

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *JUMP SHAPE* UNTUK MENGENALKAN
BENTUK GEOMETRI PADA PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DI TK KHODIJAH MULYOJATI METRO BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun Oleh :

RENI MARYANI

NPM. 20260023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN 2024 M / 1446 H**



**EFEKTIVITAS PERMAINAN *JUMP SHAPE* UNTUK MENGENALKAN
BENTUK GEOMETRI PADA PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DI TK KHODIJAH MULYOJATI METRO BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh :

RENI MARYANI

NPM. 20260023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN 2024 M / 1446 H**

ABSTRAK

Reni Maryani NPM. 20260023 Skripsi: Efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. Skripsi ini dibimbing oleh Dr. Gariato, M.Pd.I dan Lusi Marlisa, M.Pd.

Permasalahan yang ditemukan di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat yaitu masih terdapat sebagian anak mengalami kesulitan untuk mengenal bentuk-bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Hal ini disebabkan minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk geometri yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dan menjadikan anak tidak terlalu tertarik, anak menjadi cepat bosan, anak menjadi tidak terlalu senang dan tidak menarik perhatian anak pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *pre-eksperimental design* dengan model penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dengan skala likert. Subjek penelitian ini adalah anak didik di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat sebanyak 25 anak. Teknik analisis data menggunakan uji validitas instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis *paired sample t-test*.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa uji validitas dengan hasil item instrumen valid berjumlah 30 item, uji reliabilitas sebesar 0,920, uji normalitas *pretest* sebesar 0,154 dan *posttest* sebesar 0,077, uji homogenitas sebesar 0,458 dan uji hipotesis *paired sample t-test* sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Data dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $sig < 0,05$. Berdasarkan hasil yang telah dihitung diketahui nilainya sebesar 0,001 $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat peningkatan pada penggunaan media permainan *jump shape* ini. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 76,2 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 101,28. Pada kelas eksperimen ini terdapat peningkatan setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan *jump shape* sebesar 25,08. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh/efektivitas dalam penggunaan media permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. Hasil temuan dari penelitian ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan kognitif dan menumbuhkan minat serta antusias anak dalam belajar. Oleh karena itu untuk memaksimalkan potensi kognitif anak perlu dipertimbangkan penggunaan permainan *jump shape* ke dalam pembelajaran sehingga memperkaya pengalaman belajar anak.

Kata Kunci: Bentuk geometri, pembelajaran kognitif anak usia dini, permainan *jump shape*

ABSTRACT

Reni Maryani NPM. 20260023 An Undergraduate Thesis: The effectiveness of jump shape games to introduce geometric shapes in early childhood cognitive learning at Khodijah Mulyojati Kindergarten, West Metro. This thesis was supervised by Dr. Gariato, M.Pd.I and Lusi Marlisa, M.Pd.

The problem found at Khodijah Mulyojati Kindergarten Metro Barat is that there are still some children who have difficulty recognizing geometric shapes such as circles, triangles, squares and rectangles. This is due to the lack of learning media about geometric shapes used during learning and makes children not too interested, children get bored quickly, children become not very happy and do not attract children's attention during learning. The purpose of this study is to find out whether there is an effectiveness of jump shape games to introduce geometric shapes in early childhood cognitive learning in Khodijah Mulyojati Kindergarten, West Metro.

The methodology used in this study is a quantitative method with the type of research used in this study is a pre-experimental design research method with the research model used is one group pretest posttest design. Data collection uses observation, interviews, documentation, and questionnaires on a Likert scale. The subjects of this study are 25 students at Khodijah Mulyojati Kindergarten, West Metro. The data analysis technique used instrument validity test, reliability test, normality test, homogeneity test and paired sample t-test hypothesis test.

The results of this study were known that the validity test with the results of valid instrument items amounted to 30 items, the reliability test was 0.920, the normality test of the pretest was 0.154 and the posttest was 0.077, the homogeneity test was 0.458 and the paired sample t-test hypothesis test was 0.001 with a significance level of 0.05. The data can be said to have experienced a significant increase if the $\text{sig} < 0.05$. Based on the calculated results, it is known that the value is $0.001 < 0.05$, so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, which means that there is an increase in the use of this jump shape game media. The average score of the pretest was 76.2 and the average score of the posttest was 101.28. In this experimental class, there was an increase after being given treatment using jump shape game media by 25.08 based on the results of this study showed that there was an influence/effectiveness in the use of jump shape game media to introduce geometric shapes in early childhood cognitive learning at Khodijah Mulyojati Kindergarten, West Metro. The findings of this study have an influence on improving cognition and fostering children's interest and enthusiasm in learning. Therefore, to maximize children's cognitive potential, it is necessary to consider the use of jump shape games in learning so as to enrich the child's learning experience.

Keywords: Geometric shapes, early childhood cognitive learning, jump shape games

HALAMAN PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Dr. Gariato, M.Pd.I
NIDN : 2106027401
2. Nama : Lusi Marlisa, M.Pd.
NIDN : 0225129301

Setelah melakukan bimbingan yang intensif, skripsi ini berjudul “Efektivitas Permainan *Jump Shape* Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat” yang ditulis oleh:

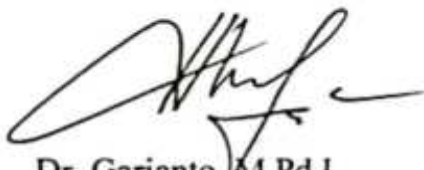
Nama : Reni Maryani

NPM : 20260023

Disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Metro, 17 Oktober 2024

Pembimbing I



Dr. Gariato, M.Pd.I
NIDN. 2106027401

Pembimbing II



Lusi Marlisa, M.Pd.
NIDN. 0225129301

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Noormawanti, M.Pd.I
NIDN. 0226018703

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Reni Maryani

NPM : 20260023

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan *Jump Shape* Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat.

Telah diterima dalam ujian munaqasyah skripsi pada hari : Selasa, 05 November 2024.

Tim Penguji Skripsi

Dr. Gariato, M.Pd.I
NIDN. 2106027401

, Ketua

Lusi Marlisa, M.Pd
NIDN. 0225129301

, Sekretaris

Noormawanti, M.Pd.I
NIDN. 0226018703

, Penguji Utama

Mengetahui,
Dekan Fakultas Agama Islam



Muhammad Nur, M.Kom.I
NIDN. 0202048301

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ

مِنْ دُونِهِ مِنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

*Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*¹

(Surah Ar-Ra'd/ 13 : 11)

¹ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Jakarta 2019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alḥamdulillahirabbil ‘alamin, Alḥamdulillahillāzi bi ni‘matihi tatimmuṣ ṣholihaat. Allahumma ṣollī ‘alaa Nabīyyina Muhammad wa ‘alaa aalihi wa aṣḥaabihi wa man tabi‘ahum bi iḥsaanin ilaa yaumul qiyaamah. Pada halaman persembahan ini peneliti persembahkan hasil akhir pendidikan strata 1 ini dengan penuh cinta dan ketulusan hati kepada :

1. Orang tua tercinta, bapak Subardo dan ibu Widayasih yang peneliti sayangi dan muliakan, yang senantiasa memberikan limpahan cinta dan dukungan bagi peneliti, yang selalu mendoakan peneliti kapanpun dan dimanapun. Ucapan terima kasih tak terhingga untuk keduanya semoga Allah menjaga keduanya dengan penjagaan terbaik Nya.
2. Saudari kembar tersayang Rena Maryana yang peneliti sayangi, yang telah memberikan semangat, doa, serta dukungan kepada peneliti agar dapat menyelesaikan kuliah ini tepat waktu. Semoga saudari selalu dalam lindungan-Nya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'alamin, Alhamdulillahilladzi bi nimatihi tatimmush sholihat. Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah 'Azza wa jalla. Dengan rahmat dan karunia-Nya lah peneliti dapat mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam senantiasa peneliti sampaikan kepada baginda Nabi Muhammad *şollallahu 'alaihi wa sallam*, beserta keluarganya, sahabatnya dan semua orang yang mengikuti jejaknya sampai hari kiamat.

Skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro. Selama proses pembuatan skripsi ini yang berjudul "Efektivitas Permainan *Jump Shape* Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini Di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat" peneliti menyadari bahwa banyak sekali kesulitan dan hambatan. Peneliti juga menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini atas dukungan dan bantuan serta kerjasama dari berbagai pihak yang ada. Oleh karena itu, perkenankan peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Nyoto Suseno, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
2. Muhammad Nur, M.Kom.I selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
3. Heri Cahyono, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
4. Noormawanti, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
5. Dr. Gariato, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan sekaligus Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberi saran dan arahan agar peneliti menjadi lebih baik, serta yang telah memberikan bimbingan intensif pada penyelesaian skripsi ini.
6. Lusi Marlisa, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan intensif pada penyelesaian skripsi ini.

7. Para Dosen dan Staf yang memberikan ilmu dan melayani peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro Lampung.
8. Khusnul Khotimah selaku Kepala Sekolah TK Khodijah Mulyojati Metro Barat, yang telah memberi peneliti izin dalam menyediakan tempat penelitian dan selalu memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Para guru dan anak didik TK Khodijah Mulyojati Metro Barat yang telah turut serta membantu, serta telah meluangkan banyak waktu dan kesempatan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
10. Rekan-rekan prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 Fakultas Agama Islam yang senantiasa mendukung dan memberi semangat bagi perjalanan pendidikan peneliti.
11. Almamater Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Metro Lampung, program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
12. Terima kasih peneliti sampaikan kepada grup persahabatan “*Saranghae Nunbit*” (Rena Maryana, Azalia Khairunissa, Reni Maryani) atas motivasi, cinta, dan kebersamaannya dalam menemani peneliti di setiap prosesnya.
13. Terima kasih kepada *K-Pop Group “EXO”* (Kim Minseok, Kim Junmyeon, Zhang Yixing, Byun Baekhyun, Kim Jongdae, Park Chanyeol, Do Kyungsoo, Kim Jongin, Oh Sehun) yang telah menemani dan memotivasi peneliti secara tidak langsung melalui karya lagu-lagunya sehingga peneliti bersemangat selama proses penulisan skripsi ini. *Let’s be together for a long time, We Are One EXO Saranghaja!*
14. Terima kasih kepada *K-Pop Group “SEVENTEEN”* (Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Hong Jisoo, Moon Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoon, Xu Minghao, Kim Mingyu, Lee Seokmin, Boo Seungkwan, Chwe Hansol, Lee Chan) secara tidak langsung telah memberi semangat dan menghibur peneliti dalam proses penulisan skripsi ini melalui konten dan lagu-lagunya. *Till The Last, Say The Name SEVENTEEN!*
15. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all time.*

Demikianlah, peneliti membuat dan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, akan tetapi dalam skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu, diharapkan bagi para pembaca untuk memberikan kritik dan saran pada skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat yang besar bagi peneliti khususnya bagi para pembaca.

Metro, 17 Oktober 2024
Peneliti



Reni Marvani
NPM. 20260023

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reni Maryani

NPM : 20260023

Jurusan/Prodi : Tarbiyah / PIAUD

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi ini adalah asli, bukan duplikasi atau tulisan yang telah diajukan untuk mendapat gelar oleh orang lain diperguruan tinggi manapun, juga tidak membuat bahan-bahan yang tidak saya sebutkan sumbernya yang sebelumnya telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ternyata tidak benar, maka saya bersedia menanggung akibat yang ditimbulkan.

Metro, 14 Oktober 2024

Yang Menyatakan



Reni Maryani

NPM. 20260023

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)



UNIT PUBLIKASI ILMIAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
METRO



Alamat:
Jl. Ki Hajar Dewantara No.116
Iringmulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro,
Lampung, Indonesia
Website: upi.unmetro.ac.id
E-mail: help.upi@unmetro.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

NOMOR. 1108/II.3.AU/F/UPI-UK/2024

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

NAMA : Reni Maryani
NPM : 20260023
JENIS DOKUMEN : Skripsi

JUDUL : Efektivitas Permainan Jump Shape Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Pembelajaran Kognitif Anak Usia Dini Di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase $\leq 20\%$. Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 14 Oktober 2024
Kepala Unit,

Dr. Nego Linuhung, M.Pd.
Dr. Nego Linuhung, M.Pd.
NIDN. 0220108801

DAFTAR ISI

Lembar Logo.....	ii
Halaman Judul.....	iii
Abstrak.....	iv
Halaman Persetujuan.....	vi
Halaman Pengesahan	vii
Motto.....	viii
Halaman Persembahan	ix
Kata Pengantar	x
Pernyataan Tidak Plagiat.....	xiii
Surat Keterangan Uji Kesamaan (<i>Similarity Check</i>).....	xiv
Daftar isi.....	xv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Lampiran	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
A. Teori Relevan	6
1. Permainan <i>Jump shape</i>	6
2. Geometri.....	13
3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	21
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	31

B. Populasi dan Sampel	31
C. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitaian	42
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	45
1. Deskripsi Data.....	45
2. Analisis dan Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	62
A. Simpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR LITERATUR	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Geometri Bangun Datar	15
Tabel 2. Geometri Bangun Ruang	16
Tabel 3. Kerangka Berpikir.....	30
Tabel 4. Rancangan Penelitian.....	31
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen.....	35
Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	37
Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas Instrumen	38
Tabel 8. Sarana dan Prasarana TK Khodijah	44
Tabel 9. Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kerja	44
Tabel 10. Hasil Uji Validasi.....	45
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Data.....	47
Tabel 13. Uji Homogenitas	48
Tabel 14. Uji Hipotesis	49
Tabel 15. Data Hasil Penelitian.....	50
Tabel 16. Kriteria Mengenal Bentuk Geometri.....	52
Tabel 17. Hasil <i>Pretest</i>	52
Tabel 18. Hasil <i>Posttest</i>	53
Tabel 19. Hasil Peningkatan Pada Pembelajaran	55
Tabel 20. Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	56
Tabel 21. Kriteria Aktivitas Anak.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Histogram Nilai <i>Pretest</i>	53
Gambar 2. Histogram Nilai <i>Posttest</i>	54
Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Rata-rata	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian	69
Lampiran 3. Media Permainan <i>Jump Shape</i>	70
Lampiran 4. Hasil Uji Validalitas	71
Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas	72
Lampiran 6. Lembar Kerja Anak	73
Lampiran 7. Hasil Pada Lembar Kerja Anak	76
Lampiran 8. Lembar Instrumen Angket atau Kuesioner.....	79
Lampiran 9. Lembar Kerja Kuesioner atau Angket Pada <i>Pretest</i>	82
Lampiran 10. Lembar Kerja Kuesioner atau Angket Pada <i>Posttest</i>	86
Lampiran 11. Tabulasi Hasil <i>Pretest</i> Anak	90
Lampiran 12. Tabulasi Hasil <i>Posttest</i> Anak.....	91
Lampiran 13. Pedoman Observasi	92
Lampiran 14. Lembar Observasi	93
Lampiran 15. Hasil Observasi Aktivitas Anak	94
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas	95
Lampiran 17. Hasil Uji Homogenitas	96
Lampiran 18. Hasil Uji T	97
Lampiran 19. Instrumen Wawancara	98
Lampiran 20. Transkrip Hasil Wawancara.....	99
Lampiran 21. Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	101
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	102
Lampiran 23. Riwayat Hidup	106