

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI
PERMAINAN BENTUK GEOMETRI DI TK HARAPAN AYAH
BUNDA KEC. AMPEK NAGARI BAWAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**NURYASIP
NIM: 57364 / 2010**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan**

Nama : Nuryasip
TM/NIM : 2010/57364
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,



Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Pembimbing II,



Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 3 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan

Nama : Nuryasip
NIM : 2010/57364
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Indra Jaya, M. Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd

1.
2.
3.
4.
5.

ABSTRAK

NURYASIP: 2010. Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam matematika di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan masih rendah, Hal ini di sebabkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan kegiatan belajar sambil bermain dan media yang bervariasi, oleh karena itu peneliti menggunakan bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan di kelompok B yang berjumlah 15 orang anak laki-laki 6 orang dan perempuan 9 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan di olah dengan teknik presentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 Siklus, Siklus 1 diadakan 3 kali pertemuan dan Siklus 2 dilakukan 2 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap Siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan matematika anak, dari Siklus I pada umumnya kemampuan matematika anak terlihat masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II, Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri di TK Harapan Ayah Bunda kec. Ampek Nagari Bawan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dengan sangat baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan proposal, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs, Indra Jaya.M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen, dan staf tata usaha jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Kepala TK Harapan Ayah Bunda yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan guru TK Harapan Ayah Bunda yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.

8. Siswa anak didik peneliti TK Harapan Ayah Bunda yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Ayah, ibu, adik kakak yang telah memberikan doa serta dorongan untuk menyelesaikan masa- masa kuliah

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini jauh lebih sempurna dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakekat Anak Usia Dini	8
1. Pengertian Anak Usia Dini	8
2. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Hakikat Kognitif	10
a. Pengertian Kognitif	10
b. Perkembangan Kognitif	10
c. Tujuan Kognitif.....	11
d. Berhitung	11
1. Konsep Matematika.....	12
2. Tujuan Pembelajaran bagi matematika AUD	13
3. Hubungan Pembelajaran Matematika AUD	13
3. Bermain dan Permainan Anak	14
a. Pengertian Bermain	14
b. Manfaat Bermain.....	15
c. Karakteristik Bermain	16
d. Fungsi Alat Permainan	17
e. Syarat Alat Permainan.....	18
4. Permainan Geometri untuk mengembangkan kemampuan Matematika.....	18
1. Konsep yang akan dikenalkan	18

a. Angka	19
b. Bentuk-bentuk geometri	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Subjek Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian	23
D. Instrumentasi	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	30
B. Analisis Data	68
C. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi	79
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui Permainan bentuk geometri	29
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui permainan bentuk geometri Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	31
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri Pertemuan I pada Siklus I (Setelah Tindakan)	39
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri pada Siklus I Pertemuan II (SetelahTindakan)	42
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika matematika anak melalui permainan bentuk geometri pada Siklus I pertemuan III	47
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri pertemuan 1, 2 dan 3	50
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika melalui permaian bentuk geometri pada Siklus II Pertemuan I	56
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui permainan bentuk geometri pada Siklus II Pertemuan II	
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Siklus II Pertemuan 1 dan 2	65
Tabel10. Reapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui permainan bentuk geometri Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	69

DAFTAR GRAFIK

	Hal.
Grafik .1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui permainan bentuk geometri Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	33
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui permainan bentuk geometri pada Siklus I (Pertemuan I).	39
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Siklus I (pertemuan II).....	44
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika anak melalui permainan bentuk geometri Siklus I (Pertemuan III).....	49
Grafik 5 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Permainan Bentuk Geometri Pada Siklus I	58
Grafik 6 Hasil Observasi Kemampuan Anak melalui Permainan Bentuk Geometri Pada Siklus II Pertemuan II	63
Grafik 7 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang di miliki oleh anak, Di kembangkan dengan cara bertahap, karna setiap anak yang di lahirkan membawa potensi kelebihan dan kekurangan baik dari intelegensi bakat maupun minat.

Masa usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak, masa peka ini adalah terjadinya pematangan pungsi-pungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang di berikan oleh lingkungan juga untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri di siplin kemandirian, seni moral dan nilai-nilai agama, oleh itu di butuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, upaya perkembangan tersebut harus di lakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Salah satu pendidikan untuk mengembangkan potensi anak adalah di TK, untuk itu TK perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif dengan memberikan rasa aman, tenang dan menyenangkan bagi anak, agar anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri juga melatih

anak hidup bersih dan sehat serta menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain bagi anak bukan hanya bermain, tetapi bermain merupakan salah satu kegiatan dari proses pembelajaran, dalam bermain ini anak banyak menerima rangsangan. Selain membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak dalam proses belajar, Anak-anak mengenal dalam melalui permainan. Tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otak dengan melihat, mendengar, meraba dan merasakan semua ini dilakukan dengan bermain.

Depdiknas (2004:5) menjelaskan tujuan pendidikan di TK adalah Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama sosial emosional, kognitif, bahasa fisik-motorik kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang profesional, tenaga pendidik harus profesional guru dapat memahami perkembangan anak, membimbing dan menyusun program pembelajaran juga menguasai metode dan mampu menyediakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Perkembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni tujuan perkembangan kemampuan dasar yang diperlukan anak untuk melanjutkan pendidikan yang lebih lanjut. Untuk menambah pengetahuan anak salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan matematika, karna dengan matematika anak

dapat memahami konsep angka dalam menghitung benda sesuai dengan jumlah.

Pada usia anak TK sangat sulit untuk menanamkan kemampuan matematika, pada hal anak TK perlu di berikan pengenalan konsep angka karna akan memasuki sekolah lebih lanjut. Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang kemampuan matematika yang berhubungan dengan konsep matematika.

Hal-hal yang harus di lakukan untuk mempersiapkan berhitung dengan mengenal konsep angka yaitu alat peraga atau alat permainan yang dapat di gunakan oleh anak maupun guru dengan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan informasi menghasilkan pengertian, kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak dalam bermain.

Hasil observasi di TK Harapan Ayah Bunda di Bawan, penulis menemukan berbagai fenomena dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan matematika anak dalam mengetahui berbagai bentuk geometri dan menghitung, serta mengetahui berbagai ukuran, serta dapat menemukan angka sesuai dengan jumlah benda.

Pembelajaran kemampuan matematika tentang konsep angka, keterbatasan media alat yang di gunakan guru masih banyak kekurangan sehingga pembelajaran yang di berikan guru kepada anak belum tercapai sesuai dengan indikator seperti, anak dapat membilang (menyebutkan konsep bilangan dengan benda- benda sampai 10, juga menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10 (anak tidak

di suruh menulis) dan mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri(lingkaran, segi tiga, segi empat) media yang digunakan guru kurang menarik sehingga anak merasa genuh dan bosan, mengakibatkan kurangnya minat anak tentang pembelajaran matematika, orang tua juga kurang mengetahui pendidikan di TK.

Langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mngaplikasikan permainan geometri dalam peningkatan kemampuan matematika, anak akan mengenal konsep angka 1-10 dalam bentuk geometri anak dapat mengetahui berbagai bentuk geometri sesuai dengan ukuran dan mengurutkan dari ukuran yang kecil ke yang lebih besar begitu sebaliknya di TK Harapan Ayah Bunda di Bawan.

Adapun alasan ketertarikan peneliti untuk meneliti aspek perkembangan matematika anak adalah karena kemampuan matematika anak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar anak dapat mengetahui perbedaan konsep angka, macam-macam bentuk geometri dan berbagai jenis bentuk ukurannya.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan di antaranya:

1. Rendahnya kemampuan matematika anak dalam mmengetahui berbagai bentuk geometri dan menghitung serta mengenal berbagai ukuran, juga tidak dapat menemukan angka sesuai dengan jumlah benda.

2. Kurang variasinya media dan alat peraga tentang pembelajaran khususnya pada konsep angka dan bentuk-bentuk geometri
3. Kurangnya pemahaman Anak dalam pembelajaran Matematika
4. Evaluasi yang di lakukan guru belum sesuai dengan perkembangan anak

C. Pembatasan Masalah

Sebagai mana yang identifikasi masalah yang di uraikan di atas, maka penulis membatasi permasalahan yaitu Kurangnya Pemahaman anak Tentang Pembelajaran Matematika

D. Perumusan Masalah.

Berdasarkan batasan masalah yang di uraikan terlihat bahwa sangat pentingnya pengembangan kemampuan matematika anak di TK maka dapat di rumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah permainan Bentuk Geometri dapat meningkatkan kemampuan matematika anak di TK Harapan Ayah Bunda Kecamatan Ampek Nagari Di Bawan

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat di lakukan dengan melakukan permainan bentuk geometri salah satu alternative media edukatif yang menarik bagi anak dalam pelajaran matematika

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah Untuk peningkatan kemampuan Matematika anak melalui Permainan Geometri di TK Harapan Ayah Bunda di Bawan

G. Manfaat.

1. Bagi siswa aplikasi bagi permainan geometri dapat meningkatkan kemampuan matematika Di TK Harapan Ayah Bunda di Bawan
2. Untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar di TK Harapan Ayah Bunda
3. Guru dapat menerapkan permainan geometri salah satu pembelajaran matematika
4. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dengan melakukan kegiatan penelitian terutama dalam kemampuan matematika

H. Definisi operasional

1. Kemampuan matematika

Kemampuan matematika adalah kemampuan anak dalam mengetahui berbagai bentuk geometri serta menghitung jumlah benda, dan mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10 dan menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri melalui kegiatan bermain yang menyenangkan

2. Permainan geometri

Permainan bentuk- bentuk geometri adalah suatu alat permainan yang dirancang sedemikian rupa yang dibuat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika yang di buat dari papan triplek yang di beri warna yang menarik dan angka 1-10.

3. Indikator yang akan dicapai yaitu :

- a. Mengenal bentuk –bentuk geometri
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 1-10
- c. Menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 1-10 (anak tidak disuruh menulis)
- d. Mengelompokkan benda – benda tiga di mense (benda – benda sebenarnya) yang berbentuk geometri (lingkaran segi tiga , segi empat)
- e. Menyusun benda dari besar –kecil atau sebaliknya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak dalam beragam usia dengan berbagai perilaku biasanya menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan melihat tingkah laku mereka. Dalam kehidupan sehari-hari berbagai tingkat usia anak dapat dilihat ada, bayi, batita, balita, anak TK dan sampai anak usia sekolah dasar.

(Nasional Association for The Education of Young Children)NAEYC.1992 dalam Aisyah (2008:1.3) menyatakan bahwa usia dini adalah anak pada usia 0-8 tahun,yang tercakup dalam program pendidikan di penitipan anak, penitipan anak pada keluarga pendidikan pra sekolah.

Dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pendidikan anak 0-6 tahun dapat diberikan sejak dini sampai masuk perkembangan lebih lanjut.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Hartati dalam (Aisyah 2008:1.4) Menyatakan bahwa karakteristik Anak Usia dini yaitu:1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan pribadi yang unik 2) suka berfantasi dan berimajinasi 3)masa paling potensial untuk belajar 4) menunjukkan sikap egosentris 5) Memiliki daya konsentrasi yang pendek 6) Sebagaiian dari makhluk sosial.

Eliyawati (2005: 18) Menyatakan karakteristik anak usia dini meliputi :

- a) anak bersifat unik, b) anak bersifat egosentris, c) anak bersifat aktif dan energik, d) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan inusias terhadap banyak hal, e) anak bersikap eksploratif dan berjiwa pertualang, f) anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi atau daya khayal, h) anak masih mudah frustasi, i) anak masih ku) anak bersikap eksploratif dan berjiwa pertualang,f) anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, g) anak senang dan berkarya dengan fantasi atau daya khayal, h) anak masih mudah frustasi, i) anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) anak memiliki daya perhatian yang pendek, k) anak bergairah untu anak bergairah untuk belajar dari pengalaman, l) anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa karakteristik anak usia dini merupakan individu yang unik dan menunjukkan sikap egosentris, dan mulai tertarik dengan mekanisme kerja sebagai hal dan dunia luar di sekitarnya.

2. Hakikat Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Setiap individu selalu berpikir, dengan berfikir semua yang akan menentukan cepat atau lambat nya semua masalah di selesaikan, setiap anak yang dilahirkan dengan potensi yang berbeda – beda. Walaupun usia anak sama namun kemampuan berfikir anak tidak sama, perlu dikembangkan di usia TK TK adalah sekolah yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kognitif merupakan bagian dari intelegensi, tinggi atau rendahnya intelegensi seseorang dapat dilihat dalam kemampuan menyelesaikan suatu masalah atau tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif sangat penting dalam perkembangan kecerdasan anak yang di perhatikan dalam mengingat dan memahami berbagai konsep, Piaget dalam Suyanto(2005:53) Perkembang kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang berfungsi sehingga dapat berfikir, diantara sensori-mator, pra-operasional, konkret-perasional dan formal operation.

Sujiono(2005:40) mengatakan bahwa perkembangan kognitif secara lebih luas menyangkut kreatifitas, imajinasi, dan ingatan, perkembangan kognitif menggambarkan bagai mana pikiran anak berkembang dan berpungsi sehingga dapat berfikir.

c. Tujuan Kognitif

Kurikulum 2004 Menyatakan bahwa kognitif adalah bertujuan agar anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu,serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah mengelompokkan,mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

d. Berhitung

Pengertian Berhitung adalah belajar mengenal angka atau lambang bilangan bisa di lakukan dengan cara menghitung benda satu – persatu yang di hitung sesuai dengan jumlahnya. Keterampilan berhitung berkaitan dengan keterampilan berpikir anak yang kongkret, berhitung juga mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebut angka dan mengingat urutannya.

Berhitung dapat mengingatkan kemampuan kognitif anak. Soemanto (dalam Yuliani 2005:2.6) dalam Pada usia 4-6 tahun,masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan urutan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan menguasai jumlah kecil dari benda-benda.

Einon(2005:46) Menyatakan belajar berhitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa arti angka, saat anak-anak mulai berhitung

mereka menganggap itu sebagai irama mungkin mengerti apa arti 1-2-3 tetapi tidak dapat membayangkan arti 6-7-8

Berdasarkan pendapat para ahli di atas belajar berhitung adalah langkah pertama dalam mengerti apa angka atau pengetahuan dasar matematika merupakan salah satu komponen untuk kesiapan belajar yang amat penting dalam mengenal urutan bilangan.

1. Konsep Matematika

Paimin,1998 dalam Sujiono (2005:11.3) Menyatakan konsep matematika sekarang ini tidak hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak matematika di kembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungan memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan operasi yang di tetapkan.

Sujiono (2006) menyatakan bahwa konsep matematika moderen sekarang ini tidak hanya pada konsep bilangan tetapi lebih berkaitan dengan konsep abstrak, di mana suatu kebenaran matematika di kembangan berdasarkan alasan yang masuk akal.

Dari pendapat ahli diatas dapat di simpulkan bahwa konsep matematika di kembangkan dengan logis menggunakan pembuktian deduktif, di mana suatu kebenaran matematika di kembangkan berdasarkan alasan yang masuk akal.

2. Tujuan pembelajaran Matematika bagi Anak Usia Dini

Depdiknas (2000:11.5) Menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk: 1) agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, 2) Agar anak dapat menyesuaikan diri dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat memerlukan kegiatan berhitung,3) dapat memahami konsep ruang dan waktu,4) dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sujiono (2005:11.3) Menyatakan bahwa matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman nyaman dan menyenangkan, sehingga nantinya anak akan memiliki sesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa tujuan mempelajari matematika yaitu agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, agar anak dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan bermasyarakat, dan memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran matematika di sekolah dasar.

3. Hubungan Pembelajaran Matematika dengan konsep angka

Pengenalan konsep angka merupakan bagian pembelajaran matematika yang melibatkan kegiatan menghitung dan menjumlahkan suatu benda.

Depdiknas (2000 :11.8) Menyatakan bahwa “ Pembelajaran matematika membutuhkan banyak hapalan, hitungan melacak angka kemampuan mengidentifikasi konsep yang dapat di pelajari melalui kegiatan bermain”.

Dari Pendapat di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran matematika melibatkan kegiatan menghitung, mengidentifikasi konsep angka, dengan demikian matematika sangat berkaitan dengan konsep angka.

3. Bermain dan Permainan Anak

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang disenangi di lakukan anak secara spontan, merupakan suatu kebutuhan yang perlu berkembang secara wajar untuk menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri, anak mengenal dunia megembangkan konsep-konsep baru dan meningkatkan keterampilan sosial serta membentuk prilaku

Menurut Gallahue (1989) dalam Sofia (2005:85) menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang di lakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda- benda di sekitarnya dengan senang, suka rela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya.

Browne,dkk 1985 dalam Moeslichatoen (2004 :32) menyatakan bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan anak mengkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang di persiapkan untuk berpetualang di dunia anak.

Mayke dalam (Anggani 1995:3) Menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-gulang menemukan sendiri bereksplorasi mempraktekan dan mendapatkan bermacam –macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya.

Kesimpulan dapat di ambil bahwa kegiatan bermain dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi, anak dapat bermain dengan benda yang ada di sekitarnya atau tidak menggunakan benda. Bermain juga membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan.

b. Manfaat Bermain

Probel dalam Hartati (2005:94) menyatakan bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis, untuk menguatkan ketampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Manfaat bermain yang positif bagi anak yaitu : 1) Anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh sehingga anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat 2) Dalam bermain di butuhkan gerakan dan koordinasi tubuh(tangan , kaki dan mata) 3)

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya 4) Dalam bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya 5) Aspek pengindraan anak perlu di asah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal yang ada di sekitarnya 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga menari 7) Sebagai media terapi juga sebagai media intervensi melatih konsep dasar warna bentuk dan lainnya.

Montolalu (2005:1.15) Bermain bagi anak mempunyai arti yang sangat penting karna melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas dan imajinasi. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif menyumbangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan dan menyalurkan perasaan tertekan, Manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan secara menyeluruh

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah sangat penting untuk mengembangkan aspek daya pikir juga pengembangan alat pengindraan bagi anak.

c. Karakteristik Bermain

Hartati (2005: 91) Menyatakan Karakteristik Bermain bagi anak adalah 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan, 2) Bermain merupakan kegiatan untuk meningkatkan dinikmati, selalu

menyenangkan mengasikan dan menggairahkan, 3) Bermain di lakukan tanpa iming-iming apapun 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan 5) Bermain menuntut partisipasi aktif 6) Bermain itu bebas tidak harus selaras dengan kenyataan 7) Bermain bersifat spontan, makna dan kesenangan bermain di tentukan si pelaku.

Dari pendapat diatas dapat di simpulan bahwa karakteristik bermain bagi anak di lakukan dengan kesukarelaan, bermain juga lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan, bermain bersifat spontan.

d. Fungsi Alat Permainan

Fungsi Alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya, Dengan alat Permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indra secara aktif. Menurut tanaka dalam Sudono(1995:8) Tujuan dan penguasaan alat permainan yang di siapkan oleh pendidik harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan-kesulitan tersebut. Alat permainan tersebut untuk di pilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi alat permainan adalah untuk mengenalkan lingkungan pada anak melakukan kegiatan dengan jelas melatih panca indra dengan melakukan berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil anak untuk itu sangat penting dalam memilih alat permainan

e. Syarat Alat Permainan

Alat permainan yang dibuat hendaknya bersifat praktis dan dirancang sesuai dengan perkembangan anak, juga tidak membahayakan. Serta memiliki warna yang menarik dan bervariasi tidak membosankan mempunyai unsur keindahan yang menarik bagi anak.

Kamtini, dkk. (2005:59) Menyatakan bahwa syarat permainan adalah: a) Tidak berbahaya, b) Mudah di peroleh c) Sebaiknya dibuat sendiri, d) Berwarna dominan, e) Tidak mudah rusak, f) Tidak berat atau ringan sehingga mudah di mainkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan hendaknya dibuat sendiri dan tidak membahayakan bagi anak.

4. Permainan Geometri untuk mengembangkan kemampuan matematika

Musfiroh (2005:110) menyatakan bahwa anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, Menghubungkan jumlah dengan lambang angka dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

Permainan acak geometri dapat di mainkan dengan mempergunakan benda apa pun, klasifikasi anak atas dasar kesamaan dan perbedaan bentuk.

1. Konsep Yang Akan Di Kenalkan

Permainan geometri ini di memperkenalkan berbagai konsep antara

lain :

a. Angka

Dalam matematika simbol angka adalah sesuatu yang abstrak maka pengenalannya harus melalui tahapan konkret agar anak dapat memahaminya, tahapan ini mulai dari tahapan pengenalan konsep bilangan ke persamaan lalu pemecahan masalah hingga pengenalan angka dan persamaan dengan angka.

Anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka dan mengembangkan konsep serta menambah serta mengurangi (Bronson 1999)

Pendapat Brewer (1995 dalam Masitoh 2005:85) Mengemukakan bahwa anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori mereka menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas seperti menghitung, mengukur serta membandingkan.

Dalam Musfiroh (2005:110) Menyatakan bahwa anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

2. Bentuk-Bentuk Geometri

Anak mengenal berbagai bentuk geometri juga memahami bermacam bentuk geometri.

Sujiono (2005:2.13) menyatakan bahwa pengembangan konsep bentuk dan ukuran di antaranya yaitu: 1) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, 2) Mencocokkan benda menurut warna,

bentuk dan ukuran, 3) Membandingkan benda menurut ukurannya besar , kecil panjang lebar, tinggi rendah, 4) Mengukur benda secara sederhana, 5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar kecil tinggi rendah panjang pendek dan sebagainya, 6) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri, 7) Mencontoh bentuk-bentuk geometri, 8) Menyebut, menunjukan dan mengelompokkan segi empat, 9) Menyusun menara dari delapan kubus, 10) Mengenal ukuran panjang berat dan isi serta meniru pola dengan empat kubus.

Permainan acak geometri dapat di mainkan dengan mempergunakan benda apa pun, klasifikasi anak atas dasar kesamaan dan perbedaan bentuk.

B. Penelitian yang Releven

Dalam penelitian yang releven ini penulis mengambil dari penelitian yang di lakukan oleh:

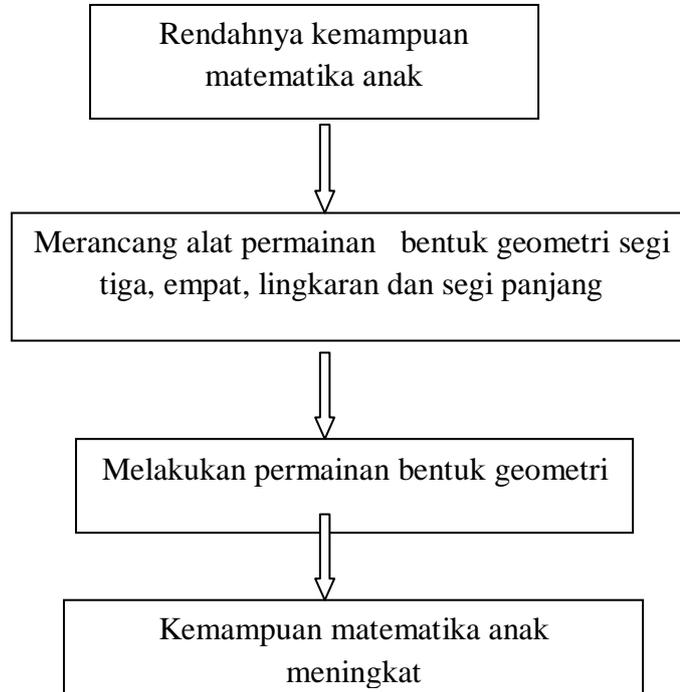
Sri Susanti (2012) Dengan judul Peningkatan Pengenalan Konsep Angka Melalui permainan Lingkaran Angka di TK Byangkari 09 Payakumbuh, Berdasarkan hasil yang di dapat Masing-masing tindakan telah ada peningkatan di setiap tindakan.

Elvi Safitri Ilsa(2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga Segi tiga di PAUD Posyandu Mawar Toboh Sikumbang Kab Padang Pariaman, hasil tindakan yang telah di lakukan dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan yang sangat baik kemampuan berhitung anak melalui permainan Ular Tangga.

Beda kedua dari hasil penelitian tersebut diatas dapat menjadi acuan dan masukan bagi penulis dalam melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Teknik Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kecamatan Ampek Nagari Bawan.

C. Kerangka Konseptual

Kemampuan matematika anak melalui bermain di mana permainan ini bermain bentuk geometri yang mengenalkan tentang konsep angka dan bentuk-bentuk geometri dengan berbagai ukuran, dengan permainan maka di harapkan kemampuan matematika anak akan lebih berkembang sebagai mana pada bagan berikutnya:



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah kemampuan matematika anak dapat ditingkatkan melalui teknik permainan bentuk geometri.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Adanya peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri hal ini terbukti dari hasil tidakan Siklus I sampai dengan Siklus II selalu ada peningkatan, aspek penilaian anak kategori sangat tinggi, tinggi dan rendah dilihat dari keseluruhan anak maka anak sudah dapat di katakan bahwa kemampuan matematika anak sudah terlihat berkembang sebagai mana yang diharapkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Adanya peningkatan yang sangat berarti dalam perkembangan matematika anak dan sikap anak. Hal ini terbukti dari siklus I sampai dengan Siklus II aspek penilaian anak bisa di katakan dengan kategori sangat tinggi namun ada 1 dan 2 anak yang mendapat nilai rendah.
3. Terdapat peningkatan perkembangan matematika anak dan sikap anak yang maksimal melalui permainan bentuk geometri dapat terbukti dari hasil tindakan pada Siklus I dan sampai pada Siklus II dapat di katakan berkembang kategori presentase tinggi sudah ampir semua anak bahwa kemampuan matematika anak sudah baik.
4. Agar tujuan peningkatan kemampuan matematika anak dapat berkembang secara optimal maka perlu strategi dan pendekatan yang sesuai dengan

karakteristik pembelajaran di TK yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan matematika serta melibatkan anak dalam melaksanakan kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman yang baik.

5. Peningkatan kemampuan matematika anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dengan menggunakan alat permainan dan bentuk geometri pada kelompok B di TK Harapan Ayah Bunda Bawan

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Bentuk – bentuk geometri digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.
2. Aplikasi permainan dengan bentuk geometri ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika anak karen permainan mudah dilakukan dan juga menarik dalam pembelajaran matemtika anak

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal diataranya :

1. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika anak maupaun sikap agar anak menjadi aktif, kreatif dan mandiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik serta menyenangkan.

2. Bagi anak TK Harapan ayah Bunda diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Bagi guru TK agar dapat mengembangkan kemampuan matematika anak juga sikap anak melalui kegiatan pembelajaran bentuk geometri agar kemampuan matematika anak berkembang secara keseluruhan
4. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif lagi dalam merancang media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan agar dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan yang disajikan guru
5. Kepada TK pihak TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak seperti pembelajaran Bentuk- bentuk geometri agar pembelajaran bentuk agar pelaksanaan kegiatan belajar anak sesuai dengan tujuan yang diharapkan
6. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan matematika dan sikap anak ke arah yang lebih baik lagi, dan juga dapat menciptakan alat permainan yang lebih variasi dan menarik yang digunakan oleh anak.
7. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKAAN

- Aisyah, siti.2008.*Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangn Anak UsiaDini*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Arikunto, suharsimi.2006.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta.Bumi Aksara
- Depdiknas,2003.*Undang-undang RI.SistimPendidikan Nasional*.Jakarta.Puspa Swara
- _____,2002. *Pedoman Sarana Bermain*.Jakarta Depdikbud
- _____,2000. *Permainan Berhitung di TK*. Jakarta. Depdiknas
- Dorotthy, einon. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia Dini 2-6 tahun*. Jakarta. Erlangga
- Eliyawati,cucu.2005.*pemilihan dan pengembangkan sumber belagar untuk anak usia dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Hartati,Sofia.2005.*Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*.Jakarta.Depdikbud Direktorat
- Haryanto,BoB.2011.*Agar anak tidak takut padamatematika*. yogyakarta. monika Books
- Ilsa, elvi safitri. *Peningkatan Kemampuan Berhitung*. Padang. UNP
- Kurikulum,2004. *Pembelajaran Berpusat Pada Anak*
- Kamtini dkk.2005.*Bermain melalui gerak dan lagu di Taman Kanak-kanak* Jakarta:Depdiknas
- Moeslchatoen,2004.*Metode Pengaran Di Taman Kanak-kanak*.Jakarta.Rineka Cipta
- Musfiroh,tadkiratun.2005. *bermain sambil belagar dan mengasah kecerdasan*.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional
- Montolalu,B.EF.2005.*bermain dan permainan anak*.Jakarta.Universitas Terbuka
- Suyanto,Slamet.2005. *Konsep dasar Anak Usia Dini*.Jakarta.Depdiknas Direktorat
- Sujiono,dkk.2005.*Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta.Universitas Terbukaber BelajarTK.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional

Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta.
Departemen Pendidikan Nasional

Susanti, Sri. 2012. *Peningkatan Pengenalan Konsep Angka*. Padang. UNP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 446871

Nomor : 169/UN35.1.4/PP/2012
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Padang, 28 Maret 2012

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Agam
Kec. IV Nagari
Di
Agam

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Bapak untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Nuryasip
NIM / TM : 2010/57364
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Bawan Kecamatan IV Nagari
Subjek Penelitian : Kelompok B TK Harapan Ayah Bunda Bawan
Lokasi Penelitian : TK Harapan Ayah Bunda Bawan Kecamatan IV Nagari
Lama Penelitian : ± 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih

Mengetahui:
Pembantu Dekan FIP,

Prof. Dr. Nurhizrah Gistituati, M. Ed
NIP. 19580325 199403 2 001

Sekretaris Jurusan,

Dr. Rakimahwati, M. Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Tembusan:

1. Yth. Dekan FIP UNP (sebagai laporan)
2. Yth. Kepala TK Harapan Ayah Bunda
3. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU**

Jl. Veteran No 1. Telp./Fax. 0752 - 66354 , Padang Baru - Lubuk Basung, Kode Pos. 26415
<http://www.agamkab.go.id> E-mail : kpmppt@agamkab.go.id Sms Center 08126612111

REKOMENDASI

Nomor : B.070/280/KPMPT-Ag/2012

TENTANG

IZIN PENELITIAN

Setelah mempelajari surat Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Nomor: 159/UN35.1.4/PP/2012 tanggal 28 Maret 2012 perihal Izin Penelitian, dengan ini menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan survei/ riset/ **penelitian**/ observasi/ Pengambilan Data/ Pemakaian Lokasi Praktek Lapangan di Kabupaten Agam, yang dilakukan oleh :

Nama : **NURYASIP**
Tempat/Tanggal Lahir : Bawan / 07 April 1985
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Bawan
Nomor Kartu Identitas : TM. 57364
Judul Penelitian : Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Bawan Kecamatan IV Nagari
Lokasi Penelitian : TK Harapan Ayah Bunda Bawan
Waktu Penelitian : 16 April s/d 25 Mei 2012
Anggota : -

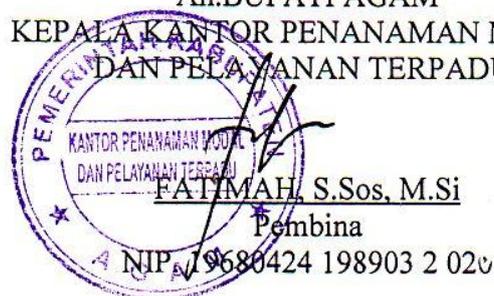
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan Izin Penelitian.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan Daerah/Wilayah penelitiannya kepada Pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dengan menghormati adat dan kebijaksanaan pada masyarakat setempat.
4. Mengirimkan laporan hasil kegiatan sebanyak 1 (satu) eksemplar, masing-masing untuk Bupati Agam Cq. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Agam dan Camat/Instansi yang bersangkutan.
5. Bilamana terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas maka surat keterangan Rekomendasi ini dicabut kembali.

Demikian Rekomendasi Izin Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan oleh yang berkepentingan dimana perlu.

Lubuk Basung, 16 April 2012
24 Jumadil Awal 1433 H

An.BUPATI AGAM
KEPALA KANTOR PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU,



Tembusan :

1. Kepala Kesbangpol Kabupaten Agam di Lubuk Basung;
2. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Agam di Lubuk Basung;
3. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang di Padang;



**PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
UNIT PELAKSANA TEKNIS PENDIDIKAN
TK/SD DAN LUAR SEKOLAH
KECAMATAN AMPEK NAGARI**

Jl. Lintas Manggopoh – Simpang Empat

Kode Pos : 26452

SURAT IZIN PENELITIAN

No. 179 /108.21.15/KP-2012

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Unit Pelaksana Teknis Pendidikan TK/SD dan Luar Sekolah Kecamatan Ampek Nagari, memberikan izin penelitian mahasiswa kepada:

Nama : NURYASIP
BP/NIM : 2010 / 57364
Jurusan/Prodi : PG-PAUD FIT UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Subjek Penelitian : Kelompok B TK Harapan Ayah Bunda Bawan
Kec. Ampek Nagari
Lokasi Penelitian : TK Harapan Ayah Bunda
Kec. Ampek Nagari
Judul Penelitian : *"Peningkatan Kemampuan matematika Anak melalui Permainan Bentuk geometri di TK Harapan Ayah Bundai Kecamatan Ampek Nagari"*
Dilaksanakan : April s.d Mei 2012

Demikian Surat Izin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



NIP. 19660206 198803 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Agam di Lubuk Basung
2. Camat Ampek Nagari di Bawan
3. Kepala TK Permata Bunda Kec. Ampek Nagari di Ganting
4. Yang bersangkutan



**TAMAN KANAK-KANAK HARAPAN AYAH BUNDA
KECAMATAN AMPEK NAGARI
KABUPATEN AGAM**

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 30/TK-HAB/AK/2012

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK. Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Kabupaten Agam, menerangkan bahwa :

Nama : NURYASIP
NIM : 57364/2010
Jurusan : PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP Padang

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi :

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Kec. Ampek Nagari Bawan.

Subjek Penelitian : Kelompok B

Lokasi Penelitian : ± 2 Bulan

Demikianlah Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bawan, 30 Maret 2012
Kepala TK. Harapan Ayah Bunda



A. A. KASIM, S. Pd