

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI
PERMAINAN PAPAN AJAIB DI RAUDHATUL ATHFAL
AL-QUR'AN THAWALIB KOTA PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

**ASRIFA
NIM 58901/2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

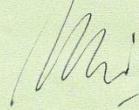
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI
MELALUI PERMAJNAN PAPAN AJAIB DI RAUDHATUL
ATHFAL ALQUR'AN THAWALIB PADANG PANJANG

Nama : Asrifa
NIM/BP : 58901 /2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Drs. Wisroni, M.Pd.
NIP 19591013 198703 1 003

Pembimbing II,



Dra. Hj. Wirdatul 'Aini, M.Pd.
NIP 19610811 198703 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui
Permainan Papan Ajaib di Raudhatul Athfal Al-qur'an
Thawalib Kota Padang Panjang

Nama : Asrifa

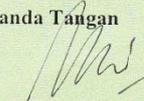
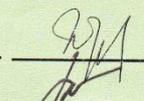
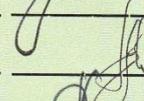
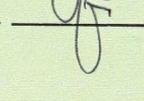
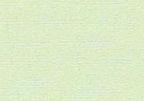
NIM/TM : 58901/2010

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Wisroni, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Wirdatul 'Aini, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Syafruddin Wahid, M.Pd.	3. 
4. Anggota	: Drs. Jalius HR, M.Pd.	4. 
5. Anggota	: MHD. Natsir, S.Sos.I., S.Pd., M.Pd.	5. 

KATA PERSEMBAHAN

*“ Dengan nama ALLAH Yang Maha Pengasih Lagi Penyayang”Nun,
Demi Pena yang mereka tuliskan (surat Al qalam ayat 1) Katakanlah
Perhatikan apa-apa yang ada dilangit dan di bumi tetapi tidak
bermanfaat keterangan dan peringatan bagi kaum yang beriman
(Surat Yunus ayat 101)*

*Puji dan Syukur kuPersembahkan kehadiran-Mu YA ALLAH
Atas limpahan ilmu, kesehatan, dan hidayah-Mu kepadaku
Dalam mengarungi bahtera kehidupan ini
Kehidupan, itu timbul dan tertekan, Karena hidup wujud perjuangan
Tanpa darah yang bercucuran, Namun, penuh peluru yang berserakan
Siap hancurkan arti hidup, Menghentikan perjuangan
Aku takkan lepaskan senjata naluriku,
Hingga aku layak untuk dihargai Sebagai pejuang
Tersembunyi kebahagiaan dalam kelelahan
Memancar setitik cahaya dibalik kekuasaan-Mu UntukKu
Ku yakinYa ALLAH, Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan
Janganlah kamu sekalian berpatah harap Atas segala kegagalan
Dan jangan gembira secara berlebihan atas segala keberhasilan
Hari ini aku merasa lega dan tersenyum bersyukur pada-Mu Ya.....
ALL AH..
Atas hari yang telah dijanjikan jadi milikku karna-Mu Ya ALLAH
Alhamdulillah rabbi'alamin Aku mampu meraih gelar keserjanaan
Segelintir harapan dan keberhasilan yang baru tergapai
Namun.....,Hari ini merupakan langkah awal bagiku tuk meraih cita-cita
Maka dari itu ku mohon pada-Mu Tunjukan, dan bimbinglah aku menuju
masa depan Sampai di Akhirat nanti Ya ALLAH
Ya ALLAH...Lindungi lah aku terus dengan rahmat-Mu
Lindungilah aku dalam keimanan serta kejalan yang di Ridhoi
Penuhilah relung-relung hatiku dengan hanya cinta dan kasih kepada-
Mu
Ya ALLAH.... Janganlah engkau beban sesuatu yang aku tidak
sanggup memikulnya
Berilah kesabaran dalam menerima cobaan yang engkau berikan
kepadaku, Amiin.....Sebagai tanda bakti dan terimakasihku
Atas segala doa dan kasih sayang tulus
Yang telah mengantarkan aku meraih semua ini
Dengan segala ketulusan hatiku persembahkan buat orang kucintai
Buat kedua orang tuaku yang tiada lelah mendo'akanku
Buat para dosen yang tiada bosan membimbing ku hingga selesai
Buat sahabat yang slalu member semangat, inspirasi, sertado'a
Buat para buah hatiku tersayang yang selalu menjadi penyemangat
dalam hidupku
Amin Ya Rabbal 'aalamin*

Padang, Januari 2016

By : Asrifa

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi idengan judul “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Papan Ajaib di RA Al-qur'an Thawalib Padang Panjang”
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan mencantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Desember 2015
Yang membuat pernyataan



Asrifa
NIM.58901/2010

ABSTRAK

Asrifa, 2015: PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI PERMAINAN PAPAN AJAIB DI RAUDHATUL ATHFAL ALQURAN THAWALIB KOTA PADANG PANJANG.

Latarbelakang penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan geometri anak di RA Al-qur'an Kota Padang Panjang. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk dasar geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang. (2) Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-qur'an Thawalib Padang panjang. (3) Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam menciptakan bentuk dari pola geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-qur'an Thawalib Padang panjang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik RA Al-qur'an Kota Padang Panjang sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan alat pengumpul data lembaran observasi. Data dianalisis dengan teknik presentase. Prosedur penelitian dimulai dari memperhatikan permasalahan, merencanakan rancangan pemecahan masalah, merencanakan permainan papan ajaib, melaksanakan kegiatan, mengamati, merenungkan dan akhirnya menarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan papan ajaib dapat meningkatkan kemampuan (1) mengenal bentuk dasar geometri, (2) menunjukkan bentuk geometri, (3) menciptakan suatu bentuk dari pola geometri . Saran dari penelitian ini adalah diharapkan bagi guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan papan ajaib sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak. Bagi orang tua hendaknya mamahami kemampuan geometri, karena kemampuan ini nantinya sangat membantu sebelum anak masuk kependidikan dasar, dan pada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pengembangan pada aspek lain dengan memakai metode yang berbeda dalam usaha peningkatan kemampuan mengenal geometri anak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal geometri melalui permainan papan ajaib di Kota Padang Panjang”.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dra Hj.Wirdatul ‘Aini, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Sekaligus selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, pemahaman, serta motivasi akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak MHD. Natsir, S.Sos.I., S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. yang telah memberikan arahan ,pemahaman,serta motivasi akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Vevi Sunarti, S.Pd, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak Drs.Wisroni M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta karyawan dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra.Tuti Abdul Rajab, MM selaku Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Padang Panjang beserta staf yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.

8. Ibu Misnar, S.Pd.I. selaku Kepala RA Alquran yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis selama melakukan penelitian di RA Alquran kecamatan Padang Panjang Timur Kota Padang Panjang
9. Yang terkasih kedua orang tuaku yang menjadi motivasi dalam hidupku, suami serta yang utama anak-anakku yang selalu memberikan semangat, kesabaran dan dorongan yang tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini khususnya kelas PPKHB 2010 Padang Panjang yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan.
11. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan selama penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang , Desember 2015

ASRIFA
NIM 58901/2010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Pertanyaan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Defenisi operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	12
1. Hakikat PAUD	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
d. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
2. Perkembangan Kognitif Anak usia Dini	17
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	17
b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	18
c. Tujuan Perkembangan Kognitif	18
d. Manfaat Perkembangan Kognitif	19
3. Geometri	19
a. Pengertian Geometri.....	19
b. Jenis Geometri.....	21
4. Permainan Bagi Anak Usia Dini	22
a. Pengertian Bermainan	22
b. Tujuan Bermain	23
c. Manfaat Bermain	24
d. Permainan Papan Ajaib Bagi Anak Usia Dini	24

5. Permainan Papan Ajaib dan Hubungannya dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	26
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Setting Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	31
D. Jenis Dan Sumber Data	32
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	33
G. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
1. Diskripsi Kondisi Awal	44
2. Diskripsi Siklus I	45
a. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri	45
b. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri	47
c. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menciptakan Suatu Bentuk dari Pola Geometri pada Siklus I	48
d. Rekapitulasi Siklus I	50
e. Observasi	52
f. Refleksi	53
3. Diskripsi Siklus II	65
a. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Gambar yang Disediakan.....	53
b. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Benda yang ada disekitar	55
c. Gambaran Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menceritakan Pengalaman Sendiri	57
d. Rekapitulasi Siklus II	58
e. Refleksi	60
f. Rekapitulasi Antar Siklus	60
B. Pembahasan Penelitian	62
1. Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri.....	63

2. Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri	64
3. Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menciptakan Suatu bentuk dengan pola geometri	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	67
B. Saran	68

**DAFTAR RUJUKAN
LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Data Kondisi Awal Kemampuan Bercerita Anak di RA Al-qur'an Thawalib Padang Panjang	5
2	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus I	45
3	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus I	47
4	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menciptakan suatu Bentuk dari Pola Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus I	49
5	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri pada siklus I	51
6	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus II	54
7	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus II	56
8	Data Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menciptakan suatu Bentuk dari Pola Geometri dalam Kategori Mampu pada siklus II	57
9	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri pada siklus I	59
10	Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Papan Ajaib mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II	61

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
1	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri pada siklus I	46
2	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri pada siklus I	48
3	Peningkatan Kemampuan Anak dalam suatu Bentuk dari Pola Geometri pada siklus I	50
4	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri pada siklus I	52
5	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Dasar Geometri pada siklus II	55
6	Peningkatan Kemampuan Anak dalam Menunjukkan Bentuk Geometri pada siklus II	56
7	Peningkatan Kemampuan Anak dalam suatu Bentuk dari Pola Geometri pada siklus II	58
8	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri pada siklus I	59
9	Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Papan Ajaib mulai dari Kondisi Awal, siklus I sampai siklus II	62

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
1	Skema Kerangka Berfikir	30
2	Siklus Penelitian	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dimasa kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Masa awal anak termasuk masa usia dini merupakan cermin kualitas bangsa. undang-undang Depdiknas No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa, dan Negara

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Hal ini dimaksudkan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang dilaksanakan melalui jalur formal, informal, nonformal (Depdiknas 2004:5).

Pendidikan anak usia dini yaitu salah satu 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. Sebagaimana ditetapkan dalam undang–undang sistem

pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 BAB IV pasal 28: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha pembinaan atau arahan yang ditujukan pada anak semenjak lahir sampai usia 6 tahun yang di lakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Proses perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental bagi kehidupan individu. Aspek perkembangan yang mencakup aspek fisik motorik, moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa masa usia dini jangan sampai diabaikan begitu saja. Masa ini haruslah didukung oleh lingkungan sekitar anak (Depdiknas 2004 : 6).

Taman Kanak-Kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini, pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi Anak Usia Dini. Sebagaimana diatur dalam undang-undang SISDIKNAS (2003:4) BAB I, yang menyatakan:“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti perkembangan setiap anak yang berhubungan dengan masa pekanya. Kemudian guru dapat memberikan stimulasi yang dapat membantu berkembangnya masa peka anak sesuai dengan

fungsinya. Pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar dalam pembinaan manusia yang berkualitas, cerdas, dan bertanggung jawab atas diri dan masyarakat, bangsa dan negaranya, terutama tanggung jawab spiritual agar anak didik dapat menjalankan ajaran agamanya dengan baik.

Tanggung jawab yang besar tersebut merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan dasar pendidikan meliputi keyakinan beragama, nilai moral, aturan pergaulan dan sikap hidup yang mendukung kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segitiga, segi empat dan lain sebagainya.

Adapun indikator perkembangan geometri yang harus dicapai anak umur 4-5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no 58 tahun 2009 antara lain:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran
2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis
3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC
4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 ukuran atau warna.

Montolalu (2006:9.35) mengemukakan bahwa cara mengajarkan bentuk geometri pada anak adalah dengan pembelajaran tiga langkah, yaitu: (1) mengenalkan bentuk dasar geometri kepada anak, (2) menunjukkan bentuk geometri, (3) bertanya kepada anak.

Sesuai dengan indikator yang ada dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no 58 tahun 2009 dan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal geometri anak umur 4-5 Tahun berhubungan dengan kemampuan mengenal bentuk dasar geometri, menunjukkan bentuk geometri dan dapat menciptakan suatu bentuk dari pola geometri.

Berdasarkan hasil observasi di RA Al-Qur'an Thawalib Kota Padang Panjang, bahwa pengenalan bentuk geometri pada anak belum berkembang sesuai harapan. Guru selama ini mengenalkan bentuk geometri pada anak dilakukan dengan cara menggunakan gambar bentuk-bentuk geometri dan memakai balok yang ada. Balok yang ada disekolah tidak memadai untuk anak dan terbatas bentuknya. Disegi metode penyampaian, guru lebih banyak menyampaikan, sementara anak terpaksa hanya mendengar bagaimana bentuk geometri yang dijelaskan guru dengan alat peraga/media yang tidak dapat memperluas area pengalaman anak terhadap bentuk geometri, sehingga anak kurang berminat dan bersifat pasif dalam proses pembelajaran, konsekwensinya adalah rendahnya pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri seperti anak ragu menyebut bentuk, perbedaan, ciri-ciri dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan kenyataan diatas, peneliti berupaya mengatasi masalah mengenal bentuk geometri melalui permainan papan ajaib dengan menempel pita. Dengan menempel pita dapat mengaktifkan indra penglihatan terhadap bentuk-bentuk geometri, dan pesan melalui permainannya meningkatkan pemahaman anak, sehingga anak dapat mengenal bentuk dasar geometri, menunjukkan bentuk geometri dan dapat menciptakan bentuk dari pola geometri

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat data awal pengenalan bentuk geometri anak pada kelompok A di RA Al-Qur'an Thawalib Kota Padang Panjang pada Semester II Tahun pelajaran 2014-2015.

Tabel 1: Data Kondisi Awal Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang Semester II Tahun Pelajaran 2014-2015

No	Aspek yang Diamati	Kompetensi						Jumlah
		M		KM		TM		
		f	%	f	%	F	%	
1.	Mengenal bentuk dasar geometri	2	13,5	4	26.6	9	60	15
2.	Menunjukkan bentuk geometri	3	20	4	26.6	8	53.3	15
3.	Menciptakan suatu bentuk dari pola geometri	2	13,3	6	40	7	46,6	15
Jumlah		46,6		93,2		159,9		100%
Mean/rata-rata		15,53		31,06		53,3		

Sumber: RA Al-Qur'an Thawalib

Keterangan: M = Mampu
 KM = Kurang Mampu
 TM = Tidak Mampu

Berdasarkan data tabel1, dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri di RA Al-Qur'an dari data 15 orang anak yang diamati dalam aspek mengenal bentuk dasar geometri kriteria penilaian mampu baru 2 orang, kriteria kurang mampu 4 orang dan pada kriteria tidak mampu 9 orang. Dalam aspek menunjukkan bentuk geometri, anak yang mampu ada 3 orang, kurang mampu 4 orang dan tidak mampu 8 orang. Pada aspek menciptakan bentuk dari

pola geometri, anak yang mampu 2 orang, kurang mampu 6 orang dan yang tidak mampu 7 orang anak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat kita simpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal geometri di RA Al-Qur'an pada semester II tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah, untuk itu peneliti ingin merancang suatu permainan yang bertujuan untuk meningkatkan pengenalan geometri anak yang didukung oleh penggunaan alat permainan yang menarik yaitu dengan menggunakan permainan papan ajaib. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang tentang mengenal bentuk geometri sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri
2. Media yang digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri tidak menarik bagi anak.
3. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak banyak yang bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran geometri.
4. Fasilitas pembelajaran yang disediakan sekolah masih belum cukup.
5. Kurangnya stimulasi dari orang tua.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada:Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: “Apakah melalui permainan papan ajaib dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di RA Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk dasar geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang.
2. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-Qur’an Thawalib Padang panjang
3. Menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam menciptakan bentuk dari pola geometri melalui permainan papan ajaib di RA Al-Qur’an Thawalib Padang panjang.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah dengan permainan papan ajaib dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di RA Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang?

2. Apakah dengan permainan papan ajaib dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang ?
3. Apakah dengan permainan papan ajaib dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menciptakan bentuk dari pola geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang ?

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dalam peningkatan kemampuan anak dalam mengenal geometri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, menambah wawasan dan keterampilan guru hingga dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran yang merangsang peningkatan kemampuan geometri anak.
- b. Bagi orang tua dapat memahami akan pentingnya permainan yang variatif dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri
- c. Bagi pengelola lembaga PAUD sebagai bahan pertimbangan dalam penyediaan fasilitas dalam upaya meningkatkan kemampuan geometri anak.

H. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini ada istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Geometri

Geometri merupakan ilmu yang memahami hubungan, garis dengan garis, garis dengan sudut, sudut dengan sudut, serta menentukan ukurannya (Cholik dan Sugiono, 2007:40) sedangkan Sujiono (2005:17) menyatakan bahwa “Geometri berasal dari kata ge dan metri yang secara bahasa berarti pengukuran bumi, pada dasarnya geometri merupakan kajian matematika yang abstrak.

Adapun kemampuan pengenalan bentuk geometri dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Segi Empat

Yang dimaksud dengan geometri segi empat adalah bangunan yang keempat sisinya sama panjang dan sejajar, aspek yang akan dikenalkan tentang segi empat yaitu:

- 1) Mengelompokkan bentuk segi empat.
- 2) Menyebutkan nama-nama benda yang berbentuk segi empat.
- 3) Menggambar bentuk segi empat.

b. Segitiga

Yang dimaksud dengan geometri segitiga adalah bangunan datar yang mempunyai tiga buah sisi, aspek yang akan dikenalkan tentang lingkaran yaitu:

- 1) Mengelompokkan bentuk segitiga
- 2) Menyebutkan nama-nama benda yang berbentuk segitiga
- 3) Menggambarkan bentuk segitiga

c. Segi Empat Panjang

Yang dimaksud dengan geometri segi empat panjang adalah bangunan yang dua sisinya sama panjang dan sejajar, aspek yang akan dikenalkan tentang segi empat panjang yaitu:

- 1) Mengelompokkan bentuk segi empat panjang
- 2) Menyebutkan nama-nama benda yang berbentuk segi empat panjang
- 3) Menggambarkan bentuk segi empat panjang

Jadi kesimpulannya geometri berhubungan dengan konsep suatu benda dan berbicara tentang geometri berarti berbicara tentang bangun datar dan bangun ruang.

Adapun kemampuan mengenal geometri dalam penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan mengenal bentuk dasar geometri melalui permainan papan ajaib ini adalah kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk dasar geometri yang ada pada papan ajaib.
- b. Kemampuan menunjukkan bentuk geometri melalui permainan papan ajaib ini adalah kemampuan anak dalam menunjukkan bentuk geometri yang ada pada papan ajaib.
- c. Kemampuan menciptakan suatu bentuk dari pola geometri melalui permainan papan ajaib ini adalah kemampuan anak dalam menciptakan suatu bentuk dari pola geometri. Apakah bentuk rumah, bangunan bertingkat dan lain sebagainya.

2. Permainan papan ajaib

Papan ajaib adalah permainan untuk mengenalkan konsep geometri. Permainan papan ajaib menggunakan papan dari kayu yang dilubangi. Pada baris pertama terdapat 2 lubang, baris kedua terdapat 3 lubang dan baris ketiga terdapat 3 lubang, sehingga jumlah lubang pada papan ajaib adalah 8 lubang. Lubang pada papan ajaib digunakan untuk menyambungkan pita agar terbentuk suatu geometri.

Penulis mengembangkan permainan ini karena penulis yakin bahwa dengan permainan papan ajaib ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Bila suatu permainan digemari oleh anak maka otomatis anak akan bermain dengan senang hati. Bila sesuatu dimainkan dengan hati yang senang maka tujuan dari permainan ini dimainkan akan tercapai dengan baik. Permainan ini dapat dimainkan secara individual, kelompok maupun klasikal. Permainan ini dimulai dengan mengajak anak menempelkan pita yang telah disediakan pada lubang papan ajaib hingga membentuk suatu bentuk geometri. Selanjutnya guru mengajak anak membentuk geometri lainnya dengan pita yang tersedia. Sehingga kreativitas anak dalam mengenal bentuk geometri dan membentuk sesuatu dengan geometri dapat meningkat melalui permainan ini.

Dalam hal ini permainan papan ajaib bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri, dan menciptakan bentuk dari pola geometri.