PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN PRISMA ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AL AZHAR BUKITTINGGI

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

HIDAYAT INDRAYENI
NIM: 2011/1107886

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

2013

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Prisma Angka Di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar Bukittinggi**

Nama : Hidayat Indrayeni
NIM : 2011/1107886
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Disetujui oleh

Padang, Juli 2013

Pembimbing I,

Drs. Indra Jaya, M. Pd
NIP. 195805051982031005

Pembimbing II,

Dr. Dadan Suryana
NIP. 197505032009121001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Prisma Angka di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar Bukittinggi

Nama : Hidayat Indrayeni
NIM : 2011/1107886
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

	Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	:	Drs. Indra Jaya, M. Pd	1.
2. Sekretaris	:	Dr. Dadan Suryana	2.
3. Anggota	:	Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3.
4. Anggota	:	Serli Marlina, M. Pd	4.
5. Anggota	:	Dra. Dahliarti, M. Pd	5.

ABSTRAK

Hidayat Indrayeni. 2013: Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Prisma Angka di TK Islam Al Azhar Bukittinggi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan matematika anak kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi masih rendah dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak adalah melalui permainan prisma angka. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi tahun pelajaran 2012-2013 sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan. Data diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Hasil observasi dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian diperoleh kemampuan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan prisma angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada kelompok B2+ di TK Islam Al Azhar Bukittinggi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **"Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Prisma Angka di Taman Kanak-Kanak Islam Al Azhar Bukittinggi.**

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah membantu peneliti baik secara moril maupun materil. Semoga keikhlasannya dalam membantu peneliti mendapatkan pahala dari Allah SWT. Amin. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M. Pd selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan semangat dan saran-saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Seluruh Dosen dan Pegawai Tata Usaha di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Mukhriyetti, Selaku Kepala Sekolah TK Islam Al Azhar Bukittinggi, yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak H. Muhardi Rajab, SH. M. Hum, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Islam Al Azhar Bukittinggi yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyusun skripsi ini
8. Suami tercinta Yoserizal dan anak-anak tersayang Amanda Athahira dan Tsurayya Afifah, Ayah (Alm. Maisir) dan Ibu Fahmidar, yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Dan semua pihak yang telah memberikan do'a dan dukungan sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan serta ridho Allah SWT. Pada akhirnya peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu,saran dan kritikan yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini sehingga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua terhadap penjabaran ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2013

Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR GRAFIK ..... **xi**
DAFTAR BAGAN ..... **xii**

BAB I. PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Pembatasan Masalah 4
D. Perumusan Masalah 4
E. Rancangan Pemecahan Masalah 4
F. Tujuan Penelitian 5
G. Manfaat penelitian 5

BAB II. KAJIAN PUSTAKA **7**
A. Landasan Teori 7
1. Konsep Anak Usia Dini 7
a. Pengertian Anak Usia Dini 7
b. Karakteristik Anak Usia Dini 9
2. Konsep Perkembangan Kognitif 13
a. Pengertian Kognitif 13
b. Fase Perkembangan Kognitif Anak 14
c. Pengertian Matematika Anak Usia Dini 15
d. Pengertian Berhitung 16
e. Konsep Angka 17
f. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung Permulaan 18
3. Konsep Bermain Anak Usia Dini 21
a. Pengertian Bermain 21
b. Karakteristik Bermain 23
c. Manfaat Bermain Bagi Anak 24
d. Permainan Prisma Angka 25
B. Penelitian yang Relevan 26
C. Kerangka Berpikir 27
D. Hipotesis Tindakan 28

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN **29**
A. Jenis Penelitian 29
B. Waktu dan Tempat Penelitian..... 30
C. Subjek Penelitian 30
D. Prosedur Penelitian 30
E. Definisi Operasional 42

F. Insturmentasi 43
G. Teknik Pengumpulan Data 44
H. Teknik Analisis Data 44

BAB IV. HASIL PENELITIAN..... 45
A. Deskripsi Data 45
1. Diskripsi Kondisi Awal 45
2. Diskripsi Siklus I 47
3. Diskripsi Siklus II 57
B. Analisis Data..... 65
1. Analisis Siklus I..... 65
2. Analisis Siklus II 65
C. Pembahasan 66

BAB V. PENUTUP 69
A. Simpulan..... 69
B. Implikasi 70
C. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Format Observasi 43
Tabel 2 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Pada Kondisi Awal Sebelum Tindakan 47
Tabel 3 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Siklus I Pertemuan I 50
Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Siklus I Pertemuan II 53
Tabel 5 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Siklus I Pertemuan III 56
Table 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Siklus I 59
Table 7 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak Siklus II Pertemuan I 63
Tabel 8 Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak pada Siklus II Pertemuan II 66
Tabel 9 Hasil Observasi Kemampuan Matematika anak Siklus II Pertemuan III setelah tindakan 69
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Matematika Anak melalui Pada Siklus II..... 72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada kondisi awal (sebelum tindakan) 48

Grafik 2 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus I Pertemuan I 52

Grafik 3 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus I Pertemuan II 55

Grafik 4 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus I Pertemuan III 58

Grafik 5 Rekapitulasi rata-rata nilai kemampuan Matematika anak pada siklus I (hasil rata – rata pertemuan I,II,III) 60

Grafik 6 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus II Pertemuan I 65

Grafik 7 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus II Pertemuan II 67

Graik 8 Hasil observasi kemampuan Matematika anak pada siklus II Pertemuan III 70

Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan Matematika anak pada siklus II 78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....27
Bagan 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas 31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan individu yang unik dan memiliki ke khasan tersendiri. Guru Taman Kanak-kanak (TK) sebagai pelaku pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak sangat penting memahami perkembangan anak didiknya, agar tujuan pendidikan anak usia dini dapat terwujud. Adapun tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk meletakkan dasar kearah sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kematangan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini adalah dengan melalui kegiatan yang kongkrit dan dengan pendekatan yang berorientasi pada kegiatan bermain. Bermain sangat dibutuhkan oleh anak guna perkembangan berfikirnya dan untuk perkembangan kognitf, efektif dan psikomotor.

Pendidikan di TK menitik beratkan pada peletakan kearah pertumbuhan dan perkembangan sosial emosional, nilai agama dan moral,

fisik, pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, keaksaraan, mengungkapkan bahasa, konsep bilangan lambang bilangan dan huruf, motorik kasar dan halus.

Melihat begitu pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, maka guru TK harus meningkatkan mutunya agar menjadi guru yang profesional, yang mampu mengembangkan strategi dan metodenya dalam mencapai segala aspek perkembangan anak, dalam hal ini khususnya untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dalam hal, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal lambang bilangan 1-20, membuat urutan bilangan 1-20 agar perkembangan kognitifnya dapat berkembang seoptimal mungkin.

Dari pengamatan yang penulis lakukan pada pembelajaran kemampuan matematika di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi, dimana penulis adalah salah seorang guru di TK Islam Al Azhar Bukittinggi, maka masalah yang temukan di lapangan adalah, anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak belum bisa menyebutkan urutan bilangan 1-20, anak juga mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda dan meniru lambang bilangan.

Disamping itu, guru kurang memanfaatkan media dan alat permainan yang bervariasi dalam mengenalkan angka pada anak, guru hanya menggunakan strategi dan metode yang monoton dan membosankan bagi anak didik, seperti hanya ditulis di papan tulis saja, sehingga anak jenuh dan

bosan, Orang tua anakpun kurang menstimulasi anaknya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anaknya, seperti menyebutkan urutan bilangan 1-20.

Untuk terlaksananya dan tercapainya kemampuan matematika pada anak, maka guru berusaha mengadakan perubahan-perubahan dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak, terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, yaitu dengan merancang suatu permainan yang dirancang khusus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan permainan prisma angka.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi dengan judul **"Peningkatan Kemampuan Matematika Anak melalui Permainan Prisma Angka di TK Islam Al Azhar Bukittinggi".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi, maka identifikasi masalah tersebut adalah :

1. Masih kurangnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
2. Anak belum bisa menyebutkan urutan bilangan 1- 20
3. Anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda.
4. Strategi belajar yang tidak menyenangkan bagi anak.

5. Kurangnya media dan alat permainan yang mendukung perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka.
6. Kurangnya stimulasi orang tua untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam pengenalan bilangan dan konsep bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka banyak persoalan yang perlu diteliti, namun karena keterbatasan metode, kemampuan, serta sarana dan prasarana penulis, maka dibatasi masalah yang akan diteliti pada: masih kurangnya kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan pada penelitian ini adalah bagaimanakah kegiatan permainan prisma angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada anak di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang di uraikan di atas, maka dirancanglah suatu permainan prisma angka yang ditambahkan dengan gambar siput, dimana prisma angka itu dibuat dari kertas dengan bentuk persegi lima, yang bertuliskan angka 1-20, dan gambar siputnya dibuat dari karton tebal yang dihias sedemikian rupa, yang bergambar siput yang berisi angka 1-20. Dan kartu bilangan, yang masing-masing kartu berisi gambar-

gambar yang berjumlah 1-20. Melalui permainan prisma angka ini, maka akan meningkatkan kemampuan anak di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi.

F. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rancangan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan matematika anak terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, melalui permainan prisma angka di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar Bukittinggi.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak

   Sebagai alat untuk memudahkan anak dalam mengenal angka, sehingga hasil belajar anak tercapai sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhannya.

2. Bagi pendidik/guru

   Memudahkan bagi guru untuk mengajarkan angka lebih lanjut kepada anak dan memperluas wawasan guru tentang alat permainan mengenal angka bagi anak sehingga tercapai hasil yang optimal.

3. Bagi sekolah

   Untuk menambah wawasan keterampilan dalam proses belajar mengajar terutama dalam pengenalan angka kepada anak didik.

4. Bagi peneliti selanjutnya

   Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak.

5. Bagi Orang Tua

   Dapat dijadikan bahan informasi dan menambah wawasan dalam membantu membimbing anak dalam belajar.

6. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode/permainan mengenalkan angka pada anak.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children)* dalam Aisyah, dkk, (2007:1.3) mengatakan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home),* pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Pengertian anak usia dini menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Sujiono, (2009: 7). "Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat." Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang

sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecam, dkk, dalam Masitoh dkk, (2005: 1.12 – 1.13) sebagai berikut. 1) Anak bersifat unik. 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. 3) Anak bersifat aktif dan enerjik. 4) Anak itu egosentris. 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi. 8) Anak masih mudah frustrasi. 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak. 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial. 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut Hurlock (1980), ”masa kanak-kanak di mulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki”. Masa kanak-kanak di bagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Menurut santoso, (2009:2.9) anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosio kultural yang sedang mengalami proses

perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnyadan memiliki sejumlah karakter tertentu. Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan dan pembimbingan yang diberikan oleh tenaga pendidik kepada anak usia 4-6 tahun yang diselenggarakan dalam bentuk lembaga-lembaga pendidikan seperti TK, RA, TK PAUD dan lain sebagainya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hibana, dalam Aisyah, dkk, (2009:1.10) ada beberapa karakteristik perkembangan anak anak usia 4-6 tahun, meliputi berikut ini.

1) Perkembangan fisik anak. Ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil amupun besar.
2) Perkembangan bahasa. Ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan fikirannya dalam batas-batas tertentu.
3) Perkembangan kognitif (daya pikir anak). Ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya. Hal

ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengarnya.

4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak-anak lainnya.

Menurut Nugraha, dalam Aisyah, dkk, (2009:1.10-1.11) ciri perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak (TK) secara lebih rinci adalah sebgai berikut.

1) Dari segi fisik, anak usia TK dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, mampu meloncat dengan baik, dapat mendorong, berbelok atau memutarkan badannya, dapat memegang pensil dengan tepat.
2) Dari segi sosial, anak usia TK sudah dapat bersahabat terutama dengan teman dari jenis kelamin yang sama, senang berbagi dan bertukar pendapat dengan anak atau orang lain, menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain.
3) Dari segi berfikir dan berkomunikasi, anak usia TK sudah dapat menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal-hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat member informasi walau masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya, dapat berhitung, menulis atau menggambar garis, orang, benda, senang membentuk sesuatu dengan tangannya.

Menurut Hartati, dalam Aisyah, dkk, (2007:1.4-1.9) ada beberapa karakteristik anak usia dini.

1) Memiliki rasa ingint tahu yang besar, anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya.
2) Merupakan pribadi yang unik, meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan ini bisa berasal dari faktor genetis (misalnya dalam hal ciri fisik) atau berasal dari lingkungan (misalnya dalam hal minat).
3) Suka berfantasi dan berimajinasi, anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminyasendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja.
4) Masa paling potensial untuk belajar, masa usia dini disebut juga masa *golden age,* karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, oleh karena itu, pada masa ini, masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu.
5) Menunjukkan sikap egosentris, anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut

pandang orang lain. Menurut Hurlock, dalam Aisyah, dkk, (2009:1.7) Anak egosentrik lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.
7) Sebagai bagian dari makhluk sosial, anak usia dini suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya, mulai dari berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain dengan temannya.

Menurut Mustafa, dalam Nugraha (2008:50) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1. Menggunakan semua indra untuk menjelajahi benda, belajar melalui kegiatan motorik dan partisipasi social.
2. Rentang perhatiannya masih pendek, mudah bosan dan mungkin palingkan muka jika ada respon baru.
3. Mulai mengembangkan dasar-dasar keterampilan berbahasa, bermain-main dengan bunyi, mempelajari kosa kata dasar dengan konsep-konsepnya, mulai mempelajari aturan yang bersifat implicit yang mengatur ekspresinya.
4. Perkembangan keterampilan bahasa yang pesat
5. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi yang pendek

6. Menempatkan diri sebagai pusat dunianya sendiri, minat, prilaku dan fikiran yang terfokus pada diri
7. Serba ingin tahu tentang dunianya sendiri sebagai kanak-kanak
8. Mulai tertarik dengan bagaimana mekanisme kerja berbagai hal dan dunia luar di sekitanya.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa secara umum kemampuan yang berkembang pada anak TK adalah kecerdasan jamaknya atau kemampuan dasarnya, antara lain mencakup perkembangan kognitif , sosial, emosional, nilai dan moral gama, fisik motorik, bahasa dan seni.

2. Konsep Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif anak berajalan secara bertahap sesuai dengan perkembangan fisiknya dan syaraf-syaraf yang ada pada pusat. Kognitif berhubungan dengan intelegensi.

Istilah kognitif sering kali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa inggris "*intellect"* yang menurut Chaplin, dalam Asrori, (2007: 36) diartikan sebagai berikut "Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi".

Menurut Sujiono, (2011: 1.3) pengertian kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian/peristiwa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir yang diperoleh melalui adaptasi dengan lingkungan.

b. Fase Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Piaget, dalam Nugraha (2008:78) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal.

1. Fase Sensorimotor (usia O - 2 tahun).

   Pada tahap ini, prilaku kasat mata anak terutama didominasi dalam bentuk gerakan fisik. Pada tahapan ini, anak belum secara internal merepresentasikan bergabai kejadian atau peristiwa, serta mereka belum berfikir konseptual, meski berbagai schemata dalam dirinya mulai terbentuk.

2. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

   Tahap ini ditandai dengan perkembangan bahasa dan berbagai bentuk representasi lainnya serta perkembangan konseptual yang pesat. Nalar anak-anak pada tahapan ini belum Nampak logis (yakni masih pada tahap prelogical atau semi logical) dan mereka cendrung egosentris, misalnya jika ditanya mengapa amtahari terbit di pagi hari, seorang anak mungkin menjawab: “karena saya bangun”.

3. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada tahapan ini, anak-anak mulai dapat berfikir logis dan dapat menerapkan pikiran logisnya untuk memecahkan masalah-masalah konkrit.

4. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Pada tahap ini, struktur kognitif anak telah berkembang penuh dan mereka dapat menerapkan nalar logis terhadap berbagai jenis persoalan.

c. Pengertian Matematika Anak Usia Dini

Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1991:637) dalam Sujiono (2011:11.3) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.

Menurut Paimin, dalam Sujiono (2011:11.4) matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubunganya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan.

Dari pendapat di atas, 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 kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah.

Manfaat permainan matematika untuk anak usia dini adalah untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

d. Pengertian Berhitung

Konsep berhitung menurut Ghofur dalam Yanti (2012) adalah sebagai benih yang darinya seluruh bangunan matematika itu tumbuh, karena itu menghitung apa saja tiap hari, menimbang, memilih pakaian, berbicara tentang mana yang lebih kecil atau besar.

Sementara itu Mudjito (2007:1) permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kegiatan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dalam berhitung terdapat beberapa pengertian, yaitu:

1) Bilangan adalah sesuatu yang bersifat abstrak dan menyatakan banyaknya anggota dari suatu kelompok. Lambang bilangan/numerial yaitu penamaan dan perlambangan dari kelompok tersebut.
2) Penjumlahan merupakan operasi yang pertama kali diperkenalkan kepada anak. Penjumlahan merupakan kegiatan menggabungkan

atau menyatukan dua bilangan hingga diperoleh bilangan ketiga sebagai hasil hitungan.

3) Pengurangan merupakan kebalikan operasi penjumlahan.

Kegiatan berhitung menurut Sisdiknas (2003:2) memiliki tujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya sebagai berikut: dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

e. Konsep Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang "berapa jumlahnya atau berapa banyak" termasuk menghitung, dan menjumlahkan. Namun untuk mengetahui hal tersebut anak lebih dahulu harus mengerti konsep angka. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan. Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang.

Saat anak sudah tahu urutan 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20, anak belum bisa mengerti apa arti angka-angka tersebut. Pengertian ini bertambah bila anak melakukan penambahan, pengurangan dan menunjukkan angka, serta mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Ketika menghitung,

anak sering keliru membuat urutan angka, sehingga mereka perlu latihan. Anak belajar berhitung dan mulai mengerti apa arti angka, misalnya 2 adalah satu ditambah satu (Einon, 2005:46).

Belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka menurut Suyanto (2005:106). Oleh karena itu, dalam kegiatan berhitung anak dilatih untuk menghitung benda-benda nyata, setelah benar-benar bisa baru dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol/bilangan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan konsep angka kepada anak menurut Sujiono, (2005:11.8) adalah:

1) Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan.
2) Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan
3) Dapat menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengenalkan konsep angka dan berhitung kepada anak adalah dengan menggunakan objek nyata dan berangsur-angsur.

f. Prinsip-prinsip Permainan Berhitung Permulaan

Prinsip permainan berhitung pada dasarnya merupakan prinsip belajar mengajar di TK untuk semua bidang pengembangan yang akan dicapai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Menurut Mudjito (2007:2) prinsip permainan berhitung permulaan antara lain :

1) Permainan berhitung di berikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukaranya, misalya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dana dari sederhana ke yang lebih kompleks.
3) Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartispasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
4) Permainan berhitung 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.
5) Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

6) Dalam permainan berhitung anak dapat di kelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa permainan matematika itu menyenangkan jika menggunakan alat peraga atau media yang bisa membaut anak tertarik.

Seorang pendidik harus bisa mendeteksi sejauh mana kegiatan matematika itu bisa dimengerti anak melalui cirri-ciri sebagai berikut : Secara spontan telah menunjukan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.

1) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
2) Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan.
3) Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
4) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

Hal yang perlu diperhatikan:

1) Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, hal inii menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk

diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

2) Apabila anak menunjukan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, hal ini menunjukan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Itu berarti, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru.

3. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepibadiannya.

Menurut Nugraha (2008:161) bermain adalah sesuatu yang mengasyikkan. Permainan yang dirancang secara kreatif dan sesuai karakteristik anak usia dini akan banyak memberikan pengalaman berharga bagi anak.

Menurut Hurlock, dalam Musfiroh (2005:2) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan

hasil akhir kegiatan tersebut, dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Sudono (1995:1) menyatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa memperguanakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :1). Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak. 2). Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik. 3). Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak. 4). Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak. 5) Memilikii hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak memalui aktivitas bemain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika

ditinau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Dari pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan, bermain merupakan salah satu hak asasi manusia, begitu juga pada anak usia dini. Ada banyak manfaat yang didaptkan dari kegiatan bermain, salah satunya adalah pengemangan kreativitas. Bermain dalam bentuk apapun, baik aktif maupun pasif, baik dengan alat maupun tanpa alat dapat menunjang ktreativitas anak dalam berbagai taraf. Disini peran orang tua dan guru pembimbing untuk dapat menjadi fasilitator pengembangan kreativitas anak, dengan memfasilitasi anak agar dapat bermain dengan cara dan alat yang tepat sesuai dengan bakat, minat, perkembangan, dan kebutuhan anak.

b. Karakteristik Bermain

Bermain dapat memberikan kepuasan dan kesenangan kepada anak sehingga anak-anak selalu termotifasi untuk bermain.

Menurut beberapa pakar pendidik, Montolalu, dkk (2011: 2.4-2.5) membagi beberapa karakteristik bermain anak :“1). Bermain adalah sukarela. 2). Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. 3). Bermain adalah pilihan anak. 4). Bermain adalah simbolik. 5) bermain adalah aktif melakukan kegiatan”.

Muslichatoen dalam Hartati (2005:85-86) mengemukakan kriteria bermain: 1) Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak. 2) Tingkah laku yang menyenangkan. 3) Bersifat pura-pura. 4) Bermain diutamakan dari pada tujuan. 5) Bermain prilaku yang lentur.

Schwartz dalam Hartati (2005: 85-86) karakteristik bermain adalah kebebasan, bermain adalah hal yang menarik, bermain adalah terbuka, imajinatif dan kreatif. Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan karakteristik bermain adalah suatu kebebasan serta imajinatif dan kreatif sehingga anak dalam bermain merasa senang dan santai tanpa mengutamakan tujuan bermain.

Dari karakter di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat menyenagkan bagi anak dan dapat mengembangkan kreatifitasnya dan dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya sehingga anakdapat mengenal diri dan lingkungannya dan dia dapat bersosialisasi dengan teman-teman bermainnya.

c. Manfaat bermain bagi anak

Anak membutuhkan waktu untuk bermain, karena melalui bermain, anak dapat melakukan kegiatn fisik, belajra bergaul dengan teman sebaya, mengemban tugas sesuai dengan jenis kelamin, menanbah kosa kata dan menyalurkan perasaannya.

Menurut Montolalu (2011:1.18), manfaat bermain adalah: 1). Bermain dapat memicu kreatifitas, 2). Bermain dapat m,encerdaskan

otak, 3). Bermain dpaat menangulangi konflik, 4). Melatih empati, 5). Mengasah panca indra, 6). Sebagai media terapi, 7). Beramian itu adalah untuk melakukan penemuan.

Dari uraian di atas banyak sekali manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu untuk perkembangan fisik, belajar dan bergaul.

d. Permainan Prisma Angka

Menurut Conolly (2004:24). Permainan prisma angka adalah permainan yang diatur sebagai pusat permainan bagi anak melalui gambar siput, dimana dalam permainan ini aspek perkembangan kognitif anak akan berkembang yaitu dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, membilang dan menyebutkan urutan bilangan serta meniru lambang bilangan 1-20 dan memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.

Dengan menggunakan prisma angka dengan menggunakan gambar siput ini, pembelajaran matematika pada anak akan menjadi lebih menarik dan anak-anak akan bersemangat dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui permainan ini. Dalam permainan ini anak akan dilatih kesabaran dalam menunggu giliran, terbiasa bermain dengan bekerjasama dengan teman, mampu mengenal angka, menunjuk urutan bilangan dan menyebut urutan bilangan 1-20, serta bisa melatih motorik kasar melalui berlari.

Langkah-langkah permainan prisma angka dengan gambar siput:

1) Gambar siput dibuat dari karton tebal yang di dalamnya ada angka 1-20 dan prisma angka (1-20), serta kartu bilangan, masing-masing dibuat dua buah.
2) Tiap gambar siput dan prisma angka dimainkan oleh satu orang anak.
3) Setelah mendengar aba-aba, masing-masing anak berlomba melemparkan prisma angka dan mencocokkan kartu bilangan sesuai dengan angka yang keluar dari prisma angka ke gambar siput.
4) Siapa yang lebih dahulu selesai dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang tersedia di gambar siput, maka dialah yang menjadi pemenang dalam permainan itu.
5) Masing-masing anak menyebutkan urutan bilangan yang terdapat dalam gambar siput.

B. Penelitian yang Relevan

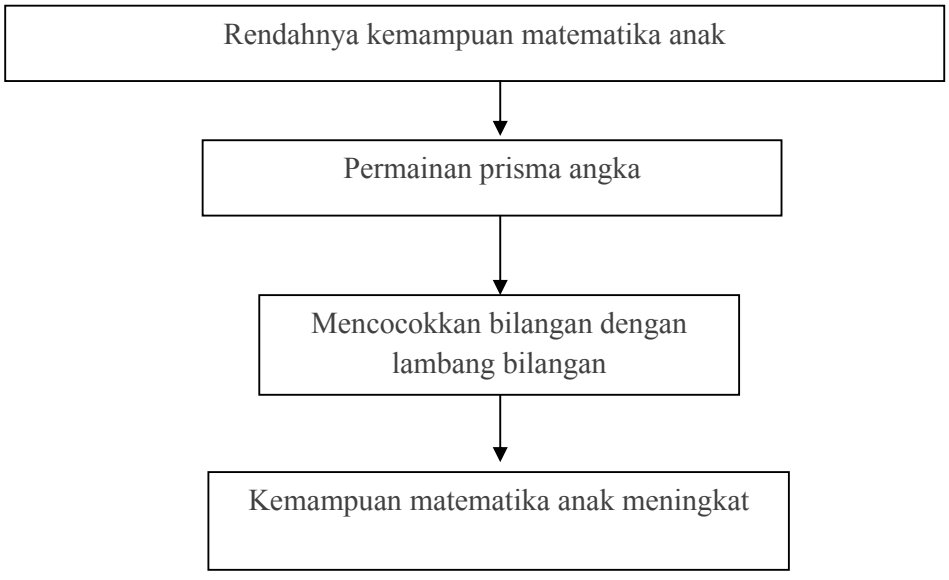
1. Maryuliati (2010) dengan judul upaya peningkatan pengenalan tentang konsep angka melalui lambang bilangan dan gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman.
2. Novi Yanti (2012) dengan judul peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan *puzzle* angka di TK Harapan Ayah Bunda 01 Balai Baru Padang.

Penelitian-penelitian tersebut hubungannya dengan proposal penulis terletak pada sama-sama tentang kemampuan matematika terutama tentang kognitif pada anak dan perbedaannya pada bentuk permainannya.

C. Kerangka Berpikir

Sulitnya anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, maka dirancanglah suatu permainan prisma angka dengan teknik pelaksanaan kegiatan permainan yaitu dengan menggunakan prisma angka yang bertuliskan angka dan dengan memakai gambar rumah siput sehingga kemampuan anak-anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dapat meningkat.

Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1: Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitan ini adalah permainan prisma angka di kelompok B2+ TK Islam Al Azhar dapat meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan prisma angka di TK Islam Al Azhar Bukittinggi:

a) Anak Usia Dini adalah anak sejak lahir hingg berusia 6 tahun, masa ini disebut juga dengan masa *golden age* yang berarti masa yang sangat pentingbagi anak untuk mendpatkan pendidikan.

b) Taman Kanak-kanak adalah jalur pendidikan formal dan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki pernan penting dalam membantu Anak Usia Dini mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

c) Rendahnya kemampuan matematika anak terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan disebabkan karena media yang kurang menarik.

d) Permainan prisma angka merupakan salah satu dari bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK, yaitu dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

e) Pelaksanaan permainan prisma angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, terlihat dari antusiasnya anak dalam melakukan permainan ini, sehingga baik secara kelompok atau individu dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

B. Implikasi

Permainan prisma angka telah berhasil meningkatkan permainan matematika anak sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya, terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dengan adanya permainan prisma angka ini, maka implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk meningkatkan kemampuan matematika anak 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 hendaknya mampu membangkitkan semangat dan motivasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan terarah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas dimasa yang akan datang maka diberikan saran yang membangun tentang:

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan permainan prisma angka semenjak awal pembelajaran matematika.

2. Dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya guru membuatkan media yang menarik bagi anak agar anak lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, jangan hanya terpaku pada majalah dan buku tulis .

3. Untuk merangsang dan memotivasi anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas kondusif untuk dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan anak.

4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka

Aisyah, Siti dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

……. (2009) *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Asrori, Mohammad. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima

Connoly. (2004). 30 Permainan Matematika Untuk TK Sampai Kelas 2SD. Bandung: PT Intan Sejati

Hartati, Sofia. (*2005). Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga

Hurlock, E. B., 1980. *Psikologi Perkembangan* (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan), edisi kelima. Penerbit Erlangga : Jakarta

Kunandar, (2011). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : PT. RAda Grafindo Persada

Maryuliati. (2010). *Upaya Peningkatan Pengenalan Tentang Konsep Angka Melalui Lambang Bilangan dan Gambar di TK Negeri Pembina Padang Pariaman*: UNP

Masitoh, dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran T*K. Jakarta: 2005.

Montolalu, dkk. *Beramain dan permainan anak.* 2001. Universitas terbuka: Jakarta

Mudjito AK. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*: Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah dasar

Mulyadi, S., (2004). *Bermain dan Kreativitas*(Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Papas Sinar Sinanti : Jakarta

Musfirah, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta : Depdiknas