

**PENINGKATAN PENGENALAN MATEMATIKA
MELALUI PERMAINAN *DOT TO DOTS*
DI TK *PLANET KIDS* PADANG**

SKRIPSI

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



**Oleh
Yania Anriza
NIM. 2009/50977**

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

ABSTRAK

Yania Anriza, 2012: “Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan *Dot To Dots* di TK *Planet Kids* Padang”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah sulitnya anak mengenal konsep bilangan, anak sulit mengenal lambang bilangan, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru dalam pembelajaran masih bersifat *kaku teacher center*, pembelajaran matematika tidak bermakna bagi anak. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu melalui permainan *dot to dots*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengenalan matematika anak di TK Planet Kids melalui permainan *dot to dots* di TK Planet Kids Padang.

Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK Kartika 1-63 Padang pada kelompok A yang berjumlah 15 orang pada tahun ajaran 2011/2012. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi selanjutnya hasil penilaian anak diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian pada siklus I kemampuan pengenalan matematika anak meningkat dibandingkan dengan kondisi awal tetapi pada umumnya terlihat masih kurang baik sesuai dengan persentase dan tingkat keberhasilan. Dilanjutkan pada siklus II kemampuan pengenalan matematika anak menjadi lebih meningkat dan menunjukkan hasil yang positif terlihat dari persentase tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya, sehingga hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak meningkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan yang cukup berarti, hal ini membuktikan bahwa permainan *dot to dots* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengenalan matematika anak TK Planet Kids Padang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots di TK Planet Kids Padang”**. Tujuan penulisan proposal ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan Studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyelesaian proposal ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend selaku Pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan PG PAUD yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di PG PAUD dan Tata Usaha yang telah memberi motivasi serta semangat pada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu dan Papa yang telah begitu banyak memberikan do'a dan memberi semangat serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
5. Kakakku yang telah begitu banyak memberikan dorongan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan kuliah ini
6. Spesial buat sahabatku Yuyun yang telah banyak membantu dan mensupport
7. Bapak Drs. Sam Salam selaku Chairman TK Planet Kids yang telah memberikan dorongan kepada peneliti

8. Semua teacher-teacher TK Planet Kids terandam yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian
9. Anak-anak TK Planet Kids Kelompok A yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini
10. Buat teman-teman seangkatan 2009 PPKHB Padang I yang telah selalu semangat

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Konsep Pengembangan Kognitif	11
3. Pengenalan Matematika Anak Usia Dini	14
4. Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini	15
5. Bermain	18
6. Prinsip-prinsip Permainan Matematika Anak Usia Dini	23
7. Hubungan Matematika dengan <i>Dot to Dots</i>	23
8. Hubungan Matematika dengan <i>Dot to Dots</i>	23
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Penelitian	27
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	38
B. Analisis Data	79
C. Pembahasan.....	82

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	79
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Hasil Observasi Pengenalan Matematika Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
2. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	43
3. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Kedua	47
4. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Kedua	52
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I.....	54
6. Hasil Wawancara Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I.....	57
7. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Pertama	62
8. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Kedua	67
9. Hasil Observasi Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	71
10. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II.....	74
11. Hasil Wawancara Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II	77
12. Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dot To Dots Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan.....	78

DAFTAR GRAFIK

1. Pengenalan Matematika pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	39
2. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	44
3. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Kedua	49
4. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I Pertemuan Ketiga	53
5. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I	55
6. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Pertama	64
7. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Kedua	68
8. Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	73
9. Perbandingan Nilai Rata Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dot To Dots Sebelum dan Sesudah dilakukan Tindakan.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rincian Data Peserta Didik di TK Planet Kids	91
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	92
3. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus I	99
4. Rekapitulasi Kemampuan Anak dalam Meningkatkan Pengenalan Matematika Melalui Permainan Dot To Dots pada Siklus II.....	100
5. Dokumentasi Kegiatan Anak	101
6. Surat Izin Penelitian	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam proses pembinaan dan pengembangan sumber daya manusia. Melalui proses pendidikan seorang anak belajar mengembangkan diri dan berekspresi baik secara verbal maupun non verbal. Keberhasilan dalam dunia pendidikan, sangat ditunjang keberhasilan Pendidik dalam mengembangkan, serta mewujudkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Keberhasilan dalam proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah orang tua dan sekolah.

TK merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Tujuan TK adalah, mengembangka seluruh potensi yang dimiliki anak agar tumbuh dan berkembang secara optial sesuai dengan karakteristik anak

agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang dengan demikian tujuan TK adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang di anut, sehingga pembelajaran anak usia harus dirancang sesuai dengan kebutuhan anak.

TK sebagai salah satu wadah untuk menumbuh kembangkan potensi anak. Dalam pelaksanaanya harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya melalui bidang pengembangan kemampuan dasar yang dilaksanakan di TK yaitu pengenalan konsep matematika. Matematika adalah belajar mengenal angka dan berhitung secara sederhana untuk anak usia dini agar anak bisa mengenal angka dan berhitung.

Kebanyakan orang menilai matematika sebagai bidang yang sangat terbatas, hanya rumus penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan segala simbolnya yang sangat abstrak bagi anak. Matematika dianggap tidak sesuai dengan cara berpikir anak yang sangat kongrit dalam matematika, simbol angka adalah suatu yang abstrak, maka pengenalannya harus melalui tahap kongret agar anak bisa memahaminya. Diharapkan dalam permainan *dot to dots* kemampuan matematika anak meningkat

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Pengenalan matematika di TK dirancang mengikuti prinsip-prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya

bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang mengasyikkan dan menyenangkan untuk itu bermain harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam kegiatan bermain anak juga belajar berbagai kemampuan dasar seperti: kemampuan bahasa, kognitif, fisik/ motorik, dan seni. Dalam kegiatan bermain, anak sangat memerlukan dan membutuhkan alat permainan, karena alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain.

Bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini, anak akan bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematik sebagai pengalaman berharga baginya, misalnya mengelompokan, menghitung objek, dan mengurutan benda

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan di TK *Planet Kids*, terlihat kemampuan matematika anak masih rendah, banyak anak kurang merespon dan cepat bosan karena anak hanya melihat guru menulis angka di papan tulis dan menyuruh anak menghitung serta menyebutkan angka- angka tersebut, kurangnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan karena pembelajaran yang monoton sehingga anak merasa takut belajar matematika, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru dalam pembelajaran masih bersifat kaku (*teacher center*), pembelajaran tidak bermakna bagi anak. Berdasarkan fenomena yang terjadi di TK Planet Kids bahwa sulitnya anak mengenal konsep bilangan, anak sulit mengenal lambang bilangan, media pembelajaran yang digunakan guru kurang

bervariasi, guru dalam pembelajaran masih bersifat kaku *teacher center*, pembelajaran matematika tidak bermakna bagi anak. Untuk meningkatkan pengenalan matematika anak dibentuk suatu permainan yang dapat merangsang daya fikir anak melalui permainan *dot to dots*, karena kegiatan bermain mempunyai peranan langsung terhadap kemampuan matematika seorang anak. Pada mulanya anak tidak mampu berfikir secara abstrak karena bagi anak makna dan aspek berbaur menjadi satu, akibatnya anak tidak berfikir tentang sesuatu objek tanpa melihat objek yang sesungguhnya. Bermain *dot to dots* salah satu upaya meningkatkan pengenalan matematika anak dalam mengenal lambang dan konsep bilangan serta berhitung.

Dari fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk memberikan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut, penulis melihat kurangnya kemampuan anak terhadap kegiatan matematika karena disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan alat peraga langsung yang menarik minat anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam rangka meningkatkan proses dan hasil pembelajaran murid TK serta memotivasi anak untuk berfikir secara ilmiah maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Peningkatan Pengenalan Matematika Anak Melalui Permainan *Dot To Dots* di TK. *Planet Kids* Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas dapat di indentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika di TK Planet Kids Padang.

1. Sulitnya anak mengenal konsep bilangan
2. Anak sulit mengenal lambang bilangan
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi,
4. Guru dalam pembelajaran masih bersifat kaku *teacher center*,
5. Pembelajaran matematika tidak bermakna bagi anak

C. Pembatasan masalah

Dari beberapa identifikasi masalah diatas maka masalah yang akan dibahas peneliti hanya pengenalan matematika anak melalui permainan *dot to dots*.

D. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang akan diuraikan, terlihat masih rendanya pengenalan matematika anak, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “ Bagaimana pelaksanaan permainan *dot to dots* dapat meningkatkan pengenalan matematika anak usia dini di TK *Planet Kids* ”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan Pemecahan masalah untuk meningkatkan pengenalan matematika anak dilakukan melalui permainan *dot to dots* di TK *Planet Kids Padang*”.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah “ Untuk meningkatkan pengenalan matematika anak di TK *Planet Kids* melalui permainan *dot to dots* di TK *Planet Kids* Padang

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan matematika dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh
2. Bagi Guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru TK untuk meningkatkan kecedasan matematika melalui permainan kartu angka
3. Bagi Sekolah sebagai referensi untuk memperbaiki dan melengkapi sarana dan prasana pembelajaran yang masih kurang sehingga perkembangan matematika anak dapat meningkat.
4. Bagi Peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam pemahaman pengenalan matematika anak

G. Definisi Operasional

Agar terdapat persamaan persepsi dalam memahami penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dianggap sangat penting sebagai berikut :

1. Pengenalan Matematika

Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Suriasumantri (1982). Oleh sebab itu, dari mulai [usia pendidikan dini](#) yang kita kenal dengan [PAUD](#), Sekolah Dasar, sampai Perguruan Tinggi selalu melibatkan matematika pada mata pelajaran wajib.

2. Permainan *Dot to Dots*

Pengenalan matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di PAUD adalah belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain. Kegiatannya berupa membilang atau menyebut urutan bilangan dari 1-10, menunjuk lambang bilangan, dan mengenal lambang bilangan 1-10.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 menegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani atau rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Usia dini merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan pada masa itu terjadi lonjakan perkembangan luar biasa yang tidak terjadi pada masa-masa berikutnya. Menurut Masitoh (2005: 1)

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan

pendidikan yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya untuk mengusahakan terciptanya tujuan Pendidikan Nasional.

b. Fungsi dan Tujuan

Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar pada anak dan mengoptimalkan perkembangan otak. Tujuan PAUD adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan dalam bentuk PAUD didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut 1) berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan masing-masing anak sebagai individu, 2) kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, 3) merangsang munculnya kreativitas dan inovasi, 4) menyediakan lingkungan mendukung proses belajar, 5) menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar, 6) dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak, 7) Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan (Depdiknas 2006: 4)

Taman Kanak-kanak termasuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang mendidik anak usia 4-6 tahun

d. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tidak pernah berhenti belajar

Hartati (2005: 8) Anak adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa.

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 0-8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti dikemukakan oleh Richards (1996:11) adalah sebagai berikut a) anak bersifat egosentris, b) anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, c) anak adalah makhluk sosial, d) anak bersifat unik, e) anak umumnya kaya dengan fantasi, f) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, g) anak merupakan potensi belajar yang paling potensial.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah anak merupakan sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat anak usia dini memiliki ciri yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 0-8 tahun

2. Konsep Pengembangan Kognitif

a. Pengertian

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Depdiknas (2010: 119).

Anak akan berfikir ketika ia ingin tahu akan sesuatu yang dia tidak mengerti, anak akan bertanya kepada orang tua atau gurunya di sekolah. Sesuai dengan KBK TK dalam Aisyiah dkk (2007: 35) menyatakan bahwa pengembangan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya.

Pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan kognitif anak TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya. Dijelaskan lagi oleh Piaget dalam Aisyiah (2007:40) bahwa:

“ Perkembangan kognitif anak usia taman kanak- kanak berada pada tahap pra operasional, pada tahap ini penilaian anak masih didominasi oleh hal- hal yang berkaitan dengan aktifitas fisik dan pengamatannya sendiri. Kemampuan abstraksi anak mulai tumbuh sehingga memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun anak masih berfikir secara egosentris (berpusat pada anak)”.

b. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif

Depdiknas (2010) Ada beberapa aspek utama dalam pengembangan kognitif pada anak, yaitu 1) kemampuan berbahasa, 2) kemampuan mengingat, 3) kemampuan nalar atau berpikir logis, 4) kemampuan tilikan ruang, 5) kemampuan bilangan, 6) kemampuan menggunakan kata-kata, 7) kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat

Google diakses tanggal 19 November 2011. Aspek perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada pada fase praoperasional yang mencakup tiga aspek, yaitu:

1. Berpikir Simbolik

Aspek berpikir simbolik yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

2. Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh karena itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

3. Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aspek pengembangan kognitif meliputi beberapa aspek yaitu 1) kemampuan berbahasa, 2) kemampuan mengingat, 3) kemampuan nalar atau berpikir logis, 4) kemampuan tilikan ruang, 5) kemampuan bilangan, 6) kemampuan menggunakan kata-kata, 7) kemampuan mengamati dan berpikir simbolik, berpikir egosentris, berpikir intuitif

c. Ciri-ciri Kognitif

Ciri-ciri kognitif Depdiknas (2010) yaitu: 1) berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar, 2) berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda, 3) berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Selanjutnya Dewi (2005) menyatakan ciri kognitif yaitu 1) anak sudah mampu menggambarkan objek yang secara fisik tidak hadir seperti anak mampu menyusun balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, 2) anak tidak mampu memahami perspektif atau cara berpikir orang lain (egosentris), 3) Anak belum mampu berpikir kritis

tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian, seperti anak tidak mampu menjawab alasan mengapa menyusun balok ini.

3. Pengenalan Matematika Anak Usia Dini

a. Defenisi

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan. Sedangkan Suriasumantri, (1982:19) mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin di sampaikan.

Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan (Paimin, 1998).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengenalan matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah.

b. Tujuan

Agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/ matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap

mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.

Sedangkan tujuan pengenalan matematika anak usia dini adalah 1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak, 2) dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, 4) memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya, 5) memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (www.Aneihira.anakcerdas.com diakses 25 Oktober 2011)

4. Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini

Gardner (dalam Yuliani 2009: 182) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Menurut *Gardner* pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai pemahaman yang berbeda dan berdiri sendiri, secara lebih terperinci *Gardner* menyatakan bahwa kecerdasan adalah :

- a. Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai suatu budaya.
- b. Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.
- c. Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru

Berdasarkan uraian diatas bahwa kecerdasan adalah suatu kemampuan umum pada seseorang dalam memecahkan masalah kehidupannya sehari-hari. Dan setiap anak mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda-beda.

Pygotsky (dalam Yuliani 2009: 114) mengemukakan bahwa manusia memiliki alat berpikir yang dapat dipergunakan untuk membantu memecahkan masalah, memudahkan dalam melakukan tindakan, memperluas kemampuan, melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alami. Vygotsky mengemukakan beberapa kegunaan alat berpikir manusia yaitu : 1) membantu memecahkan masalah, 2) mempermudah dalam melakukan tindakan, dengan alat berpikirnya, 3) memperluas kemampuan, 4) melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya, mengikuti apa yang terjadi di sekitarnya.

Tujuan penting dalam mengetahui aspek kecerdasan adalah agar para pendidik dapat memperlakukan anak sesuai dengan cara dan gaya belajar masing-masing anak. Pendidik yang berpengalaman sering menemukan kekecewaan dalam menghadapi berbagai macam anak. Pada dasarnya ketidak berhasilan atau kegagalan anak dalam melakukan suatu

pekerjaan sangat berharga bagi dirinya, karena anak belajar melalui kegagalan yang ia alami. Peran pendidik saat anak mengalami kegagalan adalah memotivasi anak supaya tidak putus asa, dan tetap mau mencobanya, selain itu tidak menyalahkan anak atas kegagalannya.

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas. Gardner menyatakan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan linguistik/verbal/bahasa kecerdasan matematis logis, kecerdasan visual/ruang/spasial, kecerdasan musikal/ritmis, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Tugas orangtua dan pendidik lah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak.

Nana (2009: 35)” Kecerdasan matematika biasanya dikaitkan dengan “ Otak” Kecerdasan kecerdasan ini mengatur pola fikir induktif dan deduktif, bekerja dengan angka dan pola abstrak, serta mampu berfikir logis”. Ilmuan Albert Einstain, ahli tumbuh-tumbuhan dan ahli kimia Gerorge Washington Carver dan ahli penelitian bahwa laut Jacque Cousteau adalah orang yang memiliki kecerdasan logis yang tinggi.

Anak- anak dalam kelompok ini biasanya menyukai tekateki dan melakukan penemuan –penemuan baru serta melakukan eksperimen seperti membuat mesin dari tenaga matahari. Mereka juga fasih dalam berbicara masalah komputer dan menyukai segala jenis alat terukangan. Setelah dewasa anak- anak ini akan menjadi seorang yang ahli seperti ahli matematika, ahli biologi dan lain.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, juga merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, dan tanpa adanya paksaan dalam belajar. Para ahli mengemukakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan dan proses terus-menerus yang terjadi dalam suatu kehidupan

Sudono (2005: 47) menyatakan bahwa

“Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Bermain sangat menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain anak me mendapatkan informasi dari teman- teman sebaya. Dan sekaligus dapat mengembangkan apa yang ada dalam pikiran anak.

Mulyadi (2004 : 53) menyatakan bermain adalah

“Bermain adalah suatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja, bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan”.

Berdasarkan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan dirinya sendiri.

Berdasarkan pengertian bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan dirinya sendiri.

b. Tujuan Bermain

Bermain dapat mengembangkan kognitif. Hal ini terjadi karena kesempatan – kesempatan yang diberikan anak untuk beraktifitas dengan menggabungkan pengetahuan lama. Aplikasi dengan hal tersenut menjadikan anak terampil baik dengan motorik kasar, halus juga keterampilan bersosialisasi (Diknas).

Depdiknas (2002 : 56) menyatakan tujuan bermain adalah 1) dapat mengembangkan daya fikir (kognitif) anak, 2) melatih keterampilan anak, 3) mengembangkan jasmani agar keterampilan motorik kasar anak dalam olah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan, 4) mengembangkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil, 5) meningkatkan

kepekaan sosial anak, 6) mengembangkan kemampuan sosial; seperti membina hubungan dengan anak lain.

Aktivitas bermain memungkinkan meningkat dan berkembang kreatifitas dalam bermain anak akan mengembangkan imajinasi-imajinasi yang ada di dalam pikiran. Dengan bermain anak akan mengekspresikan dirinya dengan dasar informasi yang di miliki, percobaan-percobaan (trial and error) memunculkan motivasi baru bagi anak. Pengalaman-pengalaman baru dalam bermain menjadikan anak kreatif.

Hetherington dalam Moeslichatoen (1992:32). Tujuan bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Moeslichatoen (1992:32) dapat disimpulkan dengan wawasan dan pengertian yang dimiliki anak mampu menghubungkan pengetahuan yang baru, hingga dapat mengembangkan kognitif agar kreatif, fleksibel, orisinal. Dengan berkembangnya kognitif juga dapat mempermudah anak dalam memecahkan masalah yang timbul, terampil dan sabar.

c. Manfaat Bermain

Dengan bermain anak dapat melatih segala anggota tubuh (motorik kasar dan halus) melatih panca indra dan tujuan memecahkan masalah salah yang dituangkan anak saat beraktivitas memberi

kesempatan pada anak untuk bereksplorasi seluas-luasnya dengan baik dan bermain dibutuhkan.

Depdiknas (2001:128) manfaat bermain adalah sebagai berikut 1) meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak, 2) mengaktifkan semua panca indra anak, 3) meningkatkan kemandirian anak, 4) memenuhi kebutuhan, 5) memberikan kesempatan pada anak melatih memecahkan masalah, 6) memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksprimen (mengadakan percobaan), 6) Memberikan kegembiraan dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2007:1,19) manfaat bermain adalah : 1) bermain memicu kreatifitas, 2) bermain bermanfaat mencerdaskan otak, 3) bermain bermanfaat menanggulangi konflik, 4) bermain bermanfaat untuk melatih empati, 5) bermain bermanfaat mengasah panca indra, 6) bermain sebagai media terapi, 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Bermain mempunyai manfaat yang besar untuk tumbuh kembang anak. Dengan bermain anak akan menemukan berbagai keterampilan baru dan belajar kapan harus mempergunakan keterampilan tersebut. Lewat bermain anak melatih fisik, kemampuan kognitif, interaksi sosial terbangun dan berkembang. Dengan bermain anak berimajinasi, mengekspresikan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki sekaligus dapat mengembangkan dengan pengetahuan baru yang diterima anak.

d. Manfaat Bermain untuk pengenalan matematika

Depdiknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan tujuan pembelajaran bahwa anak dapat memecahkan masalah sederhana, disini dituntut anak memiliki kemampuan dalam menyelesaikan aktifitas bermain.

Manfaat bermain dengan pengembangan kognitif diantaranya :

- 1) Membantu anak mengembangkan konsep dan pengetahuan (*Bredenkamp dan Copple, 1997*) “ Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Melalui aktivitas bermain diharapkan kognitif anak akan berkembang secara optimal dengan didukung suasana yang menyenangkan dengan melibatkan orang lain agar konsep-konsep dari bermain dapat dimengerti dan dipahami dengan benar.
- 2) Membantu anak mengembangkan kemajuan berfikir atau abstrak (*Hour Et Al, 1994*) “ Fokus perkembangan intelektual dapat dilihat melalui bahasa dan literacy, serta berfikir logika, matematika.
- 3) Mendorong anak untuk berfikir kreatif (*Afsted, 1996*) “ Permainan membentuk satu bagian dari enam wilayah pembelajaran (yang salah satunya disebut wilayah kreatif).

Dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek-aspek yang ada pada diri anak. Dan dapat memperoleh kepuasan dari hasil bermainnya dan mampu bersosialisasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

6. Prinsip-Prinsip Permainan Matematika Anak Usia Dini

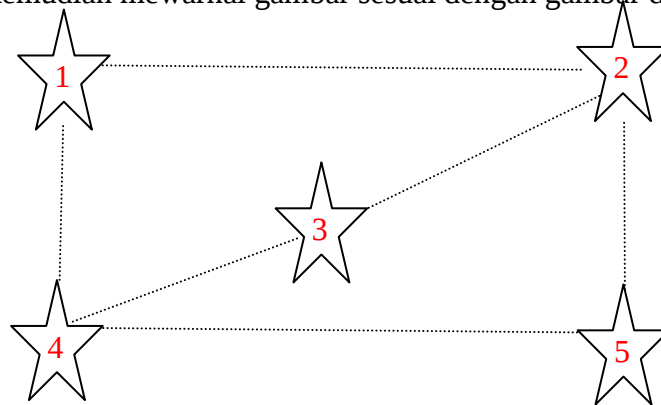
Permainan matematika di berikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan matematika membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/ media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan, bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak, dalam permainan matematika anak dapat di kelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang, dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

7. Permainan *Dot To Dots*

Connecting Dots Steve Jobs (1955-2011) merupakan salah satu permainan anak-anak, sebuah puzzle, yang menghubungkan titik-titik bernomor dengan garis membentuk sebuah gambar. Awalnya kumpulan titik-titik itu hanya seperti tebaran bulat-bulatan hitam yang

abstrak dan tak berbentuk. Namun setelah titik-titik itu dihubungkan, terbentuklah suatu hal yang bermakna, yang dapat diinterpretasi anak-anak hingga membuat mereka tersenyum.

Permainan *dot to dots* adalah permainan yang dilakukan untuk menghubungkan titik dari titik awal sampai bertemu pada titik tengah kemudian mewarnai gambar sesuai dengan gambar dibawah ini



Langkah-langkah permainan dot to dots sebagai berikut:

1. Pertama-tama guru memperlihatkan kartu angka
2. Guru memperkenalkan kepada anak angka 1-5
3. Angka di tempelkan pada gambar yang telah ditentukan gambar-gambar yang menarik hati anak
4. Angka-angka tersebut di tempelkan di papan tulis ke angka lain
5. Guru memberikan garis putus-putus atau titik-titik antara satu angka ke angka yang lain
6. Anak menghubungkan garis putus-putus atau titik-titik sesuai angka berurutan
7. Guru mengamati dan menganalisa proses kegiatan yang berlangsung.

8. Guru mengadakan tanya jawab sekaligus sebagai evaluasi atau umpan balik terhadap permainan yang telah dilakukan anak

Kelebihan Permainan *Dot to Dots*

1. Anak dapat mengurutkan bilangan dari 1-10
2. Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10
3. Anak dapat mengenal lambang bilangan 1-10

6. Hubungan Matematika dengan *Dot To Dots*

Matematika sebagai ilmu dasar segala bidang ilmu pengetahuan adalah hal yang sangat penting untuk kita ketahui. Oleh sebab itu, dari mulai [usia pendidikan dini](#) yang kita kenal dengan [PAUD](#), Sekolah Dasar, sampai Perguruan Tinggi selalu melibatkan matematika pada mata pelajaran wajib, permainan yang menunjang kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan dot to dot. Matematika (dari bahasa Yunani *mathēmatiká*) adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Para matematikawan mencari berbagai pola, merumuskan konjektur baru, dan membangun kebenaran melalui metode deduksi yang kaku dari aksioma-aksioma dan definisi-definisi yang bersesuaian.

Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Salah satu peningkatan pengenalan matematika pada anak adalah melalui permainan dot to dots. Permainan dot to dots ini adalah permainan yang dilakukan untuk menghubungkan titik dari awal sampai bertemu pada titik berikutnya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Rusmaini (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Kartu Angka Berjendela di TK Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman", menemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan kartu angka berjendela di Teratai Pertiwi Kabupaten Padang Pariaman.
2. Berdasarkan hasil penelitian Rinawati, (2007), perkembangan kognitif anak melalui permainan geometri di TK Permata Bunda Lubuk Sikaping, dengan hasil bahwa kemampuan anak meningkat setelah menggunakan alat permainan geometri bagi anak TK Permata Bunda Lubuk Sikaping.

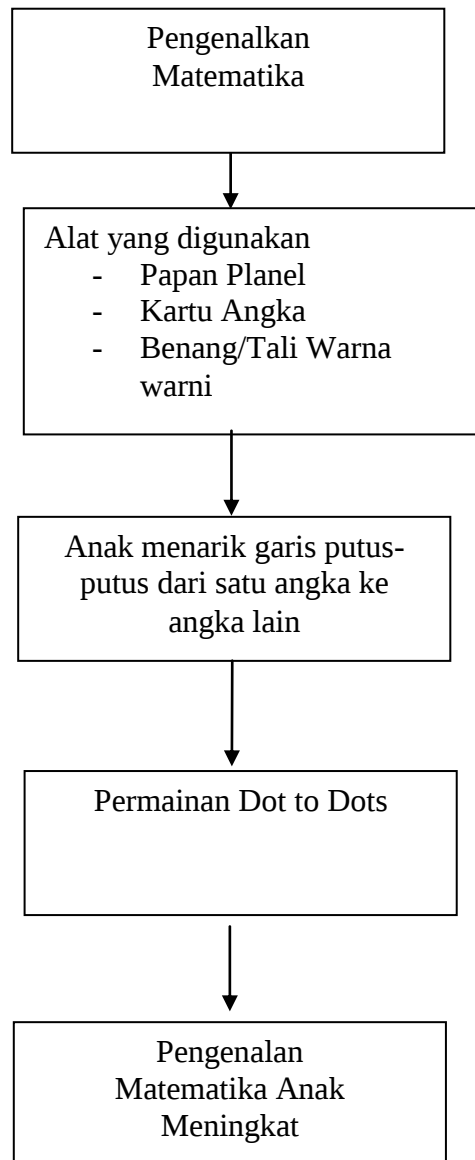
Perbedaan dengan penelitian ini adalah lokasi, indikator dan media yang digunakan, sedangkan persamaan adalah sama-sama meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini.

Hasil penelitian terdahulu dapat sebagai pedoman atau pendukung peneliti selanjutnya dengan judul Peningkatan Pengenalan Matematika Melalui Permainan *dot to dots* TK *Planet Kids* Padang.

C. Kerangka Konseptual

Banyak hal yang dilakukan di TK. untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah Kecerdasan Matematika, dapat dilakukan dengan cara permainan *dot to dots*, anak akan dibagi berdasarkan kelompok. Cara ini dilakukan berulang-ulang dan bervariasi agar anak trampil dan cerdas dalam mengenal konsep matematika. Sehingga

kerangka berfikir dapat meningkatkan pengenalan matematika anak usia dini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Bermain melalui *dot to dots* menggunakan jari tangan dan mata dapat meningkatkan kemampuan Matematika anak TK Planet Kids Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan angka dan benda di TK Aisyiyah Ampang Kuranji Kabupaten Dharmasraya:

1. Melalui permainan dot to dots di TK Planet Kids Padang dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar
2. Pemahaman anak meningkat hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan matematika anak baru mencapai 30% ternyata pada siklus II meningkat menjadi 86,7% berarti permainan dengan dot to dots dapat meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

B. Implikasi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan dot to dots dapat meningkatkan pengenalan matematika anak, dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan pengenalan matematika anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru

membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan matematika dalam memberikan pemahaman belajar kepada Anak Usia Dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Sehubungan dengan menggunakan permainan *dot to dots* dapat meningkatkan pengenalan matematika anak, dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika.
2. Bagi guru TK, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memberikan metode permainan kepada anak sehingga kemampuan matematika anak dapat meningkat dengan baik.
3. Kepada Sekolah TK *Planet Kids* Padang hendaknya melengkapi sarana dan prasarana sehingga kemampuan berhitung anak dapat lebih ditingkatkan lagi.

4. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah tempat penelitian agar dimasa yang akan datang dapat mengeksplorasi lebih mendalam tentang kemampuan kognitif anak

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anggani Sudono. 2005. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta. Grasindo
- Bredenkamp, S. & Copple, C. (Eds). 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Srvung Children from Birth Through Age 8*. Revised Edition. Washington DC: NAEYC
- Depdiknas. 2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Besed Education (Draft)*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta : Depdiknas
- _____. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak Tahun 2010*. Jakarta: Bp. Cipta Jaya
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences*. Terj. Drs. Alexander Sindoro. Jakarta:Interaksara
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Univeritas Terbuka
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Paimin, Joula Ekaningsih .1998. *Agar Anak Pintar Matematika*. Jakarta: Puspa Swara
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Seto Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta