

PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN MAHYONG DI TAMAN KANAK- KANAK DHARMAWANITA LUBUK BASUNG

Rahmil Fuad

ABSTRAK

Kemampuan matematika anak Taman Kanak-kanak Dharmawanita masih rendah dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan matematika anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II.

Kata kunci: Matematika; Anak; Permainan mahyong

PENDAHULUAN

Masa Usia Dini adalah masa pertumbuhan dan lebih ditekankan adalah bermain, nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangannya baik fisik, kognitif, sosial, emosional maupun kreatifitas. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berfikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak, usia 4 – 6 tahun merupakan masa yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan disekitar tempat tinggalnya, termasuk stimulasi atau dorongan yang diberikan oleh orang dewasa ataupun orang tuanya akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang, oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Program pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang sesuai dengan pengalaman mereka dapat dipadukan menjadi dua pengembangan diantaranya bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Salah satu aspek bidang pengembangan kemampuan dasar adalah kognitif yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak, untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti, perkembangan matematika adalah suatu perkembangan yang mencakup proses berpikir seorang anak.

Pengetahuan matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menghitung dan berpikir dengan menggunakan logika.

Pelaksanaan kegiatan untuk mengembangkan matematika pada anak dapat dilakukan melalui permainan memasang benda sesuai pasangannya, puzzle, maze, menyebutkan urutan bilangan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui dilapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran yang berlangsung terlihat anak kurang memahami tentang menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai secara optimal. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat sederhana dan belum mengembangkan kemampuan matematika anak, strategi guru didalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga anak kurang berminat untuk melaksanakannya. Didalam indikator memasang benda sesuai pasangannya atau konsep matematika dan lain sebagainya yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan matematika, pelaksanaannya hanya terpaku dengan menggunakan majalah saja, ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru bagaimana cara mengembangkan aspek kognitif anak melalui permainan yang dapat menarik minat anak untuk melakukan kegiatan yang disajikan guru.

Adapun tujuan ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan kemampuan matematika anak terutama dalam indikator memasang benda sesuai dengan pasangannya yang sama, berhitung dengan benda-benda serta menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda melalui permainan mahyong di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Lubuk Basung. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, mahyong adalah permainan rakyat china yang dimainkan 4 orang dengan 144 ubin.

Dalam penelitian ini, permainan mahyong peneliti kemas dengan sederhana, mudah dipahami bagi anak Taman Kanak-kanak. Disini anak akan mengumpulkan kartu gambar sebanyak-banyaknya dengan dua kartu gambar yang sama melalui strategi (kartu yang sama dapat diambil jika ada jalan yang terbuka baik kesamping kanan maupun kesamping kiri)

Manfaat Penelitian ini diantaranya :

Agar kemampuan matematika anak berkembang dengan optimal sehingga anak dapat menggunakan kemampuan matematika, dan dapat bermanfaat didalam kehidupan sehari-hari, dapat memperbaiki metode pembelajaran sesuai dengan kemampuan matematika anak dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak dan diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan guru dalam meningkatkan perkembangan matematika anak,

Sebagai pedoman dalam meningkatkan pengetahuan orang tua bagaimana menindaklanjuti kegiatan pembelajaran disekolah dalam meningkatkan kemampuan matematika anak, Sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya dibidang pengembangan matematika.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas , memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Menurut Kunandar (2011:46) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan metode permainan mahyong yaitu mengumpulkan kartu gambar sebanyak-banyaknya dengan dua kartu gambar yang sama melalui strategi permainan agar pengembangan matematika pada kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Lubuk Basung dapat berkembang dengan baik dan optimal.

METODE PENELITIAN

Metodolgi penelitian ini dilakukan dengan cara Observasi dan Demonstrasi serta dokumentasi.

Jenis penelitian ini merupakan Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian adalah murid Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Lubuk Basung yang muridnya berjumlah 15 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 8 orang, dalam hal ini penelitian dilakukan pada dua siklus, dimana pada siklus I sebanyak 3 kali pertemuan dan pada siklus II sebanyak 2 kali pertemuan, yang mana setiap pertemuan 1 x 60 menit, penelitian ini dimulai Maret – April 2012.

Dalam permainan mahyong bahan yang digunakan adalah kartu bergambar binatang dengan angka yang terbuat dari busa tipis, lem aibon dan lakban bening. Untuk tempat kartu mahyong digunakan meja lipat yang terbuat dari triplek.

Data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Data yang dianalisis dalam presentasi dengan menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan oleh Hariadi (2009:24) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = presentasi

F = frekwensi

N = jumlah responden

Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat, maka interpretasi aktifitas belajar anak berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh Arikunto (2006:241) seperti dibawah ini :

1. 81% - 100% : Sangat Tinggi (ST) dengan kriteria anak dapat melakukannya dengan benar bersama teman kelompoknya
2. 61% - 80% : Tinggi (T) dengan kriteria anak bekerjasama tetapi kegiatan yang dilakukannya salah atau perlu arahan
3. 21% - 60% : Rendah (R) dengan kriteria anak bekerja dengan teman kelompoknya tidak kompak dan melakukan kegiatan masih banyak kesalahan, ini perlu bimbingan lagi

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong yang ditandai dengan adanya beberapa hal yaitu :

1. 75% anak mampu memahami permainan mahyong dengan kriteria penilaian sangat tinggi.
2. 75% anak dapat melakukan permainan mahyong

HASIL

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan pada hari Kamis tanggal 5 april 2012, kemampuan matematika anak kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Lubuk Basung masih rendah. Hal ini terbukti sebagian besar anak dikelas mengalami

kesulitan ketika diadakan pembelajaran dengan beberapa aspek yang dikembangkan yaitu memasang benda sesuai dengan pasangannya, berhitung dengan gambar macam-macam binatang, menyebutkan hasil penjumlahan dengan macam-macam gambar binatang dan menyebutkan hasil pengurangan dengan gambar macam-macam binatang sehingga kemampuan matematika anak tidak berkembang dengan optimal.

Kegiatan dan media yang kurang menarik serta kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran seperti mengembangkan indikator lebih cenderung menggunakan majalah, sehingga anak merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema macam-macam binatang, pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari sabtu tanggal 7 april 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 April 2012 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 April 2012, yang terdiri perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan perenungan (*reflection*).

Pada pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 10 april 2012, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema binatang berkaki dua.

Pada pertemuan ketiga Siklus I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 12 april 2012, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema binatang berkaki empat.

Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema ikan hias, pertemuan pada siklus II dilaksanakan hari selasa tanggal 17 april 2012, kegiatan yang dilakukan guru pada pertemuan pertama adalah guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan mahyong, guru menceritakan cara bermainnya kemudian guru bersama anak mencoba memainkan kartu mahyong sesuai dengan aturan mainnya.

Pada pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 19 april 2012, tema yang dipilih peneliti adalah binatang dengan sub tema binatang ternak.

Kemampuan matematika anak masih rendah pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan terlihat dalam salah satu kegiatan menyebutkan penjumlahan dan pengurangan dengan media majalah. Anak tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran disebabkan guru kurang kreatif menciptakan sebuah media yang berkenaan dengan kemampuan matematika karena guru lebih cenderung menggunakan majalah, hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek :

Aspek satu, anak yang mendapatkan nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, mendapatkan nilai tinggi 2 orang dengan persentase 13%, mendapatkan nilai rendah 12 orang dengan persentase 80%.

Aspek kedua, anak yang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7% dan mendapatkan nilai rendah berjumlah 13 orang dengan persentase 86%.

Aspek kedua, anak yang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7% dan mendapatkan nilai rendah berjumlah 13 orang dengan persentase 86%.

Aspek ketiga, anak yang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7% dan mendapatkan nilai rendah berjumlah 13 orang dengan persentase 86%.

Aspek keempat, anak yang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, nilai tinggi berjumlah 1 orang dengan persentase 7% dan mendapatkan nilai rendah berjumlah 13 orang dengan persentase 86%.

Aspek diatas menjelaskan hasil perkembangan dari aspek-aspek yang diamati terlihat bahwa keempat aspek tersebut belum berkembang dengan baik.

Analisis Data Siklus I, Siklus I dilakukan tiga kali pertemuan, tiap- tiap pertemuan terjadi peningkatan kemampuan matematika melalui permainan mahyong.

Aspek yang dikembangkan adalah aspek satu, memasang kartu gambar binatang sesuai dengan pasangannya yang sama melalui permainan mahyong, anak mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 4 orang dengan persentase 27%, nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27%, dan nilai rendah 7 orang dengan persentase 46%.

Aspek kedua, berhitung dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 4 orang dengan persentase 27%, nilai tinggi 5 orang dengan persentase 33%, dan nilai rendah 6 orang dengan persentase 40%.

Aspek ketiga, penambahan dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 5 orang dengan persentase 33%, nilai tinggi 4 orang dengan persentase 27%, dan nilai rendah 6 orang dengan persentase 40%.

Aspek keempat, pengurangan dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 4 orang dengan persentase 27%, nilai tinggi 5 orang dengan persentase 33%, dan nilai rendah 6 orang dengan persentase 40%.

Hasil dari penelitian menunjukkan nilai rata-rata anak yang berhasil pada pertemuan pertama berjumlah 29%, pada pertemuan kedua naik menjadi 41%, pada pertemuan ketiga naik menjadi 58%. Perbedaan peningkatan pertemuan ketiga 17%. Maka terlihat disetiap pertemuan adanya peningkatan.

Analisis Data Siklus II, Pada siklus II dipertemuan pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan berdasarkan aspek-aspek yang dikembangkan yaitu Aspek yang dikembangkan adalah aspek satu, memasang kartu gambar binatang sesuai dengan pasangannya yang sama melalui permainan mahyong, anak mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 7 orang dengan persentase 50%, nilai tinggi 6 orang dengan persentase 40%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 13%.

Aspek kedua, berhitung dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 6 orang dengan persentase 40%, nilai tinggi 7 orang dengan persentase 47%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 13%.

Aspek ketiga, penambahan dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 7 orang dengan persentase 47%, nilai tinggi 6 orang dengan persentase 40%, dan nilai rendah 2 orang dengan persentase 13%.

Aspek keempat, pengurangan dengan gambar-gambar binatang mendapatkan nilai sangat tinggi berjumlah 8 orang dengan persentase 53%, nilai tinggi 6 orang dengan persentase 40%, dan nilai rendah 1 orang dengan persentase 7%.

Nilai rata-rata anak yang berhasil pada pertemuan pertama sebesar 77%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 88%. Jadi terdapat perbedaan peningkatan antara pertemuan pertama dan kedua 11%.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Lubuk Basung membutuhkan pembahasan untuk menjelaskan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

Pada kondisi awal tergambar kemampuan matematika anak masih rendah, sebagian besar anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Lubuk Basung belum bisa menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan bahkan dalam berhitungpun masih ada yang salah.

Jika diamati lebih lanjut ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru dalam kegiatan bermain. Berdasarkan kondisi awal ini, peneliti melakukan tindakan dalam bentuk sebuah permainan mahyong untuk dapat meningkatkan kemampuan matematika anak.

Pada kondisi awal dari jumlah anak 15 orang, anak yang penilaian sangat tinggi dalam mencari pasangan gambar yang sama hanyalah 1 orang dengan persentase 7%, anak yang sangat tinggi dalam berhitung berjumlah 1 orang dengan persentase 7%, anak yang menyebutkan hasil penambahan dengan kartu gambar berjumlah 1 orang dengan persentase 7% dan menyebutkan hasil pengurangan dengan kartu gambar berjumlah 1 orang dengan persentase 7%.

PEMBAHASAN

Pada tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijelaskan keberhasilan peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong adalah keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II.

Kemampuan anak untuk melaksanakan apa yang diinstruksikan guru pada setiap pertemuan sudah mencapai batas minimum kriteria ketuntasan minimum yaitu 75% yang meliputi aspek satu, anak dapat memasang kartu gambar mahyong sesuai dengan gambar binatang yang sama. Pada siklus I sebesar 58% sedangkan disiklus II naik menjadi 86%, aspek kedua anak mampu berhitung dengan kartu gambar binatang, siklus I berjumlah 60%, pada siklus II naik menjadi 86%, aspek ketiga anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan gambar-gambar binatang, disiklus I berjumlah 60%, pada siklus II naik menjadi 86%, aspek keempat anak mampu menyebutkan pengurangan dengan kartu gambar binatang, disiklus I berjumlah 60%, pada siklus I naik menjadi 93%.

Melalui tindakan pada siklus II, hasil observasi kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong sudah mencapai batas kriteria ketuntasan minimum 75%.

Dengan demikian anak telah mampu memasang kartu gambar binatang sesuai dengan pasangannya yang sama, anak mampu berhitung dengan kartu gambar binatang, anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan gambar binatang dan dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan gambar binatang. Semuanya sudah bernilai sangat tinggi dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kriteria yang telah ditentukan oleh Arikunto (2006:241).

Dengan adanya media melalui permainan mahyong maka anak secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran matematika, secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan penambahan dan pengurangan dengan benda-benda oleh anak sebagaimana menurut Bronson (1999:10) anak mempelajari matematika melalui kegiatan

Jurnal Pesona PAUD Vol. 1. No. 1. Rahmil fuad. Rahmil80fuad@gmail.com

menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu.

Untuk itu anak perlu dibantu dan dirangsang dalam mengoptimalkan perkembangan matematika dan logika berpikir sebab mereka akan menemukan dengan hal-hal yang berkenaan tentang matematika didalam kehidupan sehari-hari. Anak usia dini membutuhkan waktu untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep matematika dengan cara mereka sendiri dalam situasi dan lingkungan yang mendukung sehingga mereka menemukan bentuk, rupa, rasa serta bahan-bahan lain disekeliling mereka seperti yang dikemukakan oleh Sujiono (2004:11.5). Oleh sebab itu penilaian ini dihentikan sampai pada siklus II pada pertemuan II, karena kriteria ketuntasan minimal dalam meningkatkan kemampuan matematika anak sudah tercapai.

Kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran matematika untuk anak jauh lebih penting dilakukan melalui media yang menyenangkan serta didukung oleh kemampuan guru tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong sebagai berikut :

Rendahnya kemampuan matematika anak dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda-benda, media yang digunakan kurang menarik bagi anak.

Permainan mahyong merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan kemampuan matematika anak yang dapat dilakukan oleh guru terhadap anak didiknya dan sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Peningkatan kemampuan matematika perlu kita kenalkan kepada anak sejak usia dini untuk membantu anak memperoleh konsep bilangan dan dapat dilakukan oleh guru melalui mencari pasangan yang sama, berhitung, penjumlahan dan pengurangan.

Perkembangan matematika yang mana kegiatan belajarnya dilakukan dengan bermain, mereka akan menemukan konsep dengan cara mereka sendiri dan dapat menyelesaikan menurut logika dari permasalahan yang mereka temui. Untuk itu tidak terlepas peran guru untuk mengembangkan kegiatan belajar matematika.

Pelaksanaan permainan mahyong dapat meningkatkan kemampuan matematika anak, terlihat dengan kemauan anak dalam memainkannya, baik secara individu maupun kelompok terlihat pada siklus II meningkat mencapai 88%.

SARAN

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

Melihat begitu pesatnya perkembangan kemampuan matematika anak melalui permainan mahyong pada Taman Kanak-Kanak Dharmawanita Lubuk Basung, maka hendaknya pendidik dapat lebih memberikan variasi lagi dalam pembelajaran matematika. Jangan terlalu terpaku kepada kegiatan dengan menggunakan majalah atau lembaran – lembaran kegiatan sehingga lupa dengan konsep pembelajaran di taman Kanak-Kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Penelitian ini hanya terbatas pada kegiatan matematika anak saja dengan permainan mahyong. Sedangkan masih banyak lagi metode dan media yang dapat mengoptimalkan pengembangan matematika anak. Oleh sebab itu dalam penelitian selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi agar dapat merangsang anak lebih tertarik dan menyukai kegiatan matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Bronson, Martha 1999. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta.
- Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Muhammad, Hariadi. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka Raya.
- Sujiono, Nuraini, Yuliani. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif* . Jakarta : Universitas Terbuka.
- Undang - Undang Republik Indonesia. 2010. *Sisdiknas*. Bandung : Citra Umbara