

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*