

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN MAZE DI TAMAN KANAK – KANAK  
NEGERI 3 SUMPUR KUDUS KABUPATEN  
SIJUNJUNG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**ELDA SUSFARIDA**  
**1110480/ 2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

### **PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZE DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 3 SUMPUR KUDUS KABUPATEN SIJUNJUNG**

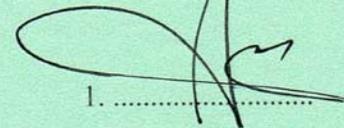
Nama : Elda Susfarida  
NIM/BP : 1110480/2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

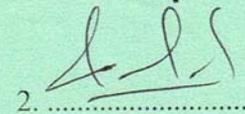
Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

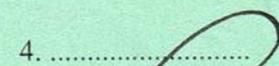
Tanda Tangan

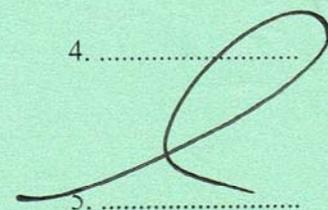
1. Ketua : Dra. Zulminiati, M.Pd
2. Sekretaris : Yaswinda, M.Pd
3. Anggota : Dra. Farida Mayar, M.Pd
4. Anggota : Nurhafizah, M.Pd
5. Anggota : Dr. Rakimahwati, M.Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

## ABSTRAK

**ELDA SUSFARIDA (2013). “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze* Di Taman Kanak-Kanak Negeri 3 Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung”. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan matematika anak, antara lain : anak belum mampu membilang/ menyebutkan urutan angka 1-20, anak belum mampu menghitung benda-benda sampai 20, anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hal ini disebabkan karena kurang tersedianya alat atau media pembelajaran serta metode dan strategi yang diberikan guru kurang tepat dan bervariasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester II pada bulan Mei sampai Juni 2013 dengan subjek penelitian adalah Anak kelompok B1 sebanyak 10 orang yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi dan selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian dilakukan dalam II siklus, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan matematika anak terlihat dengan tercapainya persentase keberhasilan anak yang mana hasil rata-rata tingkat keberhasilan anak telah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan melimpahkan RahmatNya kepada peneliti sehingga dengan karuniaNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan *maze* di Taman Kanak - kanak Negeri 3 Sumpur Kudus ” Kabupaten Sijunjung.”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melakukan penelitian di lapangan dan merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, dorongan dan bimbingan serta dukungan dan saran dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi dari lubuk hati yang paling dalam dan tulus kepada:

1. Ibu Dra Hj.Zulminiati, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai selesainya skripsi ini.
2. Ibu Yaswinda, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian sampai selesainya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Farida Mayar, M.Pd sebagai penguji 1 yang telah banyak memberikan saran dan masukan serta arahan demi kesempurnaan Skripsi ini.
4. Ibu Hurhafizah, M.Pd Sebagai penguji 2 yang juga telah banyak memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rakimahwati, M.Pd Sebagai penguji 3 yang juga telah banyak memberikan arahan, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S, kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi izin pelaksanaan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu bapak para dosen UNP PG PAUD yang telah banyak memberikan bimbingan serta ilmu pengetahuan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Ermi Yenti. S.Pd. MM, selaku pengelola pada kelas PPKHB Sawahlunto atas perjuangan dan pengorbanannya yang tulus.
10. Bapak Herman, S.Ag sebagai kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Sumpur kudu yang telah memberi izin penelitian sehingga penelitian dapat dilaksanakan.

11. Ibu Yuniwarti sebagai kolaborator dan rekan-rekan yang sama mengajar di Taman Kanak-kanak Negeri 3 Sumpur kudus Kabupaten Sijunjung (Ibu Ida, Ibu Haf, Ibu We) yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Suami peneliti Dasril dan anak-anakku tersayang Dika, Anggi, Pipit, Ajie dan kedua orang tua, kakak, adik serta seluruh keluarga besar A.Rivai Dt. Rajo Melayu yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti demi meraih cita-cita.
13. Rekan-rekan mahasiswa PPKHB Sawahlunto jurusan PG-PAUD Angkatan 2011 yang sama-sama saling memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Anak didik TK Negeri 3 Sumpur kudus sebagai subjek penelitian.
15. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti sangat menyadari akan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki, sehingga skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam penulisan maupun dalam pembahasan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengharapakan semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013  
Yang Menyatakan,



**Elda Susfarida**  
**NIM. 1110480/ 2011**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
	<b>Hal</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Tahap-tahap perkembangan anak Usia Dini.....	11
d. Aspek-aspek perkembangan anak Usia Dini.....	12
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	16
a. Pengertian kognitif.....	16
b. Karakteristik pengembangan kognitif Anak Usia Dini.....	17
c. Tahap perkembangan kognitif.....	18
d. Indikator Perkembangan kognitif pada permainan <i>maze</i> .	20

4. Perkembangan Kemampuan Matematika Anak usia Dini ..	21
a. Pengertian matematika .....	21
b. Tujuan permainan matematika .....	22
c. Prinsip-prinsip dalam permainan matematika .....	23
d. Pengaruh permainan matematika terhadap perkembangan anak Usia dini .....	24
5. Bermain .....	26
a. Pengertian bermain .....	26
b. Manfaat bermain.....	27
c. Karakteristik Bermain anak .....	28
d. Tahap Perkembangan Bermain.....	29
6. Alat Permainan Edukatif (APE).....	31
a. Pengertian alat permainan edukatif .....	31
b. Manfaat alat permainan edukatif .....	32
c. Persyaratan alat permainan edukatif .....	32
7. Permainan <i>Maze</i> .....	33
a. Pengertian Permainan <i>Maze</i> .....	33
b. Bahan dan Alat Permainan.....	34
c. Bentuk Permainan <i>maze</i> .....	34
d. Manfaat Permainan <i>maze</i> .....	35
e. Langkah-langkah pelaksanaan permainan <i>maze</i> .....	36
f. Keterkaitan Permainan <i>Maze</i> dengan Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini .....	36
B. Penelitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Berfikir .....	38
D. Hipotesis Tindakan.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu .....	40
C. Subjek Penelitian .....	41
D. Teknik Pengumpulan data.....	41
E. Prosedur penelitian .....	42
F. Definisi Operasional .....	59
G. Instrumen Penelitian.....	60
H. Teknik Analisis Data.....	61
I. Indikator Keberhasilan.....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	63

1. Deskripsi Kondisi Awal.....	63
2. Deskripsi Siklus I.....	66
3. Deskripsi Siklus II.....	81
B. Analisis Data .....	97
C. Pembahasan .....	104
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	108
B. Implikasi .....	108
C. Saran .....	109

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I Kerangka Berfikir .....	38
Bagan II Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto.....	43

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Format Observasi.....	60
Tabel 2 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada kondisi awal sebelum tindakan .....	63
Tabel 3 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1 siklus I setelah tindakan.....	67
Tabel 4 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 2 siklus I setelah tindakan .....	71
Tabel 5 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 3 siklus I setelah tindakan.....	75
Tabel 6 : Rekapitulasi hasil observasi kemampuan matematika anak pada siklus I pertemuan 1, 2, 3.....	79
Tabel 7 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1 siklus II setelah tindakan .....	82
Tabel 8 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 2 siklus II setelah tindakan .....	86
Tabel 9 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1 siklus II setelah tindakan .....	90
Tabel 10 : Rekapitulasi hasil observasi kemampuan matematika anak pada siklus II pertemuan 1, 2, 3 .....	94
Tabel 11 : Kemampuan matematika anak melalui permainan <i>maze</i> kategori sangat tinggi.....	97
Tabel 12 : Kemampuan matematika anak melalui permainan <i>maze</i> kategori tinggi.....	99
Tabel 13 : Kemampuan matematika anak melalui permainan <i>maze</i> kategori rendah .....	102

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Hasil observasi kemampuan matematika anak kondisi awal sebelum tindakan .....	65
Grafik 2 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1 siklus I setelah tindakan.....	69
Grafik 3 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 2 siklus I setelah tindakan.....	73
Grafik 4 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 3 siklus I setelah tindakan.....	76
Grafik 5 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1,2,3 siklus I setelah tindakan.....	80
Grafik 6 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1 siklus II setelah tindakan .....	84
Grafik 7 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 2 siklus II setelah tindakan .....	88
Grafik 8 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 3 siklus II setelah tindakan .....	92
Grafik 9 : Hasil observasi kemampuan matematika anak pada pertemuan 1,2,3 siklus II setelah tindakan .....	95
Grafik 10 : Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan <i>Maze</i> Kategori Sangat Tinggi.....	98
Grafik 11 : Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan <i>Maze</i> Kategori Tinggi.....	100
Grafik 12 : Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan <i>Maze</i> Kategori Rendah .....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Rencana Kegiatan Harian Sebelum Tindakan.....	110
Lampiran 2 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus I.....	112
Lampiran 3 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus I.....	114
Lampiran 4 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus I.....	116
Lampiran 5 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus II .....	118
Lampiran 6 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II .....	120
Lampiran 7 : Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus II .....	122
Lampiran 8 : Lembar Observasi Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	124
Lampiran 9 : Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus I .....	125
Lampiran 10 : Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus I .....	126
Lampiran 11 : Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus I .....	127
Lampiran 12 : Lembar Observasi Pertemuan 1 Siklus II.....	128
Lampiran 13 : Lembar Observasi Pertemuan 2 Siklus II.....	129
Lampiran 14 : Lembar Observasi Pertemuan 3 Siklus II.....	130
Lampiran 15 : Foto alat dan bahan kondisi awal (sebelum tindakan).....	131
Lampiran 16 : Foto Alat dan Bahan (siklus I).....	134
Lampiran 17 : Foto Dokumentasi Siklus I.....	135
Lampiran 18 : Foto Dokumentasi Siklus II.....	138

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagi perkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan berlangsung sejak anak usia dini berlanjut sampai akhir hayat. Dimana usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini seluruh instrumen besar manusia terbentuk, bukan kecerdasan saja tetapi seluruh kecakapan psikis, para ahli menamakan periode ini sebagai usia emas perkembangan.

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang memberikan layanan Pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 0 – 6 Tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara professional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar kearah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki Pendidikan Dasar.

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. dan pendidikan anak usia dini pada jalur pen

didikan formal yaitu berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Pada usia ini merupakan masa peka yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulus yang di berikan orang dewasa sangat berpengaruh bagi kehidupan anak di masa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya yaitu pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini di mana pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, pendidikan TK merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini atau Taman Kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Dimana anak tidak di tuntut untuk mendapatkan hasil yang maksimal, namun anak – anak di bimbing untuk mengetahui suatu pengetahuan melalui proses bermain sambil

belajar. Melalui proses bermain sambil belajar dapat menggali dan mengasah setiap potensi diri yang dimiliki individu masing - masing peserta didik.

Pada dasarnya kemampuan matematika menjadi sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa dan moral atau agama. Tidak hanya dalam tujuan pendidikan tetapi juga bermanfaat untuk kelangsungan hidup individu dilingkungannya. Pembelajaran matematika perlu dikenalkan kepada anak sejak dini. Oleh karena itu pendidik dan orang tua dapat mengenalkan konsep bilangan kepada anak melalui berbagai benda yang ada disekitar kita yang dapat digunakan untuk melatih anak dalam berhitung, mengenal konsep bilangan, berfikir logis dan sistematis.

Permainan Matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari – hari seperti konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan Matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar. Selain itu kemampuan matematika juga diperlukan untuk membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin pada diri anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temukan dan amati di TK Negeri 3 Sumpur Kudus, menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak masih rendah, antara lain anak belum mampu membilang/ menyebutkan urutan angka 1 sampai 20, anak belum mampu menghitung benda-benda sampai 20, anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, serta

anak belum mampu dalam menyelesaikan permainan-permainan yang menuntut kemampuan berfikir sederhana seperti permainan *maze*. Hal ini disebabkan karena kurang tersedianya alat/ media pembelajaran dalam matematika serta metode dan strategi yang diberikan guru kurang tepat dan kurang bervariasi.

Dari permasalahan tersebut penelitimerasa tertarik merancang sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini yaitu dengan permainan *maze*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di TKNegeri 3 Sumpur Kudus khususnya di kelompok B1 sebagai berikut :

1. Kemampuan matematika anak masih rendah
2. Anak belum mampu dalam menyelesaikan permainan *maze*
3. Kurang tersedianya alat/ media pembelajaran.
4. Metode dan strategi yang kurang tepat dan kurang bervariasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti perlu membatasi masalah sebagai berikut : “masih rendahnya kemampuan matematika anak di TK Negeri 3 Sumpur kudus”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Bagaimanakah peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan *maze* di TK Negeri 3 Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung?”.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Dalam meningkatkan kemampuan matematika anak peneliti mencoba merancang kegiatan pembelajaran melalui permainan *maze*. Permainan atau kegiatan pembelajaran tersebut dipilih oleh karena sesuai aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kemampuan matematika anak di Taman Kanak – kanak Negeri 3 Sumpur Kudus melalui permainan *maze*.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan dapat di ambil dari penelitian ini :

1. Bagi Anak adalah melalui permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak
2. Bagi Guru sebagai bahan informasi baru dalam kegiatan pembelajaran di TK Sehingga guru memiliki kemampuan profesional di bidangnya.

3. Bagi TK untuk menambah sarana koleksi media-media atau alat pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan di TK Negeri 3 Sumpur Kudus
4. Bagi peneliti untuk menambah pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian terutama dalam meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Definisi yang dikemukakan oleh NAEYC (*Nation Assosiation Education For Young (Children)*) dalam Hartati (2007:10) mengemukakan AUD adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, menurut definisi ini anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Hal ini digambarkan anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya AUD dikelompokkan dalam 3 tipe kelompok di antara Kelompok bayi usia 0-12 bulan, Kelompok bermain 1 – 3 tahun, Kelompok pra sekolah 4 – 5 tahun, Kelompok pra sekolah 6 – 8 tahun.

Sedangkan menurut Masitoh (2009:1.16) anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik

pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya pikir, daya cipta), sosial emosional serta bahasa.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada masa emas yaitu masa pertumbuhan dan perkembangan di sepanjang rentangan usia manusia. Pada masa ini seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang dan merupakan landasan dan pondasi berbagai aspek perkembangan.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Karakteristik anak usia dini yang khas ini dikemukakan oleh Solehuddin dalam Elizar (2005:17) adalah sebagai berikut :1) Egosentris. Egosentris bermakna egois, Anak Usia Dini sering melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. 2) Memiliki *Curriosity* yang tinggi. Bagi anak apapun yang dijumpai merupakan hal yang menakjubkan dan istimewa dalam persepsinya. Rasa keingintahuan anak yang tinggi ditimbulkan dari hal yang menarik perhatiannya. 3) Mahluk social. Anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya. Kebersamaan ini membuat mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. 4) *The unique person*. Setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda antara satu sama lainnya. 5) Kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita

melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya atau bahkan bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan karena imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. 6) Daya konsentrasi yang pendek. Biasanya Anak Usia Dini sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, kecuali bila memang kegiatan itu menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. 7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial. Masa Anak Usia Dini merupakan masa *Golden Age* atau *Magic Years*. Masa awal kehidupan tersebut sebagai masa dimana apapun yang diajarkan akan mudah ditiru dan dipelajari oleh anak.

Sedangkan menurut Kellough dalam Masitoh (2009:1.14) karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Egosentris. Egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini. Menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional kongkrit (7-11 tahun). Jadi jelas karakteristik kognitif ini berada pada fase transisi dan operasional. 2) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak usia dini sangat besar. Hal ini dapat terlihat dari anak yang sering bertanya apa saja yang ia lihat dengan beberapa pertanyaan. Jika pertanyaan belum di jawab anak akan terus mendesak agar kita menjawab pertanyaannya yang menurut mereka masuk akal. 3)

Sikap Berpetualang. Pada dasarnya ketika anak berpetualangan anak memiliki berbagai pertanyaan terhadap yang ia lihat dan tidak ia ketahui ketika berpetualangan rasa penasaran tersebut datang membuat anak pada akhirnya mencari tahu yang ia lihat. 4) Senang dengan nyanyian dan tarian. Anak usia taman kanak - kanak pada dasarnya tidak bisa lama –lama duduk diam, mereka adalah sosok yang sangat aktif mereka akan sangat senang ketika mendengar suara musik yang kemudian menimbulkan gerakan-gerakan tarian.

Selanjutnya menurut Hibana dalam Aisyah, dkk (2009:1.10) sebagai berikut : 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam melakukan kegiatan. 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. 3) Perkembangan kognitif (daya fikir) sangat besar pesat, dilanjutkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak merupakan individu yang unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan yang lain, yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bersifat egosentris dan senang terhadap nyanyian dan tarian, memerlukan dan mengharapkan pengertian, cinta dan kasih sayang yang tulus agar mereka tumbuh dan berkembang dengan baik dan maksimal.

### c. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Tahap perkembangan anak usia dini menurut Elizabeth Hurlock dalam Masitoh (1991) Penahapan perkembangan individu sebagai berikut: 1) Tahap I :Fase prenatal (sebelum lahir) mulai masa konsepsi sampai proses kelahiran, yaitu sekitar 9 bulan atau 280 hari. 2) Tahap II : Infancy ( orok ), mulai lahir sampai usia 10 atau 14 hari. 3) Tahap III : babyhood (bayi), mulai 2 minggu sampai 2 tahun. 4) Tahap IV : Childhood (kanak – kanak), mulai 2 tahun sampai masa remaja. 5) Tahap V : Adolescence/puberty, mulai usia 11 atau 13 tahun sampai usia 21 tahun.

Menurut Aristoteles dalam santoso (2009:1.13-1.14) masa perkembangan anak usia dini yaitu: dibagi menjadi beberapa fase sebagai berikut: 1) Fase I adalah usia 0-7 tahun.fase ini disebut masa anak kecil,masa bermain.pendidik perlu memberikan aktifitas kepada anak agar bermain dan selalu senang,dengan aktivitas yang menyenangkan tersebut anak akan berkembang secara wajar dan sehat. 2) Fase II adalah usia 7 tahun sampai dengan 14 tahun.fase ini disebut masa anak, masa balajar,dan masa sekolah rendah. 3) Fase III adalah usia 14 tahun sampai dengan 21 tahun.fase ini disebut usia remaja atau masa puberitas.pada masa inicara berpikir anak sudah mulai rasional dan mampu berfikir abstrak.

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan anak dimulai dari masa konsepsi sampai proses

kelahiran, masa bayi, masa anak kecil, masa bermain, masa anak, masa belajar, dan masa sekolah, sampai masa remaja atau pubertas.

#### **d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini**

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:62-64) menyebutkan terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu : (1) kesadaran operasional, (2) pengembangan emosi, (3) membangun sosialisasi, (4) Pengembangan sosialisasi, (5) Pengembangan kemampuan kognitif, (6) kemampuan pengembangan motorik.

Sedangkan menurut musfiroh (2005:82) perkembangan anak usia dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu : 1) Perkembangan bahasa. Ketika memasuki taman kanak-kanak atau usia 4 tahun, anak sudah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai pertanyaan dengan menggunakan kata “ apa, mengapa, kapan, Dimana, dan siapa”. 2) Perkembangan logika matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan bahasa, logika matematika, perkembangan emosi, perkembangan sosialisasi dan perkembangan kognitif serta kemampuan pengembangan motorik. Hal ini dapat dikembangkan melalui permainan *maze*.

## **2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I Pasal 1 Ayat 14 (Depdiknas 2007:1) berbunyi : 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 yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal.

Sementara itu menurut Bredecamp dalam Masitoh (2009:16) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai 8 tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan untuk anak sejak lahir sampai berusia 6 atau 8 tahun yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani (intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik). Agar anak siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

**b. Tujuan pendidikan anak usia dini**

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:42-43) yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah : (1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam pengembangan fisiologis yang bersangkutan, (2) dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan pengembangannya, (3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, (4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini, (5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya Bagi pengembangan anak usia Taman Kanak-kanak.

Tujuan secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sampai persiapan untuk hidup yang dapat menyesuaikan lingkungan yaitu : (1) Anak ciptaan Tuhan dan mencintai sesama, (2) Anak mampu mengolah keterampilan tubuh dan menerima rangsangan sensorik, (3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar, (4) Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan

masalah dan menentukan hubungan sebab akibat, (5) anak mampu mengenal lingkungan alam, sosial, masyarakat, dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar dan mampu melakukan ibadah, (6) Anak mampu memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, bertepuk tangan, serta menghargai hasil yang kreatif.

Sedangkan menurut Santoso (2009:2:18) mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta memiliki kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang di perlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan sehingga anak memiliki keterampilan dan kecakapan hidup.

### **c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Depdiknas (2002:5) Pendidikan Anak Usia Dini sebagai wahana pembinaan anak usia 0-6 tahun memiliki manfaat sebagai berikut : 1) Pengganti sementara peran ibu, 2) Pembina anak usia dini mempersiapkan anak didik sebelum memasuki pendidikan dasar, 3) Perlindungan, memperlakukan anak sesuai dengan usia perkembangan, 4) Perkembangan watak, sikap kepribadian sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

Seterusnya manfaat Pendidikan Anak Usia Dini menurut Wijaya (2010:5) adalah : 1) untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, mengembangkan sosialisasi anak, mengenalkan peraturan, disiplin, pengganti sementara peran ibu, mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar serta mengembangkan watak, sikap kepribadian sesuai dengan norma yang berlaku.

### **3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak menurut Sujiono (2008:1.3) kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian peristiwa yang diamati dari dunia sekitar.

Perkembangan kognitif mengacu kepada otak dan bagaimana cara otak bekerja. Ini terkait dengan bagaimana anak berfikir,

bagaimana anak melihat dunia mereka sebagai anak, dan bagaimana mereka menggunakan pikirannya untuk belajar

Menurut Gardner dalam Munandar (2000) mengemukakan bahwa pengertian kognitif atau intelegensi merupakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

#### **b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Karakteristik perkembangan kognitif anak pada usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam Sujiono (2005:2.6-2.7) diatas dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah.:1) Memahami konsep makna berlawanan, 2) Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak, 3) Mampu membedakan bentuk, 4) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, 5) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuranya, 6) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, 7) Mencocokkan segi tiga, 8) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda, 9) Mengenali dan

menghitung angka sampai 20, 10) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

Sedangkan menurut Yusuf dalam Masitoh (2005:9) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak pada masa prasekolah sebagai berikut : a) mampu berfikir dengan menggunakan simbol, b) berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi, c) berfikir masih kaku, Cara berfikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, d) anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi.

Dilihat dari pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini (AUD) melalui tahapan dan sesuai dengan karakteristik setiap umur anak usia dini dan sudah mulai menunjukkan perhatiannya terhadap kemampuan matematika.

### **c. Tahap perkembangan kognitif**

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat. Perkembangan anak berbeda satu sama lain, namun demikian perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum.

Empat tahap perkembangan kognitif menurut Syaodih (2005:36) adalah :1) Tahap Sensori Motorik yaitu dari lahir sampai 2

tahun. Pada tahap ini anak mulai memikirkan dan menemukan hubungan antara tindakan mereka dengan konsekuensi dari tindakan tersebut, 2) Tahap Pra Operasional yaitu dari 2 tahun sampai dengan 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, bergambar atau dengan lukisan, 3) Tahap Operasional Konkrit yakni dari 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Berpikir egosentris anak sudah mulai berkurang pada usia ini, 4) Tahap Operasional Formal ( 11 – 16 ) tahun.

Menurut Piaget dalam Masitoh (2005:9) membagi tahapan perkembangan kognitif dalam 4 tahap yaitu : 1) sensori motor 0 sampai 2 tahun, 2 ) pra operasional 2 sampai 7 tahun, 3) operasional kongkrit 7 sampai 14 tahun, 4) formal operasional 14 tahun sampai dewasa.

Jadi, tahap perkembangan kognitif anak berbeda-beda sesuai dengan usianya. Setiap usia mengalami proses peningkatan. Ketika anak di Taman Kanak-kanak, cara berpikirnya sudah bisa dimengerti dengan cara menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau dengan lukisan sehingga bisa dimengerti oleh guru dan orang tuanya.

Dilihat dari pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini (AUD) melalui tahapan dan sesuai dengan karakteristik setiap umur anak usia dini dan sudah mulai menunjukkan perhatiannya terhadap kemampuan matematika.

Pelayanan pendidikan di Taman Kanak-kanak mampu memberi rangsangan dan motivasi sehingga pengembangan kognitif anak dapat berkembang secara optimal. Bentuk kegiatan pengembangan kognitif yang dikembangkan dan diimplementasikan di TK harus sesuai karakteristik pengembangan kognitif anak usia dini.

Pedoman pengembangan kognitif berpedoman pada indikator pencapaian perkembangan kognitif. Indikator dijadikan acuan oleh guru TK untuk memilih kegiatan apa yang harus dilakukan.

#### **d. Indikator Pengembangan Kognitif**

Menurut kurikulum yang dikeluarkan oleh Kemendiknas Tahun 2010, indikator yang terdapat pada perkembangan kognitif antara lain : 1) Tingkat pencapaian perkembangan anak memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, indikatornya yaitu mengerjakan *maze* (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4) jalan, 2) Tingkat pencapaian perkembangan menyebutkan lambang bilangan 1-10, indikatornya yaitu : (a) Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, (b) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, (c) Menunjuk lambang bilangan 1-10, 3) Tingkat pencapaian perkembangan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, indikatornya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

#### 4. Perkembangan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

Permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangan. seperti membilang, membedakan, menghubungkan, memisahkan dan mengenal konsep angka.

##### a. Pengertian matematika

Menurut pusat pembinaan dan pengetahuan bahasa dalam Sujiono(2009:11.3) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Paling juga berpendapat dalam Abdurrahman (2009:252) matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban tentang masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang berhitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan salah satu cara untuk melatih anak berfikir dengan cara logis dan sistematis melalui berbagai keterampilan yang di butuhkan anak dalam memahami konsep matematika yaitu menyusun pola atau

gambar, menyotir, mengelompokkan, mengurutkan angka dan memecahkan masalah.

#### **b. Tujuan Permainan Matematika**

Permainan matematika di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar dalam pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Menurut Sujiono (2009 : 11.5) Secara khusus permainan matematika bertujuan agar anak memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitarnya, 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung, 3) Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi dan sekitarnya, 4) Dapat melakukan suatu aktivitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi, 5) Dapat berkreaitivitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sedangkan menurut Cokroft dalam Abdurrahman (2009:253) tujuan matematika diajarkan kepada anak adalah : 1) Karena selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, 2) Semua bidang studi

memerlukan keterampilan matematika, 3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, 4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, 5) Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran, 6) Memberikan kepuasan terhadap masalah yang menantang.

Menurut Meliala (2004:43-46) permainan matematika sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia di antaranya: 1) Meningkatkan kemampuan logika dan penalaran, 2) Menemukan cara kerja pola dan hubungan, 3) Meningkatkan kepekaan terhadap angka, 4) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, 5) Untuk meningkatkan kemampuan mengklasifikasi dan mengkategorikan, 6) Untuk meningkatkan daya ingat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan matematika dapat mengajak anak berpikir logis, mengembangkan kreativitas dan merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas. Serta berguna dalam segi kehidupan sehari-hari.

### **c. Prinsip – Prinsip Dalam Permainan Matematika**

Dalam Depdiknas (2000:8) prinsip permainan matematika adalah sebagai berikut: 1) Permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengetahuan peristiwa yang kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap dunia sekitar, 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari

kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, 3) Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri, 4) Permainan matematika membutuhkan suasana yang 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, 5) Bahasa yang digunakan sebaiknya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar, 6) Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan konsep dalam matematika, 7) Dalam mengevaluasi hasil pembelajaran anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, dalam memberikan permainan matematika diberikan dengan suasana menyenangkan dengan media yang menarik serta menggunakan bahasa yang sederhana.

#### **d. Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini**

Belajar matematika dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreatifitas dan kemampuan intelektual. Melalui kegiatan belajar

sambil menerapkan permainan matematika, secara tidak langsung anak akan belajar mengenai banyak hal. dengan perkataan lain anak akan memiliki keterampilan berpikir secara sistematis.

Menurut Sujiono (2009:11.3-11.17) Pengaruh permainan matematika dalam kehidupan sehari-hari: 1) Perkembangan social dan Emosional. Matematika dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam diri anak. Percaya diri akan timbul manakala bertindak berdasarkan ide mereka sendiri dan menjelajahi matematika tanpa takut gagal. Dengan demikian mereka semakin yakin dan percaya diri sehingga konsep matematikanya akan terus berkembang. Cara yang dapat dilakukan: (a) Mendorong keberanian dan memberikan dukungan atas usaha anak terhadap alasan matematis yang diyakininya, (b) Mengupayakan anak tidak kehilangan rasa yakin, (c) Bersedia menerima tanggapan walaupun tentang hal yang tidak logis. 2) Perkembangan Kreativitas. Permainan matematika memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan pikiran secara kreatif, dan memberikan kesempatan untuk mencoba cara berfikir baru juga dalam cara memecahkan masalahnya, 3) Perkembangan Fisik. Perkembangan fisik berhubungan dengan keterampilan motoric halus, yaitu permainan material yang membantu mengembangkan konsep matematika seperti puzzle atau kotak, ular tangga yang digunakan untuk berhitung, 4) Persepsi Visual dan Spesial. Kegiatan dalam permainan matematika juga dapat mengembangkan

kemampuan visual dan spasial pada anak, 5) Perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berhubungan dengan pemecahan masalah. pemecahan masalah berhubungan dengan penguasaan konsep matematika yang terjadi setiap hari. contohnya ketika 4 anak memikirkan untuk membagi dua apel, hal tersebut juga membantu memecahkan masalah

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa kemampuan matematika bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif anak, tetapi melainkan bisa mengembangkan semua aspek perkembangan seperti bahasa, sosial emosional, kretivitas serta fisik motorik..

## **5. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Aktivitas bermain merupakan kegiatan belajar yang sangat menyenangkan anak karena bermain adalah kegiatan utama bagi anak usia TK. Melalui kegiatan bermain berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan seperti kemampuan kognitif fisik motorik bahasa sosial dan emosional.

Menurut Sudono (1995: 1) Mengungkapkan bahwa Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa alat, yang menghasilkan pengertian memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Berbagai kemampuan yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui bermain, seperti pengembangan motorik kasar, motorik halus, pengembangan

daya pikir (kognitif), pengembangan bahasa, sosial emosi dan mengenalkan berbagai konsep kepada anak, seperti konsep bilangan, konsep bentuk dan konsep warna.

Simanjuntak(1993:217)mengemukakan bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik perkembangan mental serta sosial seorang anak.dan meningkatkan keerdasan anak.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang disenangi oleh anak.baik dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang bisa memberikan informasi dan mengembangkan imajinasi anak serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak serta meningkatkan kecerdasan anak.

#### **b. Manfaat Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anakdan mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan kreativitas dan imajinasinya.melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik,belajar bergaul dengan teman sebaya,membina sikap positif.

Montolalu(2009:1.19) mengungkapkan bahwa bermain bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: (1) Bermain memicu kreatifitas, (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, (3) Bermain bermanfaat untuk menanggulangi konflik, (4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, (5) Bermain bermanfaat

untuk mengasah panca indra, (6) Bermain sebagai media terapi, (7) Bermain merupakan melakukan penemuan.

Sedangkan menurut Montesori dalam Agung triharso (2013) mengemukakan manfaat bermain adalah sebagai berikut : 1) bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, 2) bermain dapat digunakan sebagai terapi, 3) bermain meningkatkan pengetahuan anak, 4) bermain melatih penglihatan dan pendengaran, 5) bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, 6) bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak, 7) bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Dapat peneliti simpulkan bahwa bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik kognitif, bahasa, social dan emosional serta fisik motorik.

### c. **Karakteristik Bermain Anak**

Karakteristik bermain anak menurut Montolulu (2005:2.4-2.5) mengatakan : (1) Bermain adalah sukarela, (2) Bermain adalah pilihan anak, (3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, (4) Bermain adalah simbolik, (5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sedangkan menurut Fler dalam masitoh, dik (2009:6.11) adalah : 1) simbolik. Simbolik dalam arti bermain yaitu ketika bermain anak-anak memberikan simbol-simbol tertentu kepada benda, atau manusia, 2) bermakna. Melalui bermain anak-anak memperoleh

pengalaman yang bermakna bagi dirinya, 3) bermain adalah aktif. Bermain melibatkan berbagai aktivitas baik fisik maupun mental, 4) bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Bermain adalah suatu pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga pendidik dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana belajar, 5) bermain adalah kegiatan suka rela atau volunter. Keterlibatan anak-anak dalam bermain didasarkan pada motivasi intrinsik, 6) bermain ditentukan oleh aturan. Bermain ditentukan oleh beberapa aturan, ada aturan yang dihubungkan dengan jumlah, waktu yang digunakan, atau peralatan yang dapat digunakan dalam bermain, 7) bermain adalah episode. Episode dalam bermain meliputi permulaan, tengah-tengah, dan akhir.

Berdasarkan pendapat di atas karakteristik bermain anak adalah relatif bebas, dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kegiatan nyata.

#### **d. Tahap Perkembangan Bermain.**

Menurut Montolalu (2005:2.12-2.13) tahap perkembangan main anak yaitu: 1) Tahap Manipulative. Pada tahap ini dapat dilihat pada usia 2-4 tahun. Dengan alat –alat atau benda yang dipegang, anak melakukan dengan cara membolak balik, meraba-raba, bahkan menjatuhkan lalu melemparkan memungut kembali dan sebagainya, 2) Tahap Simbolis. Pada tahap ini dapat dilihat pada anak yang berumur 3-4 tahun. Pada tahap ini fantasi anak sudah berkembang, 3) Tahap Eksplorasi. Pada tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang

tidak berteman dalam bermain pada tahap ini anak melakukan penyelidikan dan penemuan hal-hal baru, 4) Tahap Eksperimen. Setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya, mereka mulai melakukan percobaan percobaan yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen. Perhatian mereka mulai tertuju pada kegiatan bentuk dan ukuran menyamakan bentuk dan ukuran serta memilih bentuk-bentuk tertentu yang akan digunakan dalam membuat kue dari play dough dan pasir misalnya, 5) Tahap dapat dikenal. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis. Bentuk-bentuk yang sudah dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk-bentuk yang dibuat anak sudah dapat dilihat oleh orang yang melihatnya karena sudah mendekati bentuk-bentuk yang sesungguhnya.

Sedangkan menurut Hurlock dalam Montolalu (2005:2.16) tahapan perkembangan bermain yaitu tahap eksplorasi, tahap alat permainan, tahap bermain dan tahap melamun.

Smilansky dan Shefatya dalam Montolalu (2005:2.17) berpendapat bahwa tahap perkembangan main dibagi 4 tahapan yaitu: 1) Bermain Fungsional. Ciri-cirinya adalah sederhana menyenangkan dengan gerakan yang berulang ulang menggunakan alat atau tanpa alat oleh anak usia sampai 2 tahun, 2) Bermain Membangun (konstruktif). Bermain konstruktif merupakan bentuk permainan aktif dimana

membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada, 3) Bermain Khayal. Bermain ini mulai muncul pada anak usia prasekolah juga tahun emas nya bermain pura-pura pada anak 4) Bermain dengan aturan. Ini bearti dalam kegiatan bermain ada aturan bermainnya seperti dalam permainan ular tangga,jenis permainan seperti ini mengembangkan koordinasi fisik anak ,menghalusan keterampilan sosial dan berbahasa serta membangun konsep kerjasama dan kompetisi atau lomba.

## **6. Alat Permainan Edukatif (APE)**

### **1) Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

MenurutDepdiknas (2007:4) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sedangkan dalam Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (2007:19) alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak dalam hal gerakan kasar

dan halus, berbicara, mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan dan menolong diri sendiri dan bergaul.

Dari beberapa pendapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk bermain yang mengandung nilai edukatif untuk merangsang berbagai kemampuan anak dalam mengembangkan seluruh kemampuan anak.

## **2) Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Manfaat Alat Permainan Edukatif (BKKBN 2007 :6) yaitu: a) Alat permainan merupakan sumber belajar, b) Mendorong anak untuk menjadi lebih kreatif, c) Membantu kepribadian yang baik, d) Dengan bermain anak akan mengenal dirinya dengan lebih baik, e) Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi atau tidak

## **3) Persyaratan alat permainan edukatif**

Syarat alat permainan menurut Prayitno (1998: 19) sebagai berikut: a) Alat permainan harus sesuai dengan kemampuan atau kesanggupan anak, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah, b) Alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak, c) Alat permainan harus tahan lama, d) Alat permainan harus sesuai dengan kebutuhan bermain, pengembangan daya pikir, motorik, bahasa, emosi dan sosial anak.

Dalam BKKBN (2007:19-22) di katakan persyaratan alat permainan edukatif yaitu: a) Mengandung nilai-nilai pendidikan, b) Aman atau tidak berbahaya untuk anak, c) Menarik dilihat dari warna, dan bentuknya, d) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, e) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh, f) Awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharanya, g) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, h) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa persyaratan alat permainan edukatif adalah alat permainan hendaknya mempunyai daya tarik bagi anak, tidak terlalu sukar di dapat, sesuai dengan kebutuhan anak, mengandung nilai-nilai pendidikan, dan tidak berbahaya bagi anak serta sesuai dengan minat dan perkembangan anak.

## **7. Permainan *maze***

### **a. Pengertian Permainan *maze***

Menurut Pratama (2007 :1) permainan *maze* adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal yang dicari atau dituju anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak mengembangkan kemampuan matematika dan juga melatih kesabaran dan konsentrasi dalam menyelesaikannya agar tidak mendapatkan jalan yang salah. Hal ini dapat meningkatkan kognitif anak karena anak mulai berfikir untuk mencari jalan yang benar dan sampai pada suatu tujuan yang dicarinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *maze* adalah permainan yang disajikan melalui gambar-gambar yang menarik, jalan yang berbelok-belok, berliku dan kadang kala merupakan jalan buntu. Dalam bermain anak dituntut mengikuti lajur yang telah ada berdasarkan angka-angka yang telah disusun sebagai petunjuk untuk menemukan target yang dicari, sehingga anak akan menggunakan otak kirinya dalam menghitung jumlah pohon dan binatang, mengurutkan angka berdasarkan urutannya, serta mengenal angka atau lambang bilangan. Permainan bisa dibuat dari kardus bekas atau papan tripleks agar lebih menarik dan merangsang serta memotivasi anak dalam bermain, dimainkan dengan memakai magnet oleh anak secara bergantian.

**b. Bahan dan alat permainan**

- 1) Papan maket *maze*
- 2) Kartu angka
- 3) Magnet
- 4) Mobil-mobilan

**c. Bentuk Permainan *maze***

Permainan *maze* berbentuk maket yang terbuat dari papan tripleks yang terdiri dari jalan-jalan yang berliku dan berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu, dalam bermain anak di tuntut untuk bisa menghitung pohon, binatang, dan mengikuti lajur yang telah ada berdasarkan petunjuk urutan angka untuk menemukan target

yang di cari, dan di jalankan dengan mobil yang menggunakan magnet di mainkan oleh anak secara bergantian, dapat di lihat seperti gambar di bawah ini.

#### **d. Manfaat Permainan *maze***

Permainan *maze* sangat bermanfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan nilai moral agama. Dalam permainan *maze* dapat diambil nilai positif untuk meningkatkan kecerdasan anak, mulai dari papan permainan yang digunakan, aneka warna gambar yang disuguhkan, angka yang tertera pada papan permainan serta bentuk dari setiap unsur. Dalam permainan ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak tetapi juga melatih anak bersosialisasi dengan teman, melatih koordinasi tangan dan mata, melatih daya imajinasi dan kreativitas, meningkatkan daya tahan anak, melatih konsentrasi anak, melatih kesabaran, dan mengenal ciptaan Allah. mengembangkan bahasa anak serta mengembangkan fisik motorik anak . Saat anak bermain ia akan menggunakan otak kirinya dalam menghitung jumlah angka pada gambar, menghitung binatang, mengurutkan angka, mencari jalan melalui angka-angka yang tersusun sehingga tercapai target yang dituju. Dengan bermain *maze* otak kiri anak akan diasah menghafal nomor-nomor, belajar berhitung, mengenal angka, mengurutkan dan mengenal bentuk. intinya permainan ini akan meningkatkan kemampuan matematika anak.

**e. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan *maze***

- 1) Guru menyiapkan alat dan media yang di perlukan
- 2) Anak duduk saling berhadapan
- 3) Guru memperlihatkan media dan mengadakan tanya jawab dengan anak tentang media tersebut
- 4) Guru menjelaskan cara permainan maze pada anak
- 5) Anak mendengarkan penjelasan guru
- 6) Guru mengenalkan angka 1-10 dan anak menyebutkan urutan angka yang diperlihatkan guru
- 7) Anak diminta untuk menghitung benda-benda yang ada pada maket dan anak diminta untuk mencari angka sesuai dengan jumlah benda yang di hitung
- 8) Anak melanjutkan permainan dengan menjalankan mobil magnet menuju tempat yang dicari berdasarkan urutan angka yang ada
- 9) Guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak
- 10) Anak yang mampu menyelesaikan permainan dengan benar di beri Riword dan anak yang belum bisa di beri bimbingan dan motivasi

**f. Keterkaitan Permainan *Maze* dengan Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini**

Permainan *maze* sangat erat kaitannya dalam meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini karena permainan *maze* bukan hanya bermain saja tetapi sangat banyak nilai positif dalam

meningkatkan kecerdasan, mulai dari papan permainan atau maket yang telah disediakan binatang dan pohon dengan aneka warna dan bentuk yang menarik, urutan angka pada lajur yang harus dilalui dengan menjalankan magnet sehingga didapat suatu tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dilakukan oleh :

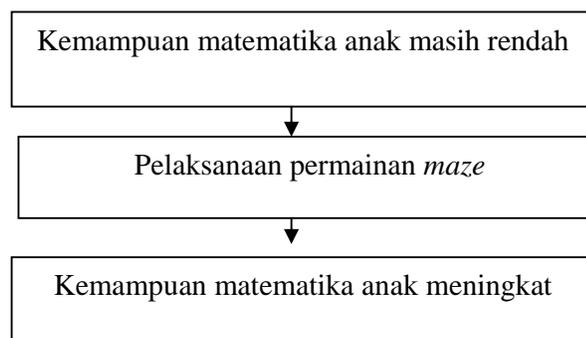
- 1) Novrida Mista (2012) dengan judul “peningkatan kemampuan matematika anak usia dini melalui permainan ular tangga” di TK Bunda Tamparungo Kecamatan Sumpur kudas, adapun hasil dari penelitian peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan ular tangga dapat berkembang dengan baik.
- 2) Meldawanti (2011) peningkatan logika matematika anak usia dini melalui permainan domino angka di TK Pembina Kecamatan Sumpur kudas, adapun hasil dari penelitian melalui permainan domino angka kemampuan matematika anak dapat berkembang dengan baik.

Dari kedua hasil penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dalam penggunaan metode yaitu sama-sama menggunakan metode permainan, sama-sama meningkatkan tentang kemampuan matematika, sedangkan perbedaannya adalah dalam penggunaan media dan alat permainannya. Disini peneliti akan menggunakan permainan yang berbeda yaitu dengan permainan *maze*

### C. Kerangka Berfikir

Penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan ini untuk mengatasi masalah umum dan masalah yang mendasar yaitu masalah peningkatan kemampuan matematika anak. Rendahnya kemampuan matematika anak, sehingga peneliti menggunakan sebuah alat permainan yaitu permainan *maze*.

Permainan *maze* ini akan peneliti laksanakan pada proses pembelajaran di TK Negeri 3 Sumpur Kudus agar terlihat peningkatan perkembangan kemampuan matematika anak. Pelaksanaan permainan *maze* ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana dalam satu siklus terdapat 3 kali pertemuan. Hal ini peneliti lakukan agar dapat melihat tingkat perkembangan kemampuan matematika anak mulai dari siklus I sampai siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



**Bagan I. Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “kemampuan matematika anak dapat meningkat melalui permainan *maze*” di TK Negeri 3 Sumpur Kudus.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat di ambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan *maze* sebagai berikut :

1. Kemampuan matematika anak di TK Negeri 3 Sumpur Kudus pada kelompok B1 setelah melakukan permainan *maze* telah menunjukkan hasil yang sangat baik.
2. Kemampuan matematika anak meningkat, hal ini terlihat bahwa pada siklus I kemampuan matematika anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat menjadi sangat baik, berarti permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan analisis data atau hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan permainan *maze* dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, selain itu dapat pula meningkatkan motorik halus, sosial emosi sehingga dalam hal ini metode harus di perbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kemampuan matematika anak.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kemampuan matematika anak melalui bermain sambil belajar, agar anak-anak tidak merasa terbebani dalam belajar dan kegiatan dapat menyenangkan bagi anak.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang telah di uraikan maka disarankan untuk :

1. Bagi lembaga pendidikan, hendaknya menunjang fasilitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media dan metode yang tepat dalam pembelajaran.
2. Bagi guru Taman Kanak-kanak, diharapkan dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan matematika anak.
3. Bagi anak, penggunaan permainan *maze* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.
4. Bagi peneliti diharapkan dapat untuk mensosialisasikan permainan ini kepada guru-guru TK yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2009. *Pembelajaran terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto ,Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Bumi Aksara
- Abdurrahman, Mulyono.2009*Pendidikan Bagi Anak BerkesulitanBelajar*. JakartaAsdi Mahasatya
- Depdiknas.2008.*Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*.Padang: Universitas Negeri Padang
- .....2000.*Permainan Berhitung DI Taman Kanak-Kanak*.Jakarta:Direktorat Pendidikan Dasar
- .....2007. *Pembuatan dan Penggunaan APE*.Jakarta:Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- .....2010.*Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia*. Jakarta: Dirjen Pembina TK dan SD
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang : Suka Bina Pres
- Haryadi,Moh.2009.*Stastik Penelitian*.Jakarta:PT Prestasi Pustaka Raya
- Hurlock,E.1991.*PSIKOLOGI perkembangan* .jilid 2.Jakarta : Erlangga
- .....1980.*Psikologi Perkembangan*.Jakarta.Erlangga
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Jindrik, susan.2005.*Saat Mendamping Anak Belajar*.Jakarta Diglossia Media Group
- Masitoh, dkk .2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- ..... 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*.Jakarta : Depdiknas
- Meldawanti, 2011. *Peningkatan logika matematika anak usia dini melalui permainan domino angka di TK Pembina Kecamatan Sumpur kudus*.UT: Skripsi Tidak di Terbitkan