

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Video Pembelajaran Pada Anak Usia 4- 5 Tahun

Idah Ritimi¹, Aprilia Wahyuning Fitri²

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen^{1,2}

idahritimi1@gmail.com¹, apriawfitri94@gmail.com²

Abstract: *This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara. The achievement of cognitive development in children has not been maximized, as evidenced from early studies, there are 15 out of 20 children's ability to recognize geometric shapes have not reached the Standard Level of Achievement of Child Development. This research is a type of classroom action research that uses the Kemmis and Taggart models through the stages of planning, implementing and reflecting observation. The research process is carried out in the even semester of the 2020/2021 school year. The subjects of this study were children aged 4-5 years, totaling 20 children. This study uses quantitative description data. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The results of this study indicate that learning video media can improve children's ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years.*

Keywords: *Ability to Recognize Geometric Shapes, Learning Video Media, Children*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara. Pencapaian perkembangan kognitif pada anak belum maksimal, dibuktikan dari studi awal, ada 15 dari 20 kemampuan anak mengenal bentuk geometri belum mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis dan Taggart melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi refleksi. Proses penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini yaitu anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 anak. Penelitian ini menggunakan data deskripsi kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: *Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, Media Video Pembelajaran, Anak*

A. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak merupakan pribadi yang unik dan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian, hendaknya guru dan orang tua mengupayakan lingkungan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan memperhatikan keunikan anak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak (Istiana, 2014).

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa peka bagi anak, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Merujuk dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dalam PAUD. Aspek kognitif tersebut diantaranya adalah a. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Fitri dan Triana, 2022). Hal ini sesuai dengan pernyataan (Dini, 2019) bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Pengembangan pada aspek perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengenalkan matematika.

(Syafri, 2018) mengemukakan bahwa Matematika merupakan alat untuk membantu anak memahami dan menganalisa dunianya. Cara matematika adalah dengan deskripsi dan representasi kuantitas, bentuk, ruang, dan pola yang membantu pengorganisasian pengetahuan dan ide dengan cara yang sistematis. Sistem matematika tersebut menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Standar dalam matematika di PAUD yang perlu diberikan sebagai panduan pengembangan pengalaman matematika yang sesuai bagi anak. Beberapa pengembangan pengalaman berarti dapat memberikan tantangan sesuai dengan usia anak, fleksibel dalam variasi respon anak, dan sesuai dengan cara berpikir dan belajar anak. Pengenalan matematika pada anak usia dini meliputi konsep bilangan dan geometri.

Hasil observasi di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa terdapat 15 dari 20 anak kemampuan dalam mengenal bentuk geometri belum memenuhi STPPA. Sebagai contoh, anak menyebutkan bentuk koin dan roda dengan kata “bulat”, anak menyebutkan bentuk persegi dan persegi panjang dengan kata “kotak” tanpa mengetahui perbedaan persegi dan persegi panjang. Anak diam saja saat ditanya guru menunjukkan benda berbentuk segitiga dan belum mampu menyebutkan nama dari bentuk geometri tersebut. Rendahnya

kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti dalam pemilihan metode dan media yang kurang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Anak kurang tertarik dan termotivasi dengan kegiatan belajar berupa lembar tugas anak (LKA) yang terkesan monoton dan membosankan, sehingga pencapaian perkembangan anak kurang optimal. Penggunaan metode yang tepat dibutuhkan media sebagai sarana dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran. Guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menarik agar apa yang disampaikan dapat diterima anak dengan lebih mudah dan menyenangkan.

(Ningsih dan Nafiqoh, 2019) menyatakan bahwa geometri merupakan suatu cabang matematika dengan dunia fisik ataupun dunia nyata. Oleh karena itu, sesuai dengan tahap dalam perkembangan berpikir anak adalah pada tahap berpikir yang konkret (dengan objek realitas). Melalui proses suatu pengenalan bentuk, pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar anak dapat termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan jenisnya (Fitria, 2018) mengemukakan bahwa, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, pertama media audio yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dalam bentuk visual, seperti kartu gambar. Ketiga media audio visual, yaitu media yang memiliki unsur suara dan gambar, seperti video.

(Musfiqon, 2012) berpendapat bahwa peran AVA (*Audio Visual Aids*) adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak agar menjadi jelas dan konkret. Anak lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Informasi yang didapat anak akan lebih optimal jika informasi tersebut diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual berupa video pembelajaran yang berisi tentang mengenal bentuk geometri datar untuk anak usia 4-5 tahun. Bentuk geometri datar yang akan ditayangkan adalah persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan setengah lingkaran. Beberapa tahapan tentang pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini, seperti dapat menyebutkan bentuk geometri, mengetahui ciri-ciri bentuk geometri, dan dapat menyusun bentuk-bentuk geometri. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari bahwa mengembangkan konsep bentuk geometri dan ruang pada anak usia 3-6 tahun yaitu pertama, anak mengenal bentuk-bentuk sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan setengah lingkaran), kedua anak belajar tentang ciri-ciri dari setiap bentuk geometri (Lestari, 2011).

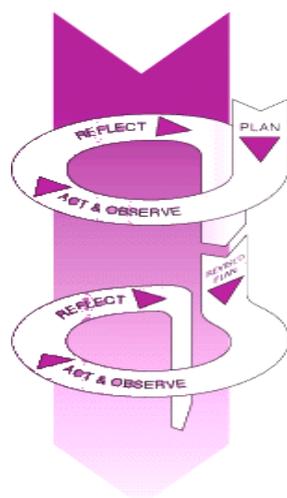
(Guslinda dan Kurnia, 2018) menyatakan bahwa adanya media, proses kegiatan belajar mengajar semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan mampu menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil optimal.

Media video pembelajaran memberikan manfaat yaitu memberikan pembelajaran yang jelas dan menarik, proses belajar lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, dapat dilakukan di mana saja, dan menumbuhkan sikap positif dalam belajar. Anak akan lebih tertarik dengan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media video pembelajaran ini sudah teruji efektif meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dari (Himawanti, 2018) dengan judul “*Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Di TK Tunas Sutra Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon tahun 2018*”.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji tentang keefektifan dan efisien dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media video pembelajaran pada anak usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara Sempor.

B.METODE

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral di mana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, refleksi. Berikut ini merupakan gambar model Kemmis dan Taggart (Kosanke, 2019)



Keterangan:

Siklus I

1. Perencanaan
2. Tindakan 1
3. Observasi I
4. Refleksi I

Siklus II

1. Perencanaan
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II, dst.

Gambar 1. Alur Penelitian Perencanaan Kemmis dan Taggart (Kosanke, 2019)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi dengan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif kuantitatif. Arikunto (2006) mengemukakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif (Sujiono, 1987), yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka

F= Nilai yang didapatkan

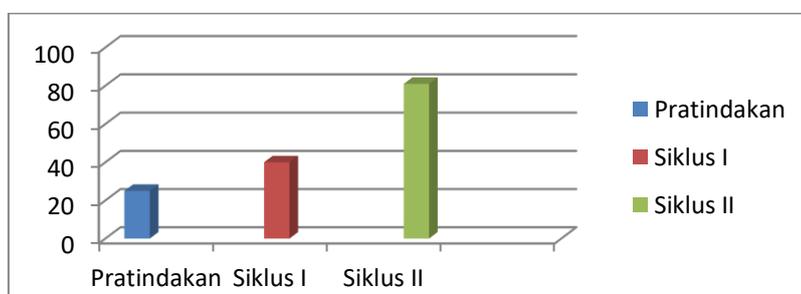
N= Nilai maksimal yang harus didapatkan

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian pratindakan ini dilaksanakan pada semester dua tahun ajaran 2020/2021. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan awal mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara, dan diperoleh hasil yaitu 15 dari 20 atau sekitar 25% anak yang mampu mengenal bentuk geometri, sementara lebih dari 50% masih dibawah STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Berdasarkan observasi tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa belum sesuai dengan indikator yang ditentukan, maka dari itu peneliti perlu melakukan perbaikan agar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II dengan membuat video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Adanya penelitian siklus I dan siklus II diperoleh hasil bahwa kemampuan anak mengenal geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa meningkat. Berikut ini merupakan data kumulatif observasi kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri mulai dari Pratindakan, Siklus I, sampai Siklus II



Gambar 2. Grafik Hasil Siklus II Mengenal Bentuk Geometri

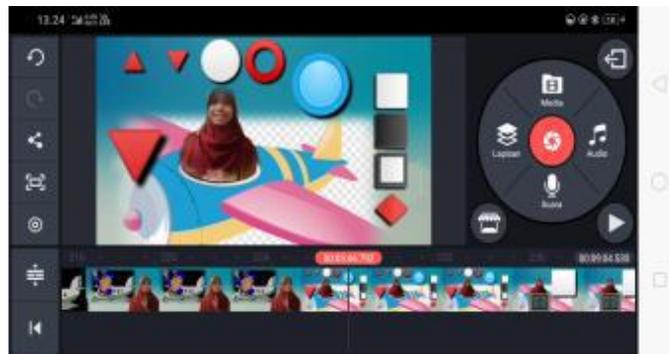
Berdasarkan penelitian pratindakan mengenal bentuk geometri diperoleh hasil yaitu 25% anak mengenal bentuk geometri yang artinya anak belum mencapai standar pencapaian perkembangan, maka peneliti melakukan tindakan kelas untuk memperbaiki kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara Sempor melalui media video pembelajaran. Hasil presentase rata-rata Siklus I mencapai 40%, hasil tersebut belum mencapai indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditentukan, kemudian peneliti menganalisa permasalahan dan menyusun perencanaan pada Siklus II. Hasil yang diperoleh pada Siklus II mencapai 81,8 % dan sudah sesuai indikator pencapaian keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 75%.

2. Pembahasan

Pada awal penelitian pratindakan terdapat penemuan yang peneliti peroleh yaitu bahwa anak usia 4-5 tahun membutuhkan stimulasi yang tepat sesuai perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan adalah perkembangan kognitif, yaitu mengenal bentuk geometri. Hasil awal penelitian pratindakan diperoleh bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri masih rendah. Anak kurang tertarik dan cepat bosan dengan lembar kerja anak (LKA) saat belajar. Anak maupun pendidik membutuhkan media yang tepat sebagai sarana penyampaian informasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa melalui media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara Sempor. Kemampuan mengenal bentuk geometri yang peneliti amati yaitu dengan mengajak anak menonton video, mengamati dan mempraktekan seperti yang ada pada video, kemudian anak dapat mengenal bentuk geometri seperti, menyebutkan nama bentuk geometri sesuai warna, menggambar bentuk geometri, mengenal bentuk geometri dengan permainan yaitu melompat pada kepingan geometri dan mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan menempel kepingan geometri menjadi bentuk suatu benda (bentuk pesawat).

Berikut beberapa dokumentasi saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video,



Gambar 3. Media Video Pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster*



Gambar 4. Kegiatan anak saat menggambar bentuk geometri



Gambar 5. Kegiatan anak saat melompat pada kepingan geometri



Gambar 6. Hasil karya anak membuat bentuk pesawat dari kepingan geometri

Berdasarkan observasi awal, hasil penelitian belum berkembang dengan baik. Pada pratindakan diperoleh hasil hanya 25% anak yang mampu mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian pada Siklus I menjadi 40%, anak mulai mengenal bentuk geometri. Peneliti melakukan Siklus II dan memperoleh hasil 81,8% anak sudah mampu mengenal bentuk geometri dan mencapai indikator keberhasilan perkembangan. Penggunaan media sangatlah penting dalam kegiatan belajar anak-anak usia 4-5 tahun, salah satunya dalam meningkatkan perkembangan kognitif, salah satunya yaitu pengenalan bentuk geometri.

Geometri menurut Clements (dalam Fuadiyah, 2013) membangun konsep adalah mengamati, mengidentifikasi bentuk-bentuk bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segitiga, persegi empat, segitiga dan lingkaran, Sementara Ismiyani (dalam Fuadiyah N, 2013) Menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Geometri merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat terkait dengan bentuk, ukuran, dan pemosisian.

(Triharso, 2013) menyatakan bahwa Geometri adalah berpikir matematis, struktur dan hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya, mengenalkan berbagai macam bentuk. Lestari (2011) berpendapat bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam mengenal, menyebutkan, serta menunjuk dan mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Beberapa pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri menjadi aspek perkembangan yang sangat penting untuk anak usia 4-5 tahun. Untuk mencapai perkembangan mengenal geometri secara lebih optimal diperlukan adanya kreativitas pendidik dalam mengolah teknologi dan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran.

Menurut Levie & Lentz dalam Sanaky H (2013) fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) Fungsi atensi, yaitu media yang mengarahkan perhatian siswa untuk memusatkan pikiran pada isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang menyertai teks materi pelajaran, 2) Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang ada gambarnya, 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk mengingat dan memahami pesan dan informasi yang terkandung dalam gambar. 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lambat dalam menerima dan memahami dari isi pelajaran yang disajikan dalam teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Musfiqon (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media pembelajaran dapat membantu anak untuk memahami tentang suatu pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Melalui media anak akan lebih termotivasi dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian ini, yaitu guru membuat media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

Pada (Studi *et al.*, 2021) dijelaskan bahwa *Kinemaster* adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dan *iOS* pada perangkat bergerak yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh *Nex Streaming* dari Amerika Serikat. Versi terbaru *Kinemaster* dapat diunduh dari aplikasi *Google Play Store* dan *Apple Store*. Desain antarmuka *Kinemaster* cukup mudah untuk dipelajari. Aplikasi *Kinemaster* bisa digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menuliskan teks dan masih banyak lagi. Aplikasi *Kinemaster* bahkan mempunyai editor gambar vektor dan fitur berbagi ke media sosial. Pengguna dapat menyusun klip video sesuai urutan yang diinginkan di *Kinemaster* dengan menarik dan menggeser blok-blok klip video kemudian

menggabungkan membentuk cerita sesuai *storyboard* yang telah dibuat pada konsep iklan video. Aplikasi *Kinemaster* digunakan sebagai aplikasi untuk menyunting video atau mengedit video. *Kinemaster* juga digunakan oleh *video editor*, *vlogger* dan *content creator*. Aplikasi *Kinemaster* banyak digunakan masyarakat Indonesia sebagai aplikasi alternatif untuk penyuntingan video dan berbagi video.

(Munadi, 2012) menyatakan bahwa Media Video merupakan bagian dari media *audio visual*. Media *audio visual* teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Media video ini dapat digunakan untuk memberikan semangat dan motivasi kepada anak saat belajar. Hal ini terbukti saat kegiatan pembelajaran, anak terlihat antusias saat menonton video pesawat dan di dalam video tersebut, guru menjadi pilot dengan cerita yang dikemas menarik dengan berbagai gambar geometri sebagai tujuan utama dalam belajar mengenal bentuk geometri.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat anak seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi anak untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011).

Asyhar R (2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

(Zaini dan Dewi, 2017) berpendapat bahwa Peran media memiliki pengaruh dalam memberikan penjelasan kepada anak tentang mengenal bentuk geometri. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video. Media video dapat dijadikan sebagai media yang dapat memberikan rasa ingin tahu dan ketertarikan pada anak dalam kegiatan belajar dan bermain. Media pembelajaran selain memberikan manfaat pada anak usia dini juga sebagai pedoman dan arahan untuk pendidik dalam menyampaikan informasi kegiatan belajar, membantu membuat kerangka secara sistematis, dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui media *audio visual* yaitu video pembelajaran, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri akan meningkat. Melalui video pembelajaran akan merangsang, menstimulasi dan memotivasi minat belajar anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri serta menambah kecerdasan dan pengetahuan anak dengan cara yang menarik, sehingga akan membantu juga mempermudah pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran secara lebih maksimal.

Media video pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II yang dilakukan peneliti memberikan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Media video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Media video pembelajaran juga sebagai panduan bagi orang

tua untuk ikut berperan aktif menyampaikan kegiatan belajar kepada anak-anak mereka dalam kegiatan belajar dari rumah. Anak akan lebih tertarik dengan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.(Prasetia, 2016)

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penelitian ini berhasil dengan diperolehnya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri mencapai prosentase 81,8 %. Media video pembelajaran memberikan semangat dan motivasi belajar anak, sehingga anak tidak merasa bosan dengan tugas-tugas tertulis dan tetap semangat belajar, sehingga terbukti bahwa Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun pada di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara Sempor.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 25 At-Taqwa Jatinegara Sempor.

Media yang tepat akan memberikan banyak manfaat untuk pendidik, anak dan orang tua dalam memberikan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Proses pembuatan video pembelajaran juga akan meningkatkan kualitas dan keterampilan pendidik dalam mengikuti perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dini, J. (2019) "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), hal. 396–403.
- Fitri, A.W. dan Triana, H. (2022) "Improving The Ability Executive Function Through Outdoor Play," in *International Conference of Early Childhood Education in Multiperspectives*, hal. 40–49.
- Fitria, A. (2018) "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), hal. 57–62. Tersedia pada: <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Guslinda dan Kurnia, R. (2018) *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Media Pembelajaran*. Tersedia pada: j.
- Himawanti, T.S. (2018) "Pengaruh Media Vidio Animasi Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Di TK Tunas Sutra Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon," hal. 83.
- Istiana, Y. (2014) "Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini," *Didaktika*, 20(2), hal. 90–98.
- Kosanke, R.M. (2019) "Kemmis dan Taggart."
- Musfiqon, H.M. (2012) "Pengembangan media dan sumber pembelajaran," *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya* [Preprint].
- Ningsih, S.R. dan Nafiqoh, H. (2019) "Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(1), hal. 52–58.

- Prasetya, F. (2016) “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jkpm*, 01(02).
- Studi, P. *et al.* (2021) “Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola Dan Pendidik Pkbn Arif Handoko,” *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), hal. 14–24.
- Syafri, F.S. (2018) “Pengajaran Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini,” *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), hal. 117. Tersedia pada: <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1338>.
- Zaini, H. dan Dewi, K. (2017) “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), hal. 81–96. Tersedia pada: <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.