

ABSTRAK

**Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Raudhatul Athfal
Melalui Permainan Puzzle
(Penelitian Tindakan Kelas terhadap Kelompok B1 RA Al-Hidayah Kab.Bandung
Tahun Ajaran 2013/2014)
Ai Rochaeti**

1010055

Motivasi anak-anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran belum terlihat tepat guna/efektif dalam hal pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri, karena fasilitas yang disediakan masih terbatas, sehingga anak kurang semangat, dan mudah bosan. Padahal sumber dan bahan mudah disiapkan. Melalui penelitian tindakan kelas digunakan permainan puzzle dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan puzzle pada peserta didik di kelompok B RA Al-Hidayah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus dengan objek penelitian 12 anak. Masing-masing dilakukan tiga kali tindakan terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak di RA Al-Hidayah. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak adalah pada kategori sangat baik (BSB) prasiklus 25%, siklus I 33,33% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 66,66%. Berdasarkan hasil peningkatan dalam setiap siklus membuktikan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Raudhatul Athfal kecamatan Baleendah kabupaten Bandung. Adapun pengenalan bentuk geometri pada anak yang berkembang pesat yaitu, menunjuk bentuk segitiga, lingkaran dan persegi, menyebut bentuk segitiga, lingkaran dan persegi, membedakan bentuk segitiga, lingkaran dan persegi. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan permainan puzzle dapat lebih mengoptimalkan dalam mempersiapkan masalah yang harus dipecahkan oleh anak sehingga anak dapat menemukan sesuatu dari kegiatan tersebut dan pertanyaan yang mendukung tahap perkembangannya.

Kata Kunci : Mengenal Bentuk Geometri, Permainan Puzzle, Anak Usia Dini

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK RAUDHATUL ATHFAL
MELALUI PERMAINAN PUZZLE**

**Ai Rochaeti
1010055**

*Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pedagogic
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
airochaeti@yahoo.com*

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di RA Al- Hidayah masih kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri, serta dapat mengoptimalkannya dalam lingkungannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian RA Al-Hidayah pada kelompok B yang berjumlah 12 orang anak dengan menggunakan permainan puzzle, teknik yang digunakan adalah berupa observasi, dokumen, refleksi dan format penelitian anak. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing dilakukan tiga kali tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Presentase penelitian awal sebelum tindakan (prasiklus) dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) 25% meningkat menjadi 66,66%, pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang pada awalnya 16,66% meningkat menjadi 33,33% dan pada kategori masih berkembang (MB) yang awalnya 58,33% menurun menjadi 0%. Berdasarkan penelitian dalam setiap siklus membuktikan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Raudhatul Athfal kecamatan Beleendah kabupaten Bandung. Adapun pengenalan bentuk geometri pada anak yang berkembang pesat yaitu, menunjuk bentuk segitiga, lingkaran dan persegi, menyebutkan bentuk segitiga, lingkaran dan persegi, membedakan bentuk segitiga, lingkaran dan persegi. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan permainan puzzle dapat lebih mengoptimalkan dalam mempersiapkan masalah yang harus dipecahkan oleh anak sehingga anak dapat menemukan sesuatu dari kegiatan tersebut dan pertanyaan yang mendukung tahap perkembangannya.

Kata Kunci : Menegal Bentuk Geometri, Permainan Puzzle, Anak Usia Dini