materi dilakukan untuk mendapatkan kelayakan media. Validasi dilakukan dengan penyebaran angket lewat google form. Responden validasi media dan materi merupakan orang yang ahli media serta materi yang terdiri dari dosen.

Tabel 3. Hasil perhitungan Angket Validasi Media

Responden	Jawaban Responden										JMLH
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	
Ahli Media	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	43

Hasil validasi media dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor max} \times \text{jumlah soal}} \times 100\%$$

$$p = \frac{43}{5 \times 10} \times 100\%$$

$$p = 86\%$$

Interval penilaian validasi ahli media berdasarkan perhitungan rating scale sebagai berikut:

Tabel 4. Interval Penilaian Ahli Media

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Valid
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21% - 40%	Kuran	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validasi media responden ahli media di atas 86%, maka disimpulkan bahwa media audio-visual “Sangat Valid” digunakan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun.

Tabel 5. Hasil perhitungan Angket Validasi Materi

Responden	Jawaban Responden										JM LH
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
Ahli Materi	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	42

Hasil validasi materi dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor max} \times \text{jumlah soal}} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{5 \times 10} \times 100\%$$

$$p = 84\%$$

Interval penilaian validasi ahli materi berdasarkan perhitungan rating scale sebagai berikut:

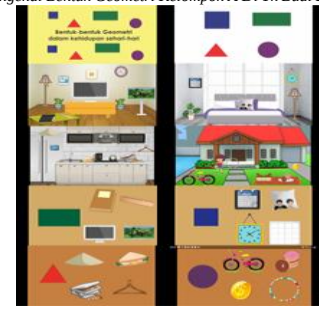
Tabel 6. Interval Penilaian Ahli Materi

Presentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61% - 80%	Baik	Valid
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21% - 40%	Kuran	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Valid

Berlandaskan hasil perhitungan validasi media responden ahli materi di atas 84%, sehingga disimpulkan bahwa media audio-visual “Sangat Valid” digunakan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil analisis kuisioner validasi ahli media serta ahli materi, sehingga media audio-visual terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri sangat layak digunakan. Ada pula kesimpulan serta masukan yang diberikan para ahli kepada peneliti. Kesimpulan untuk media audio-visual layak digunakan dalam pembelajaran, dengan perbaikan. Masukan buat media audio-visual yakni sebaiknya pada saat menayangkan objek benda, diupayakan munculnya benda-benda yang selalu ditemui oleh anak.

Berdasarkan masukan yang didapat dari para ahli, dibutuhkan revisi pada media audio-visual supaya media audio-visual lebih layak untuk digunakan. Sehingga peneliti membetulkan media audio-visual sebagai berikut.



Gambar 2. Revisi Media Audio-Visual

Hasil penelitian ini menggunakan memakai angket ataupun kuisioner yang disertai video yang disebar ke 15 anak serta orang tua usia 4-5 tahun. Pengisian kuisioner diisi secara online melalui google form yang

No Responden	Jawaban Responden										Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	41
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37
4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	40
5	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33
6	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	35
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	33
11	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37
12	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
13	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37
14	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	34
15	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	36

berisikan 10 pertanyaan seputar media audio-visual terhadap mengenal bentuk geometri.

Tabel 7. Hasil Data Uji Reliabilitas Menggunakan Kuisioner Media Audio-Visual

Berdasarkan tabel 7 dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left(\frac{10}{10-1} \right) \left[1 - \frac{2,107}{7,04} \right]$$

$$r_{11} = 0,779$$

Adapun koefisien reliabilitas *alpha cronbach*, adalah.

Tabel 8. koefisien reliabilitas *alpha cronbach*

Kriteria	Koefisien Reliabilitas Σ
Sangat Kuat	0,80-1,00
Kuat	0,60-0,80
Cukup Kuat	0,40-0,60
Kurang Kuat	0,20-0,40
Tidak Kuat	0,00<0,20

Bersumber pada hasil perhitungan kuisioner dengan jumlah 15 anak di atas yakni 0, 779, sehingga dapat disimpulkan jika media audio- visual “Kuat” digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A.

Pembahasan

Penelitian pengaruh media audio visual terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A, yaitu khususnya 4 bentuk geometri merupakan persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Pembelajaran Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan anak dari lahir hingga 6 tahun untuk menumbuhkan serta meningkatkan jasmani serta rohani melalui perantara pembelajaran. Dalam perkembangan anak usia dini terdapat sekian banyak aspek yang dikembangkan yaitu aspek agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi serta stimulasi yang sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal (Mutiah, 2010).

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang berguna untuk dikembangkan bagi anak usia dini sebab seseorang harus terus mengembangkan intelektualnya supaya bisa melanjutkan pembelajaran yang lebih tinggi serta mampu bersaing dengan orang lain. Menurut Sujiono (2014) kognitif yakni suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, memperhitungkan serta mempertimbangkan sesuatu peristiwa ataupun kejadian.

Peran media pembelajaran bisa memberikan pemahaman kepada anak tentang konsep bentuk. Salah satu media yang bisa membuat anak terkesan dan tertarik sehingga anak hendak memperhatikan serta mendengar yakni media audio visual. Menurut Eliyawati (2005) berpendapat bahwa media audio visual merupakan sebab kemampuan dalam memperlihatkan media gambar yang kelihatan serta suara yang memberikan energi tarik tersendiri.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian jika media audio- visual “Kuat” digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri usia 4- 5 tahun. Tentang ini juga diperkuat oleh hasil penelitian oleh Yazar & Arifoglu (2012) bahwa media audio visual mempengaruhi positif terhadap kemampuan kreativitas anak, disebabkan media audio visual cukup menarik perhatian anak untuk dilihat serta memperluas imajinasi anak.

Tidak dipungkiri jika dengan terdapatnya media audio- visual buat anak usia 4- 5 tahun dapat memberikan banyak pengetahuan, perihal ini dikarenakan anak bisa menerapkan media pembelajaran dengan cara mengenal serta mempelajari hal baru.

PENUTUP

Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan, terdapat simpulan yang bisa merangkum mengenai penelitian ini. Adapun simpulan dari penelitian ini merupakan sebagai berikut.

1. Media Audio- Visual bisa mempengaruhi positif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4- 5 tahun, menggunakan media audio-visual diduga memberikan banyak pengetahuan serta memperoleh pembelajaran yang baru untuk anak. Perihal ini dibuktikan dengan perhitungan di atas bahwa menunjukkan jika 0, 779, sehingga bisa disimpulkan bahwa media audio- visual “Kuat” digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini, pendidik bisa memperhitungkan jika media audio- visual merupakan salah satu penyelesaian alternatif buat media pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 4- 5 tahun pada masa pandemi saat ini.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan sehingga terdapat masukan yang diharapkan bisa memberikan manfaat pada penelitian ini. Adapun masukan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan media audio- visual perlu diterapkan pada anak TK sebab hasil dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik, disamping bermanfaat buat menarik minat belajar serta menghindari kejenuhan anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya Perlu dilakukan penelitian dengan responden yang lebih banyak untuk mendapatkan bukti efektivitas penggunaan media audio- visual yang lebih kuat serta objektif

DAFTAR PUSAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Pembelajaran Bidang Pengembangan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Fitri, Ruqoyyah & Wulandari, Natalina Ayu. 2019. *Pengaruh Media Match Me (Gantung Aku) Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Polapada Kelompok Atk Kemala Bhayangkari Ponorogo*. Jurnal PAUD Teratai, Vol.8, No.2, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/29454/26975>
- Kahdijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

- Ningrum, Mallevi Agustin & Chusna, Lailatul Asmaul. 2020. *Inovasi Dakon Geometri dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*. KWANGSAN: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8 (1), 18-32. DOI: <http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p18-32>
- Oktavia, Ayu. 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Visual spasial Anakusia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu. (<http://respository.unib.ac.id/8635/1/I,II,III,II-14-ayu.FK.pdf>, diakses paada 18 Desember 2017 10:59
- Rao, Nirmala & dkk. 2014. *Early Childhood Development and Cognitive Development in Developing Countries: Education Rigorous Literature Review*. Faculty of Education The University of Hong Kong.
- Reza, Muhammad & Ma'rifah, Siti. 2014. *Pengaruh Permainan Bentuk Geometri terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nusa Indah II*. Jurnal PAUD Teratai, Vol 3, No.3. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7966>
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data Dalam Statistika*. Bandung: ALFABETA
- Roebijanto, Goenawan. 2014. *Geometri, Pengukuran dan Statistik*. Malang : Gunung Samudra
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2004, *Intructional Technology and Media for Learning Eight Edition*, Ohio: Pearson
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono dan Yuliana Nuraini, 2013, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendikbud Nomor 146. 2014. *Kurikulum 2013*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Plomp, T dan N. Nieveen. (2013). *Educational Design Research*. Enshede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Wulandari, Ika. 2013. *Memahami Kesbangunan Bangun Datar*. Yogyakarta. PT Citra Aji Parama.
- Verdine, B. N., Lucca, K. R., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Newcombe, N. S. (2015). *The Shape of Things: The Origin of Young Children's Knowledge of the Names and Properties of Geometric Forms*. *Journal of Cognition and Development*, 17(1), 142–161. DOI: <https://doi.org/10.1080/15248372.2015.1016610>
- Yazar, T., & Arifoglu, G. (2012). *A Research of Audio Visual Educational Aids on the Creativity Levels of 4-14 Year Old Children as a Process*