

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Bentuk Geometri di TK Harapan Ayah Bunda Agam**

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

Padang, September 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP.19580505 198203 1005

Pembimbing II,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali kutipan dengan mengikuti tata penulisan artikel yang lazim.

Padang, September 2012

Yang Menyatakan,



Nuryasip
NIM 2010/57364

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI
PERMAINAN BENTUK GEOMETRI DI TAMAN KANAK –KANAK
HARAPAN AYAH BUNDA AGAM**

NURYASIP

Abstrak

Kemampuan anak dalam matematika di Taman Kanak- kanak Harapan Ayah Bunda masih rendah, tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika anak, melalui permainan geometri. Jenis penelitian jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda kelompok B yang berjumlah 15. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi dan di olah dengan teknik presentase. Penelitian tindakan kelas dilakukan 2 Siklus, Siklus I terlihat masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sehinga penelitian dilanjutkan ke Siklus II, pada Siklus II kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri di Taman Kanak- kanak Harapan Ayah Bunda Bawan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal meningkat dengan sangat baik.

Kata Kunci: Matematika; Anak Usia Dini; Permainan Bentuk Geometri

Pendahuluan

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang di miliki oleh anak, Di kembangkan dengan cara bertahap, karna setiap anak yang di lahirkan membawa potensi kelebihan dan kekurangan baik dari intelegensi bakat maupun minat. Masa usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak, masa peka ini adalah terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang di berikan oleh lingkungan juga untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri di disiplin kemandirian, seni moral dan nilai-nilai agama, oleh itu di butuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, upaya perkembangan tersebut harus di lakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Salah satu pendidikan untuk mengembangkan potensi anak adalah di Taman Kanak-kanak, untuk itu Taman Kanak-kanak perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif dengan memberikan rasa aman, tentram dan menyenangkan bagi anak, agar anak tersebut tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri juga melatih anak hidup bersih dan sehat serta menanamkan kebiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Bermain bagi anak bukan hanya bermain, tetapi bermain merupakan salah satu kegiatan dari proses pembelajaran, dalam bermain ini anak banyak menerima rangsangan. Selain membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak dalam proses belajar, Anak-anak mengenal dalam melalui permainan.

Merangsang perkembangan kecerdasan otak anak dengan cara melihat, mendengar, meraba dan merasakan semua ini di lakukan dengan bermain. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang profesional, tenaga pendidik harus profesional guru dapat memahami perkembangan anak, membimbing dan menyusun program pembelajaran juga menguasai metode dan mampu menyediakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

Perkembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni tujuan perkembangan kemampuan dasar yang di perlukan anak untuk melanjutkan pendidikan yang lebih lanjut. Untuk menambah pengetahuan anak salah satu kemampuan yang harus di kembangkan adalah kemampuan matematika, karna dengan Pesona PAUD, Vol.I.No. 1 Email : nuryasip@ymail.com

matematika anak dapat memahami konsep angka dalam menghitung benda sesuai dengan jumlah.

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

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

Hasil observasi di Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda di Bawan, penulis menemukan berbagai fenomena dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan matematika anak dalam mengetahui berbagai bentuk geometri dan menghitung, serta mengetahui berbagai ukuran, serta dapat menemukan angka sesuai dengan jumlah benda. Pembelajaran kemampuan matematika tentang konsep angka, keterbatasan media alat yang di gunakan guru masih banyak kekurangan sehingga pembelajaran yang di berikan guru kepada anak belum tercapai sesuai dengan indikator seperti, anak dapat membilang (menyebutkan konsep bilangan dengan benda- benda sampai 10, juga menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10 (anak tidak di suruh menulis) dan mengelompokkan benda-benda tiga dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri(lingkaran, segi tiga, segi empat) media yang digunakan guru kurang menarik sehingga anak merasa genuh dan bosan, mengakibatkan kurangnya minat anak tentang pembelajaran matematika, orang tua juga kurang mengetahui pendidikan di Taman Kanak-kanak.

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

adalah karena kemampuan matematika anak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari agar anak dapat mengetahui perbedaan konsep angka, macam-macam bentuk geometri dan berbagai jenis bentuk ukurannya. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah Untuk peningkatan kemampuan Matematika anak melalui Permainan Geometri di Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda di Bawan

Metode Penelitian

Setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, observasi, di siklus dua diadakan Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas *Clossroom* yaitu pembelajaran yang berkonteks kelas dan di laksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah, masalah pembelajaran yang di hadapi oleh guru guna mutu pembelajaran dan mencoba hal-hal yang baru di bidang pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran, penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, siklus 1 tiga kali pertemuan pada siklus dua, dua kali pertemuan. perenungan subjek Penelitian ini adalah Anak kelompok B jumlah anak 15 orang, terdiri dari 9 perempuan dan 6 orang anak laki-laki, adapun peneliti memilih kelompok ini sebagai subjek penelitian karna anak dalam pembelajaran konsep matematika masih kurang peneliti pun sebagai guru di kelompok B tersebut. Prosedur penelitian melalui empat tahap yaitu : Perencanaan, (*Planning*)

Menyusun rencana pembelajaran berupa satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian yang berisi tentang pembelajaran konsep matematika Menyiapkan media pembelajaran yang akan di berikan kepada anak berupa kartu angka dan bentuk-bentuk geometri Menyiapkan intrumen penelitian yaitu lembar observasi lembar Pelaksanaan, (*Action*)

Petemuan Pertama, Kegiatan Awal 30 menit Mengkondisikan tempat duduk dan mengecek kehadiran anak, apersepsi yaitu memberikan kaitan pembelajaran yang akan di berikan, Menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga timbul rasa ingin tahu anak dengan tanya jawab, Kegiatan Inti + 60 Menit, Peneliti memperkenalkan macam-macam bentuk geometri dan angka serta mencontohkan cara memainkannya. Anak mencobakan permainan bentuk geometri, Anak menemukan bentuk geometri dan menghitung geometri yang di dapatnya, serta mengurutkan berdasarkan ukuran besar kecil 1-10 juga menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri.

Anak yang belum bisa di beri arahan oleh peneliti. Peneliti mengadakan tanya jawab dengan anak tentang pembelajaran yang di berikan. Istirahat + 30 menit Peneliti mengawasi anak yang bermain baik di dalam dan di luar kelas. Setelah anak bermain peneliti membimbing anak cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan. Kegiatan Akhir + 30 menit Peneliti dan anak bernyanyi bersama, Peneliti membimbing anak baca doa sebelum pulang, Peneliti mengucapkan salam anak menjawab, anak dan peneliti bersalaman.

Observasi (*Obsevatoan*) ,Pengamatan yang di lakukan secara bersamaan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenal merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang di capai dampak dari tindakan yang di lakukan observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung, Pada siklus dua akan di lakukan sama dengan siklus satu yaitu perencanaan, pengamatan dan perenungan, dan Refleksi. Perenungan merupakan upaya yang telah terjadi dan apa hasil yang telah di capai setelah melakukan penelitian, apakah penelian ini perlu dilakukan tindak lanjut pada penelitian berikutnya.

Penelitian yang di lakukan adalah terdiri dari beberapa siklus, pada pelaksanaan tiap siklus harus berbeda dari siklus sebelumnya. Siklus berikutnya didasarkan pada hasil siklus berikutnya sampai masalah terpecahkan. Dalam penelitian ini peneliti yang berwenang untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbagi pengalaman sesama teman.

Alat pengumpulan data dalam penelitian yaitu, Format obsevasi adalah pedoman untuk mengecek kegiatan yang di lakukan berdasarkan indikator yang di tentukan sebelumnya, aspek yang diamati melalui pedoman observasi berkaitan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan sumber di atas teknik pengumpulan data yaitu : Data yang di dapat dari kegiatan melalui proses belajar di lakukan observasi dan di tulis dalam lembaran obsevasi dan Rencana Kegiatan Harian. Dokumentasi berupa kamera untuk merekam pembelajaran yang di berikan. Data yang di dapat dari observasi belajar mengajar akan dianalisa setiap kegiatan pembelajaran yang di lakukan merupakan bahan untuk menentukan tindakan selanjutnya seluruh data di gunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang di lakukan. Cara Menganalisis Hasil Observasi. Data yang dianalisis dalam presentase dengan menggunakan rumus Hariyadi (2009:24) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P% = Presentase aktivitas
 F = Frekuensi aktivitas yang di lakukan anak
 N = Jumlah anak dalam suatu kelas

Aktivitas anak meningkat jika presentase hasil kegiatan anak meningkat dari hasil pengamatan sebelumnya dapat di lihat pada pormat di bawah ini

Hasil

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan, dikondisi awal ini kemampuan matematika anak masih rendah, Hal ini dapat dilihat pada hasil analisis data sebagai berikut: Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan, dikondisi awal ini kemampuan matematika anak masih rendah, Hal ini dapat dilihat pada hasil analisis data sebagai berikut: Pada aspek 1 Anak dapat menemukan bentuk geometri, anak memperoleh nilai Sangat Tinggi 1 orang dengan presentase 6 % anak yang memperoleh nilai Tinggi 3 orang dengan presentase 20 % sedangkan anak dapat nilai Rendah 11 orang dengan presentase 73 % .

Aspek 2 Anak Menghitung Bentuk Geometri yang di dapatnya, Anak memperoleh nilai Sangat Tinggi 1 orang dengan presentase 6 % anak yang memiliki nilai Tinggi 3 orang dengan presentase 20 % anak yang memiliki nilai Rendah 11 orang dengan presentase 73 %.

Aspek 3 Anak mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10 , anak yang mendapat nilai Sangat Tinggi 1 orang dengan presentase 6 % anak yang memiliki nilai Tinggi 2 orang dengan presentase 13 % sedangkan anak yang mendapatkan nilai Rendah 12 orang dengan presentase 80 %.

Aspek 4 Anak dapat menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri, anak mendapat nilai Sangat Tinggi 1 orang dengan presentase 6 % anak memiliki nilai Tinggi 2 orang dengan presentase 13 % dan anak mendapat nilai Rendah 12 orang dengan presentase 80%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika anak di kelas B Taman Kanka-kanak Harapan Ayah bunda masih rendah dan belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal, maka untuk meningkatkan kemampuan matematika peneliti melakukan tindakan melalui permainan bentuk geometri yang dilaksanakan dua Siklus.

Pada siklus I Aspek 1 Anak dapat menemukan bentuk geometri, anak mendapatkan nilai Sangat Tinggi 5 orang dengan presentase 33 %, anak mendapat nilai Tinggi 7 orang dengan presentase 46 %, anak yang memiliki nilai Rendah 2 orang dengan presentase 13 %.

Aspek 2 Anak menghitung bentuk geometri yang di dapatnya, anak memiliki nilai Sangat Tinggi 6 orang dengan presentase 40 %, anak mendapat nilai Tinggi 7 orang dengan presentase 46 % anak memiliki nilai Rendah 2 orang dengan presentase 13 %.

Aspek 3 Anak mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10 anak mendapat nilai Sangat Tinggi 4 orang dengan presentase 27 % anak memiliki nilai Tinggi 6 orang dengan presentase 40 % anak memiliki nilai Rendah 5 orang dengan presentase 33 %.

Aspek 4 anak dapat menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah dan bentuk geometri anak yang memiliki nilai Sangat Tinggi 3 orang dengan presentase 20 % anak memiliki nilai Tinggi 5 orang dengan presentase 33% dan anak memiliki nilai Rendah 7 orang dengan presentase 47%.

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa pada siklus I kemampuan matematika anak telah mengalami peningkatan sudah ada sebagian mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, Namun belum semuanya mencapai tingkat Kriteria ketuntasan Minimal maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian ini ke Siklus II.

Pada siklus II, Aspek 1 Anak dapat menemukan bentuk geometri anak yang memiliki nilai Sangat Tinggi 9 orang dengan presentase 60 % anak yang memiliki nilai Tinggi 5 orang dengan presentase 33 % sedangkan anak yang memiliki nilai Rendah 1 orang dengan persentase 6%.

Aspek 2 anak menghitung bentuk geometri yang didapatnya, anak memiliki nilai Sangat Tinggi 8 orang dengan presentase 53 %, anak yang memiliki nilai Tinggi 6 orang dengan presentase 40 % dan anak memiliki nilai Rendah 1 orang dengan presentase 6 %.

Aspek 3 anak mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10, anak memiliki nilai Sangat Tinggi 8 orang dengan presentase 53 % anak memiliki nilai Tinggi 6 orang dengan presentase 40 % dan anak memiliki nilai Rendah 1 orang dengan presentase 6%.

Aspek 4 anak dapat menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri anak memiliki nilai Sangat Tinggi 7 orang dengan persentase 46% dan anak yang mendapat nilai Tinggi 6 orang dengan persentase 40% sedangkan anak memiliki nilai Rendah 2 orang dengan persentase 13 % .

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa Siklus II kemampuan matematika anak di Taman Kanak- kanak Harapan Ayah Bunda kelompok B telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal, hal ini berarti penelitian ini telah berhasil dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan,.

Pembahasan

Pada kondisi awal di peroleh gambaran kemampuan matematika di Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda masih rendah karna sebagian anak di kelas B mengalami kesulitan ketika kegiatan pembelajaran hal ini kurang nya media dan metode yang bervariasi yang di lakukan oleh guru, juga kegiatan belajar anak sambil bermain kurang menyenangkan bagi anak. Anak dapat menemukan bentuk geometri hanya 6 % anak menghitung bentuk geometri yang di dapatnya juga 6 % anak dapat mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar besar kecil 1-10 juga 6 % dan anak dapat menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri juga 6 %.

Sujiono (2005:2.13) menyatakan bahwa pengembangan konsep bentuk dan ukuran di antaranya yaitu:1) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, 2) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukuran, 3) Membandingkan benda menurut ukurannya besar , kecil panjang lebar, tinggi rendah, 4) Mengukur benda secara sederhana, 5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar kecil tinggi rendah panjang pendek dan sebagainya, 6) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri, 7) Mencontoh bentuk-bentuk geometri, 8) Menyebut, menunjukan dan mengelompokkan segi empat, 9) Menyusun menara dari delapan kubus, 10) Mengenal ukuran panjang berat dan isi serta meniru pola dengan empat kubus.

Jadi bermain merupakan hal yang sangat penting dan sebagai alat utama dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan kondisi yang ada penelitian melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui permainan bentuk geometri dengan adanya permainan bentuk geometri terlihat anak merasa senang dalam pembelajaran matematika pada Siklus I terdapat peningkatan kemampuan matematika anak di bandingkan dengan kondisi awal.

Anak yang mendapat nilai sangat tinggi di siklus I pertemuan III Aspek 1 dapat menemukan bentuk geometri dengan presentase 33 % anak menghitung bentuk geometri yang didapatnya dengan presentase 48 % anak mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10 dengan presentase 27 % dan anak menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah dan bentuk geometri dan presentase 20 %. Untuk mencapai semua aspek maka peneliti melakukan pembelajaran lebih menarik lagi dengan merubah metode yang di gunakan pada siklus II bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi dan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak, bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif menyenangkan bagi anak, Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena anak akan menyerap berbagai informasi baru yang dia tanggapi dengan sikap yang positif tanpa terpaksa.

Berdasarkan tindakan penelitian Siklus I dan Siklus II dapat di jabarkan keberhasilan penggunaan alat permainan bentuk geometri sebagai berikut : Di tinjau dari aktivitas guru pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil, Kemampuan matematika anak melalui permainan bentuk geometri meningkat : Anak dapat menemukan bentuk geometri Tinggi 40 -79 %, Anak menghitung bentuk geometri yang di dapatnya Tinggi 40-86%. Anak mengurutkan bentuk geometri sesuai ukuran besar kecil 1-10 33-93%. Anak dapat menemukan kartu angka sesuai dengan jumlah bentuk geometri 31 – 86 %. Berdasarkan keterangan di atas terjadi peningkatan yang Sangat Tinggi sesuai dengan yang di harapkan pada peningkatan kemampuan matematika anak

Simpulan dan Saran

Simpulan

Peningkatan yang sangat berarti dalam perkembangan matematika anak dan sikap anak. Hal ini terbukti dari siklus I sampai dengan Siklus II aspek penilaian anak bisa dikatakan dengan kategori sangat tinggi namun ada 1 dan 2 anak yang mendapat nilai rendah. Terdapat peningkatan perkembangan matematika anak dan sikap anak yang maksimal melalui permainan bentuk geometri dapat terbukti dari hasil tindakan pada Siklus I dan sampai pada Siklus II dapat dikatakan berkembang kategori presentase tinggi sudah hampir semua anak bahwa kemampuan matematika anak sudah baik.

Agar tujuan peningkatan kemampuan matematika anak dapat berkembang secara optimal maka perlu strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan matematika serta melibatkan anak dalam melaksanakan kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman yang baik. Peningkatan kemampuan matematika anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan dengan menggunakan alat permainan dan bentuk geometri pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda Bawan.

Saran

Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika anak maupun sikap agar anak menjadi aktif, kreatif dan mandiri dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik serta menyenangkan. Bagi anak Taman Kanak-kanak Harapan ayah Bunda diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Bagi guru Taman Kanak-kanak agar dapat mengembangkan kemampuan matematika anak juga sikap anak melalui kegiatan pembelajaran bentuk geometri agar kemampuan matematika anak berkembang secara keseluruhan. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif lagi dalam merancang media

pembelajaran yang di sagikan dalam bentuk permainan agar dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan yang di sagikan guru. Kepada Taman Kanak-kanak pihak Taman Kanak-kanak Harapan Ayah Bunda Bawan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak seperti pembelajaran Bentuk- bentuk geometri agar pembelajaran bentuk agar pelaksanaan kegiatan belajar anak sesuai dengan tujuan yang di harapkan.

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap peningkatan kemampuan matematika dan sikap anak ke arah yang lebih baik lagi, dan juga dapat menciptakan alat permainan yang lebih variasi dan menarik yang digunakan oleh anak. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menambah wawasan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, suharsimi.2006.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta.Bumi Aksara
- Depdiknas,2003.*Undang-undang RI.Sistim Pendidikan Nasional*.Jakarta.Puspa Swara
- Dorothy, einon. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia Dini 2-6 tahun*. Jakarta. Erlangga
- Eliyawati,cucu.2005.*pemilihan dan pengembangkan sumber belajar untuk anak usia dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Haryanto,BoB.2011.*Agar anak tidak takut pada matematika*. Yogyakarta. monika Books
- Ilsa, elvi safitri. *Peningkatan Kemampuan Berhitung*. Padang. UNP
- Musfiroh,tadkiratun.2005. *bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional
- Montolalu,B.EF.2005.*bermain dan permainan anak*.Jakarta.Universitas Terbuka
- Sujiono,dkk.2005.*Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta.Universitas Terbuka
BelajarTK.Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional