

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan hasil analisis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa permainan *jump shape* memberikan pengaruh/efektivitas penggunaan permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 76,2 dan hasil nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 101,28. Selain itu dapat dilihat berdasarkan perhitungan melalui IBM SPSS Statistic 29.0.2.0. dengan hasil nilai *sig.(2-tailed)* sebesar  $0,001 < 0,05$  sehingga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* setelah dilakukannya *treatment* atau perlakuan menggunakan permainan *jump shape*.

Pada lembar observasi aktivitas anak terdapat anak yang sangat aktif berjumlah 10 orang, anak yang aktif berjumlah 14 orang, anak yang cukup aktif berjumlah 1 orang dan anak yang kurang aktif berjumlah 0 orang. Kondisi aktivitas anak pada saat pembelajaran menggunakan permainan *jump shape* membuat anak-anak menjadi aktif dalam pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tertarik dan antusias dalam melakukan permainan *jump shape*. Sehingga dalam mengenal dan menghafal bentuk geometri dilakukan dengan mudah dan menyenangkan oleh anak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak

monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan-kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya permainan *jump shape*.

2. Melalui adanya permainan *jump shape* ini diharapkan dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak disaat pembelajaran berlangsung dan dapat guna untuk meningkatkan aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan kognitif.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media permainan *jump shape* ini, sehingga dapat digunakan untuk melihat aspek perkembangan kognitif anak secara maksimal.