

EFEKTIVITAS PERMAINAN JUMP SHAPE UNTUK MENGENALKAN BENTUK GEOMETRI PADA PEMBELAJARAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Reni Maryani¹, Lusi Marlisa^{2*}, Gariato³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

Article Info

Article History:

Received: Oktober 2024

Revised: November 2024

Accepted: Desember 2024

Published: Desember 2024

Key Word : Geometric shapes, cognitive learning, jump shape game

Abstract

The problem found in Khodijah Mulyojati Kindergarten Metro Barat is that some children 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 that makes children not too happy and does not attract children's attention during learning. The methodology used in this study is a quantitative method with the type of research used 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 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 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 the jump shape game media of 25.08. Based on the results of this study, it shows that there is an effectiveness in the use of jump shape game media to introduce geometric shapes in early childhood cognitive learning at Khodijah Mulyojati Kindergarten, West Metro.

Copyright © 2024, Reni Maryani et al

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat yaitu sebagian anak mengalami kesulitan untuk mengenal bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Hal ini disebabkan minimnya media pembelajaran mengenai bentuk geometri yang digunakan saat pembelajaran berlangsung menjadikan anak tidak terlalu senang dan tidak menarik perhatian anak pada saat pembelajaran berlangsung. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan ini adalah metode penelitian *pre-experimental design* dengan model penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dengan skala likert. 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. 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 efektivitas dalam penggunaan media permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat.

Kata Kunci : Bentuk Geometri, pembelajaran kognitif, permainan *jump shape*

*Corresponding author:

Email Address: lusimarlisa1@gmail.com

Copyright ©2024 author Lusi Marlisa

DOI <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v5i1.9974>

Pendahuluan

Geometri ialah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengenalkan bangun datar menggunakan simbol benda-benda yang ada di sekitar. Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Lailatul Zurlita, dkk kemampuan kognitif pada anak-anak berusia 5-6 tahun yaitu salah satunya dapat menyebutkan 5 jenis bentuk yang berbeda, yaitu lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan belah ketupat (Lailatul Zurlita, Yuhasriati & Isra Wati, Sitti Muliya Rizka, Suhartati, 2022) (Marlisa et al., 2022).

Permasalahan yang ada di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat yaitu terdapat sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Bentuk geometri tersebut yaitu lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Hal ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran mengenai bentuk-bentuk geometri yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru-guru memperkenalkan bentuk geometri dengan menggunakan media lama seperti gambar, balok dan plastisin. Permasalahan yang menyangkut aktivitas pembelajaran pada anak dalam mengenalkan bentuk geometri yaitu anak menjadi tidak terlalu tertarik, anak menjadi cepat bosan dan tidak terlalu senang saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menjadi sangat monoton dikarenakan media yang digunakan hanya menggunakan media lama dan itu tidak menarik perhatian anak-anak pada saat pembelajaran (Marlisa, 2019).

Tujuan pengenalan bentuk-bentuk geometri yaitu anak diharapkan dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk dengan cara mengamati benda-benda yang ada di sekitar anak misalkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Tujuan pengenalan geometri secara khusus menurut Clements, dkk dalam Afifah Nur Anisa memiliki tujuan yaitu, memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai dengan bentuk-bentuk itu (Anisa, 2023).

Menurut Piaget dalam Yundya Ullan permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh medium yang membantu mengembangkan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mempraktikkan kompetensi dan keterampilan mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan karena Piaget percaya bahwa struktur kognitif perlu dilatih dan permainan adalah latar yang sempurna untuk melakukan latihan ini (Ullan et al., n.d.). Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri datar pada anak usia dini adalah

permainan *jump shape* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir dan memahami bentuk geometri bangun datar pada anak. Permainan *jump shape* atau lompat bentuk hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaannya, pada permainan tradisional engklek yaitu melompati bentuk-bentuk geometri datar dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek), sedangkan pada permainan lompat bentuk geometri ini menggunakan alat media berupa *banner* yang telah didesain dengan berbagai bentuk-bentuk geometri datar dengan warna-warna yang menarik untuk anak, lalu terdapat kaleng bekas yang berisikan bermacam-macam bentuk geometri yang akan dikenalkan pada anak yaitu, lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Kemudian anak akan mengambil secara acak bentuk geometri yang terdapat didalam kaleng lalu jika anak mendapatkan bentuk geometri seperti bentuk segitiga maka anak akan melompat pada bentuk-bentuk segitiga dan anak akan menyebutkan bentuk geometri yang telah didapatnya dengan suara yang lantang. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti ini akan meningkatkan minat belajar anak untuk mengenal dan menghafal bentuk-bentuk geometri dikarenakan pembelajaran dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

Kontribusi penelitian ini yakni permainan *jump shape* menjadi sebuah metode pembelajaran dalam mengenalkan bentuk dan konsep geometri dengan permainan fisik. Permainan ini membantu memperkuat kemampuan anak melalui pengalaman langsung dengan adanya Interaksi fisik dengan bentuk-bentuk geometri, sehingga dapat membantu anak memahami konsep geometri melalui pengalaman sensorimotor, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Kemudian permainan ini lebih interaktif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif dan mendukung pendekatan pembelajaran *holistic* pada anak usia dini.



Gambar 1. Kegiatan anak saat bermain *jump shape*

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *pre-eksperimental design* (Sugiyono, 2023). Adapun model penelitian *pre-eksperimental design* yang digunakan adalah *one group pretest posttest design* yaitu terlebih dahulu dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* sehingga pengaruh dari hasil *treatment* tersebut dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Populasi dan Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 anak dengan 15 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner (angket), Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala *likert* berbentuk ceklist. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen

Variabel penelitian	Indikator	Sub indikator	No. Item	Jml item
Permainan <i>jump shape</i>	Melompat	1. Mampu berdiri dengan satu kaki	1,2,3,4,5	5
		2. Mampu menyeimbangkan tubuh		
		3. Mampu melompat dengan satu kaki		
		4. Mampu melompat ke bentuk geometri yang didapat		
		5. Mampu mengikuti aturan permainan		
Mengenal Bentuk Geometri	Menyebutkan	1. Menyebutkan gambar geometri dari gambar yang ditunjukkan	6,7,8,9,10,11,12,13	8
		2. Menyebutkan bentuk geometri dari benda yang berada disekitar anak		
Mengenal Bentuk Geometri	Mengelompokkan	1. Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuknya	14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26	13
		2. Anak mampu memisahkan bentuk geometri berdasarkan warna yang sama		
		3. Anak mampu menarik garis bentuk geometri ke benda berbentuk geometri		
		4. Anak mampu mengumpulkan benda bentuk geometri		
	Menggambarkan	1. Menggambarkan pola geometri	27,28,29,30	4

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai pendekatan analisis datanya (Sugiyono, 2023). Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan sejauh mana penguasaan siswa mengetahui bentuk geometri setelah melakukan

pembelajaran dengan metode permainan *jump shape*. Rumus yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-T.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data peneliti berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan uji normalitas data dengan uji *Shapiro Wilk* dengan kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansinya > 0.05 , maka data berdistribusi normal dan apabila nilai uji signifikansinya < 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k \alpha_i (X_{n-i-1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D : Koefisien test shapiro wilk

X_i : Angka ke I pada data

X : Rata-rata data

T_3 : Konversi statistik shapiro wilk

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara *pretest* dengan *posttest*. Untuk mengetahui homogenitasnya digunakan uji *Levene* dengan kriteria pengujian yaitu apabila nilai signifikansinya > 0.05 , maka data homogen dan apabila nilai signifikansinya < 0.05 , maka data tidak homogen. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum n (Z_i - Z)^2}{d(k - 1) \sum (Z - Z_i)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah observasi

k : Jumlah kelompok

Z : Nilai Z per data

Z_i : Nilai rata-rata Z perkelompok

Z : Nilai rata-rata Z keseluruhan

c. Uji T

Uji T dilakukan setelah dilakukan pengujian data dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, apabila data tersebut normal dan dinyatakan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk menguji perbedaan atau membandingkan rata-rata dari sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*, adapun untuk membandingkan menggunakan rumus uji paired sampel t-test sampel sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata sampel sebelum perlakuan

\bar{x}_2 : Rata-rata sampel setelah perlakuan

S_1 : Simpangan baku sebelum perlakuan

S_2 : Simpangan baku setelah perlakuan

n_1 : Jumlah sampel sebelum perlakuan

n_2 : Jumlah sampel setelah perlakuan

r : Nilai korelasi antara sebelum dan sesudah perlakuan

Hasil dan Pembahasan

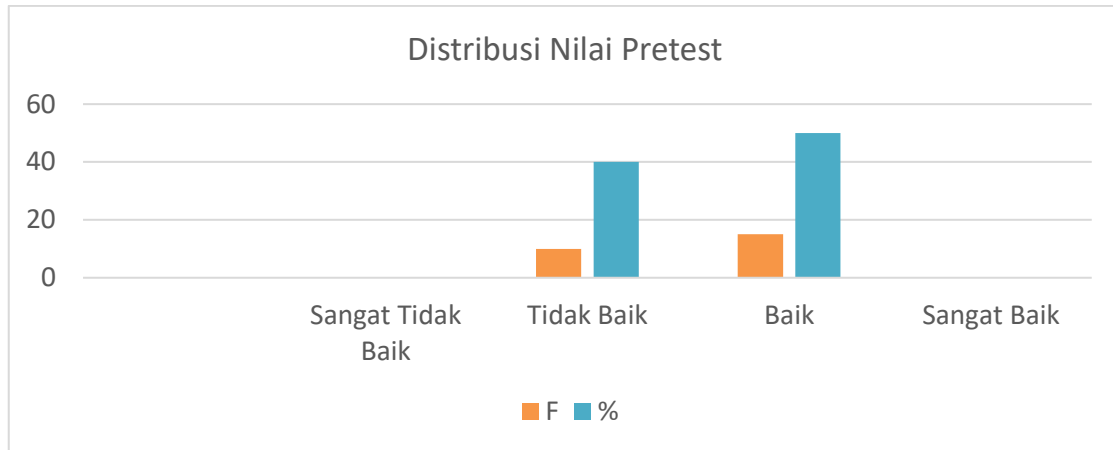
Pada penelitian ini membahas terkait efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket pada permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini. Data tersebut diolah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh/efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Metro Barat. Kelas yang digunakan untuk penelitian, yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen. Kelas ini berjumlah 25 orang anak dengan anak laki-laki sebanyak 15 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang. Hasil data penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

a. Nilai *Pretest*

Hasil nilai *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest*

Interval	F	%	Kriteria
98,5 - 120	0	0%	Sangat Baik
77 - 97,5	15	60%	Baik
53,5 - 75	10	40%	Tidak Baik
30 - 52,5	0	0%	Sangat Tidak Baik
Total	25	100%	



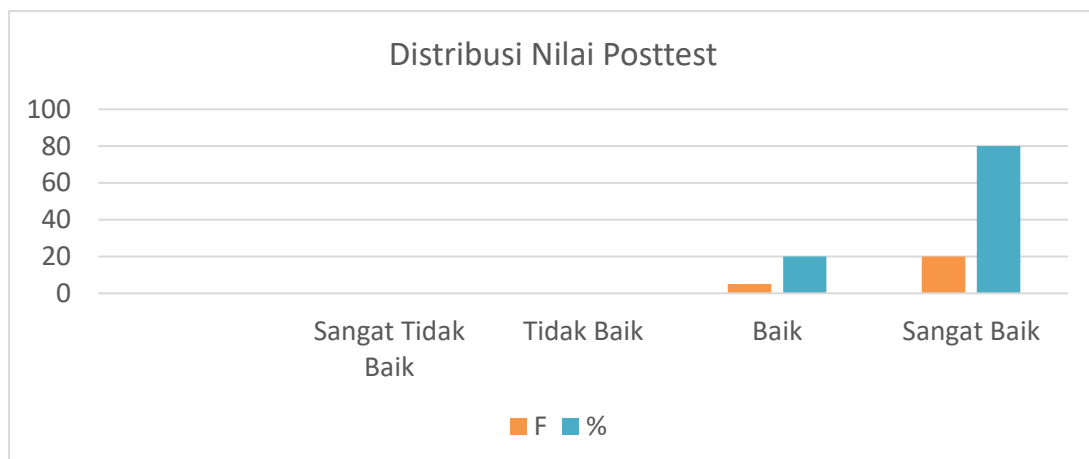
Berdasarkan dari data hasil pretest pada tabel diatas menunjukkan bahwa belum adanya anak yang berada pada kriteria sangat baik. Presentase mengenal bentuk geometri yang terdapat pada kriteria baik berada pada rentang presentase 60% dengan jumlah 15 anak, kriteria tidak baik dengan rentang presentase 40% dengan jumlah 10 anak, dan kriteria sangat tidak baik dengan rentang presentase 0% dengan jumlah 0 anak.

b. Nilai *Posttest*

Setelah mendapatkan data dari hasil pretest, selanjutnya anak diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan permainan *jump shape* pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga diperoleh hasil dari data posttest sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai *Posttest*

Interval	F	%	Kriteria
98,5 - 120	20	80%	Sangat Baik
77 - 97,5	5	20%	Baik
53,5 - 75	0	0%	Tidak Baik
30 - 52,5	0	0%	Sangat Tidak Baik
Total	25	100%	



Berdasarkan dari data hasil posttest pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase mengenal bentuk geometri pada anak dengan kriteria sangat baik sebesar 80% dengan jumlah 20 anak, kriteria baik sebesar 20% dengan jumlah 5 anak, kriteria tidak baik sebesar 0% dengan jumlah 0 anak, dan kriteria sangat tidak baik sebesar 0% dengan jumlah 0 anak. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan mengenal bentuk geometri pada anak, dimana kriteria sangat baik pada hasil pretest sebesar 0% menjadi 80%. Sedangkan pada kriteria baik terjadi penurunan yang pada awalnya dengan presentase 80% dengan jumlah 15 anak menjadi 20% dengan jumlah 5 anak. Penurunan juga terjadi pada kriteria tidak baik yang pada awalnya 40% dengan jumlah 10 anak menjadi 0% dengan jumlah 0 anak. Sehingga terdapat perbedaan data antara hasil pretest dan posttest mengenal bentuk geometri setelah melakukan pembelajaran menggunakan permainan *jump shape*.

c. Uji T

Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *t-test* yaitu dengan rumus *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan atau membandingkan rata-rata dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* atau data dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan alat pengumpul data yaitu kuesioner atau angket. Data dapat dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $sig < 0,05$. Pengujian ini dibantu dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 29.0.2.0. dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

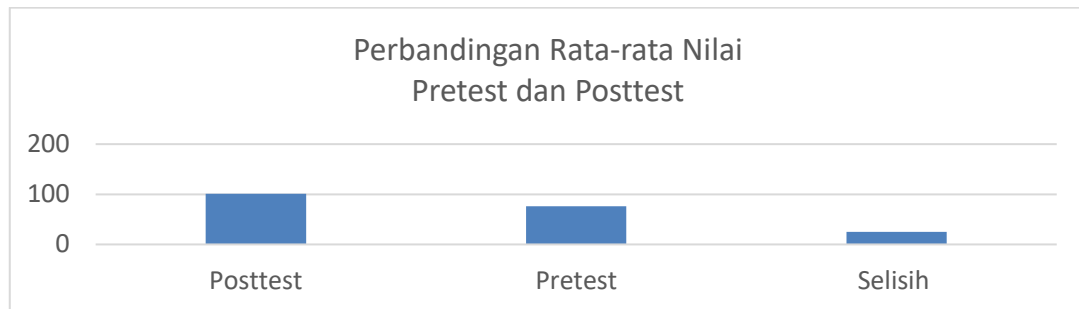
Tabel 4. Uji T

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.080	3.095	.619	-26.357	-23.803	-40.522	24	<.001	<.001

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan anatar rata-rata nilai sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen tersebut yang artinya terdapat peningkatan atau pengaruh pada pembelajaran efektivitas permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat. sedangkan hasil perbandingan nilai rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Peningkatan Pada Pembelajaran

Jumlah	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
25 responden	1905	2532	627
Rata-rata	76,2	101,28	25,08



Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa peningkatan mengenal bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini meningkat dengan hasil nilai *pretest* sebesar 2905 dan nilai *posttest* sebesar 2535 yaitu dengan selisih nilai 627. Terlihat juga sebelum melakukan pembelajaran menggunakan permainan *jump shape*, hasil rata-rata *pretest* pada anak nilainya sebesar 76,2. Kemudian setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan permainan *jump shape* terjadi peningkatan pada hasil rata-rata *posttest* pada anak nilainya sebesar 101,28.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh/efektivitas dari penggunaan permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran anak usia dini di TK Khodijah Mulyojati Metro Barat yang dapat dibuktikan dengan hasil nilai *Sig.(2-tailed) < 0,05* dimana $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini salah satu usaha dari permainan *jump shape* untuk mengenalkan bentuk geometri pada pembelajaran kognitif anak usia dini yang telah diterapkan oleh peneliti. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mempraktikkan kompetensi dan keterampilan mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan serta dapat membantu mengembangkan kognitif anak, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget dalam Yundya Ullan bahwa aspek kognitif anak perlu dilatih dan permainan adalah latar yang sempurna untuk melakukan latihan ini (Ullan et al., n.d.). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru yang menjelaskan bahwa media permainan *jump shape* diperlukan dalam pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri yaitu "Media pembelajaran diperlukan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih jelas dan menarik sehingga anak akan fokus pada pembelajaran, mengurangi rasa bosan,

memudahkan anak untuk mengingat materi yang dipelajari dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan” (Ratnasari, 2024).

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lestari, K.W dalam Desy Wahyu Rustiyanti bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada disekitar berdasarkan bentuk geometri (Rustiyani, 2014). Setelah melakukan permainan ini anak sudah dapat mengenal dan menunjuk bentuk geometri apabila diberikan pertanyaan dari gambar yang telah ditunjukkan oleh guru, anak dapat menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang tanpa ada kesalahan, serta anak sudah dapat mengumpulkan benda-benda yang ada disekitarnya apabila diberikan pertanyaan oleh guru untuk mencari contoh benda dari bentuk geometri tersebut. Permainan *jump shape* ini tidak hanya untuk mengenalkan bentuk geometri secara menyenangkan tetapi dapat meningkatkan kemampuan keterampilan pemecahan masalah anak, membantu anak belajar cara berfikir secara kritis, melatih fokus dan konsentrasi pada anak disaat melakukan permainan *jump shape* ini. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa “Pembelajaran mengenalkan bentuk geometri memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Pada pembelajaran ini anak belajar membedakan berbagai bentuk benda yang berada disekitarnya seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Selain itu, pemahaman tentang bentuk geometri berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, memecahkan masalah dan mengenali ruang dan bentuk” (Ratnasari, 2024).

Selain itu dengan mengenalkan konsep dasar geometri kepada anak lebih awal dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi dan indentifikasi bentuk-bentuk dalam kehidupan sehari-hari pada anak. Sebagai contoh anak dapat mengenali bentuk lingkaran pada roda sepeda, segitiga pada semangka yang dipotong berbentuk segitiga, persegi pada foto di dinding dan persegi panjang pada papan tulis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data pembahasan 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*.

References

- Akemad Wahyudi, A. I. (2021). Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Lectura*.
- Anisa, A. N. (2023). Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri Melalui Media Bahan Alam Pada Kelompok A2 Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah II Kaliwates.
- Gariato. (2024). *Sistem Penjaminan Mutu Internal Di Perguruan Tinggi Teori, Praktek dan Perspektif Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Ginarti. (2021). Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan. *Jurnal Acie*.
- Komariyah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji. *Jurnal Audiensi*.
- Lailatul Zurlita, Y. S. (2022). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Marlisa, L. (2019). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Telaah Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014) Terhadap Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 136–145. <https://doi.org/10.36706/JTK.V6I2.9895>
- Marlisa, L., Alawiyah, A., & Tisnawati, N. (2022). Analisis Hubungan Metode Bercerita Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Thufulah: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(02), 1–5. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/thufulah/article/view/3466>
- Marifah, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelompok A Di TK Hikari. *Jurnal Uin*.
- Nafiah, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Kelompok B-3 Di Raudlathul Athfal Perwanida Rejoso Nganjuk. *Jurnal Rabit*.
- Restiati, E. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*.
- Rustiyanti, D. W. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ullan, Y. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Edukatif Dengan Media Biji Karet Di Taman Kanak-Kanak.