

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN KOTAK MATEMATIKA DI TAMAN KANAK-KANAK PADANG

Imrayanti*

Abstrak : Kemampuan berhitung anak dalam pengenalan konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan kotak matematika. Data penelitian di peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, analisis data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan kotak matematika.

Kata kunci : Kemampuan berhitung; anak usia dini; kotak matematika

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan berhitung anak. Dimana anak dapat mengembangkan pengetahuan dasar matematika anak seperti: mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan 1-10. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar diantaranya: kemampuan berhitung anak, karena kemampuan berhitung sangat erat sekali hubungannya dengan kemampuan kognitif anak.

Pelajaran matematika merupakan salah satu pengembangan berhitung anak yang mengembangkan kemampuan kognitif anak. Salah satu pengembangan yang harus dikembangkan oleh anak adalah kemampuan dasar yang meliputi aspek-aspek

*Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas negeri
E-mail: Im_imrayanti @ yahoo.com

pengembangan yaitu: membilang dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan dan mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. pengembangan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih sangat kurang sekali bagi anak, hal ini terlihat dalam guru mengenalkan tentang angka-angka kepada anak. Banyak anak yang belum mengenal angka dan memasangkan dengan benda sesuai dengan angka.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang penulis amati dilapangan bahwa kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik minat anak, media yang tersedia sangat sedikit strategi yang digunakan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan masih kurang.

Berdasarkan kenyataan diatas maka diperlukanlah suatu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan mudah bagi anak serta cepat dalam memahami pembelajaran, pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa bisa menikmati pelajaran seolah-olah dia sedang bermain. Oleh karena itulah penulis merancang sebuah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak berupa permainan kotak matematika dengan harapan agar anak senang dan mudah dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, sehingga dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak, maka penulis mengupayakan suatu metode belajar melalui bermain dan alat yang digunakan yaitu permainan kotak matematika, hal ini diupayakan agar ketika bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak diantaranya adalah: meningkatkan kemampuan kognitif anak tentang konsep bilangan dengan benda-benda, mengetahui cara yang tepat dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dan meningkatkan strategi pembelajaran.

Piaget dalam Depdiknas dan Direktorat(2007:5) mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, karena dasar

perkembangan mental adalah melalui pengalaman-pengalaman aktif dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya.

Menurut Depdiknas(2000:1) Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung anak, seperti : pengenalan konsep bilangan,lambang bilangan,warna,bentuk ukuran melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Menurut Depdiknas(2000:5) perkembangan berhitung anak usia dini dipengaruhi oleh faktor kematangan. Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung dijalur matematika, karena pada masa itu anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangan anak. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Tujuan bermain bagi anak adalah untuk membentuk perilaku anak. Perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar.Program pembentukkan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan terus menerus dan dalam kehidupan sehari-hari di Taman kanak-Kanak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran tersebut meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosi atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Karakteristik Bermain Anak Usia Taman Kanak-Kanak menurut Montolalu (2008:2.4) yaitu:

Bermain adalah sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dalam diri anak sendiri sehingga yang dilakukan oleh anak tersebut betul-betul memuaskan dirinya sendiri.
 Bermain adalah pilihan anak sebab memilih sendiri secara bebas apa yang ingin dilakukannya untuk bermain tanpa paksaan.
 Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain, bukan menjadi tenggang atau stress.
 Bermain yang

menyenangkan merupakan syarat mutlak dalam melakukan kegiatan di Taman Kanak-kanak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu pembelajaran dan mencoba akan hal-hal yang baru di bidang pembelajaran, demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran agar lebih baik lagi. Wardhani (2008:1.4)

Mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Penelitian ini adalah murid kelompok B1 Taman Kanak-Kanak padang Tahun pelajaran 2011/2012, yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus yang dimulai dari siklus pertama, siklus kedua sangat ditentukan oleh hasil refleksi. Siklus pertama terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, pada siklus kedua melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditentukan atau hal-hal yang belum dicapai pada siklus pertama dan siklus kedua akan dilakukan perbaikan pada siklus II maksimal 3 kali pertemuan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil berdasarkan hasil observasi, dokumentasi, wawancara yang dilakukan oleh peneliti langsung dengan responden di dalam kelas. Responden penelitian ini adalah anak murid Taman Kanak-Kanak khususnya di kelompok BI yang berjumlah 20 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi yang sifatnya terbuka dengan melakukan permainan kotak matematika, wawancara juga dilakukan

setelah proses pembelajaran dilakukan, mengambil hasil kegiatan anak melalui kamera dan mendokumentasikannya.

HASIL

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan pada hari senin tanggal 23 Januari 2012, perkembangan berhitung anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak masih rendah. Kenyataan ini terlihat ada beberapa anak di kelompok B1 yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda.

Hasil observasi perkembangan berhitung anak pada kondisi awal (sebelum tindakan)Aspek ke 1 Anak mampu menyebutkan angka pada kartu angka pada kotak matematika terdapat hasil anak memperoleh nilai Baik 3 orang dengan persentase 10 %, dan anak memperoleh nilai cukup 5 orang dengan persentase 25 % ,serta anak memperoleh nilai kurang terdapat 12 orang dengan persentase 60%.Aspek ke 2 anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20 terdapat hasil anak memperoleh nilai Baik 2 orang dengan persentase 10%, dan anak yang memperoleh cukup 4 orang anak dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 14 orang anak dengan persentase 70%.Aspek ke 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda terdapat hasil anak memperoleh nilai baik 1 orang dengan persentase 5%, dan anak yang memperoleh nilai cukup 4 orang dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 15 orang dengan persentase 75%.Aspek ke 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda terdapat hasil anak memperoleh nilai cukup 4 orang anak dengan persentase 20%, serta anak yang memperoleh nilai kurang 16 orang anak dengan persentase 80%.

Dapat di jelaskan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak sebelum tindakan adalah sebagai berikut:Kemampuan anak baik adalah 1 orang dan nilai rata-ratanya 5%, pada kemampuan anak cukup 4 orang dan nilai rata-ratanya 20%, sedangkan pada kemampuan anak yang kurang sebanyak 15 orang nilai rata-ratanya 75%.

Jadi pada kondisi awal ini jelas sekali bahwa kemampuan anak dalam mengenal urutan angka, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, dan menghubungkan angka dengan benda-benda sangat rendah sekali.

Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 30 Januari 2012, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 7 Februari 2012, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 15 february 2012, yang terdiri dari rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan.

Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan ketiga pada siklus I pada hari rabu tanggal 15 february 2012 adalah sebagai berikut: pada aspek 1 yaitu anak dapat mengenal urutan bilangan 1-20, anak yang berada pada kategori baik 10 anak dengan persentase 50%, pada kategori cukup 6 anak dengan persentase 30%, sedangkan pada ketegori kurang 4 anak dengan persentase 20%. Pada aspek 2 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan anak yang berkategori baik 8 anak dengan persentas40% anak yang berkategori cukup 6 anak dengan persentase 30%, anak yang berkategori kurang 4 anak dengan persentase 20%.

Pada aspek 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, jumlah anak yang berkategori baik 5 anak dengan persentase 25%, anak yang kategori cukup 8 anak dengan persentase 40%, anak yang kategori kurang 7 anak dengan persentase 35%. Pada aspek 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, anak yang berkategori baik 4 anak dengan persentase 20%, anak yang kategori cukup 8 anak dengan persentase 40%, sedangkan anak yang kategori kurang 7 dengan persentase 35%, tetapi masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 75%. Siklus I hasil penelitian yang peneliti temukan masih belum maksimal yaitu terlihat di saat anak memasang alat-alat polisi dengan angka yang sama jumlahnya dengan yang diambil anak, target keberhasilan anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 75%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika. Maka pada siklus II ini permainan dilakukan secara berkelompok, dan diperlombakan serta jumlah angka dijadikan dua rangkap dan warna yang menarik bagi anak. Pada siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan.

Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan ketiga pada siklus II pada hari kamis tanggal 23 Februari 2012 adalah sebagai berikut: pada aspek 1 yaitu anak dapat mengenal urutan bilangan 1-20, anak yang berada pada kategori Baik 16 anak dengan

persentase 80%, pada kategori Cukup 4 anak dengan persentase 20%, sedangkan pada kategori Kurang tidak ada.

Pada aspek 2 anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan anak yang berkategori Baik 13 anak dengan persentase 65%, anak yang berkategori Cukup 7 anak dengan persentase 35%, anak yang berkategori Kurang tidak ada. Pada aspek 3 anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, jumlah anak yang berkategori baik 10 anak dengan persentase 50%, anak yang kategori cukup 8 anak dengan persentase 40%, anak yang kategori kurang 2 anak dengan persentase 10%. Pada aspek 4 anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda, anak yang berkategori baik 10 anak dengan persentase 50%, anak yang kategori cukup 7 anak dengan persentase 35%, sedangkan anak yang kategori kurang 3 dengan persentase 15%.

Hasil observasi kemampuan anak melalui permainan kotak matematika pada pertemuan 3 siklus II dapat di jelaskan bahwa rata-rata kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika siklus II pada pertemuan 3 adalah sebagai berikut: Kemampuan anak baik adalah 18 orang dan nilai rata-ratanya 89%, pada kemampuan anak cukup 2 orang dan nilai rata-ratanya 9%, sedangkan pada kemampuan anak yang kurang sebanyak 1 orang nilai rata-ratanya 2%.

Jadi pada siklus II pertemuan 3 ini bahwa kemampuan anak dalam mengenal urutan angka, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, dan menghubungkan angka dengan benda-benda sudah mengalami peningkatan yang sangat tinggi.

Dari observasi yang peneliti lakukan dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut: Anak telah mampu mengenal urutan angka 1-20. Anak telah mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20. Anak telah bisa mengenal konsep bilangan dengan benda-benda. Anak telah dapat menghubungkan angka dengan benda-benda.

PEMBAHASAN

Kondisi awal di peroleh gambaran perkembangan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda masih rendah, hal ini disebabkan alat yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi anak, strategi yang digunakan kurang bervariasi, hal ini di sebabkan anak merasa kegiatan pembelajaran kurang

berkesan, sehingga apa yang dipelajari oleh anak sulit di ingat anak, maka kemampuan berhitung anak kurang berkembang. Hal ini di kemukakan oleh Suriasumantri (2007:113) permainan kotak matematika adalah suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, di mana anak itu bisa mengenal bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu- kartu angka dan benda-benda.

Sedangkan menurut Jean Piaget (2007: 4) bahwa perkembangan berhitung anak pada usia taman kanak-kanak sangat strategis untuk mengenalkan berhitung , apabila kegiatan berhitung di berikan melalui berbagai permainan karena dengan bermain adalah wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan siklus I, ada beberapa hal yang terjadi catatan peneliti baik itu positif atau negatif dari diterapkannya permainan kotak matematika. Beberapa catatan negatif yang belum tercapai pada siklus I, maka untuk itulah dilakukan perbaikan melalui permainan kotak matematika dengan memperbaiki strategi pembelajaran dan penambahan media.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kotak matematika semakin baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai baik terhadap hasil belajar yang dicapai oleh anak, yang mana terlihat pada siklus I anak memperoleh rata-rata nilai 35% dan pada siklus II meningkat menjadi 89 %.

Setelah diadakannya siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan untuk berhitung anak dalam permainan kotak matematika sebagai berikut: Kemampuan berhitung anak melalui kegiatan menyebutkan urutan bilangan 1-20 mengalami peningkatan. Anak bisa menyebutkan angka 5 dengan baik dan tidak ragu lagi pada siklus II. Ditinjau dari aktifitas anak, kegiatan pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil, hal ini terlihat dari persentase kemampuan anak yang semakin meningkat. Perkembangan kemampuan berhitung anak dalam mengambil angka dan memasangkannya dengan benda sudah mengalami peningkatan. Kemampuan anak dalam mengenal urutan bilangan 1-20 pada siklus I anak yang baik 50%, pada siklus II meningkat naik menjadi 100%. Kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20 pada siklus I anak yang baik sebanyak 40% , pada siklus II meningkat menjadi 90%. Kemampuan anak dalam mengenal konsep

bilangan dengan benda-benda pada siklus I anak yang baik 25%, pada siklus II meningkat menjadi 85%.Kemampuan anak dalam menghubungkan konsep bilangan dengan benda-benda pada siklus I 20%, pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Jean Piaget dalam Depdiknas(2000:5) menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, selain itu kegiatan belajar pada anak harus di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

Berdasarkan keterangan di atas terjadinya peningkatan berhitung anak melalui permainan kotak matematika di Taman kanak-kanak Padang pada siklus I dan siklus II hal initerjadi karena guru menyediakan media yang menarik bagi anak yaitu alat peraga langsung yang diperlihatkan pada anak seperti : kartu angka yang berwarna warni, benda-benda yang bervariasi. Sehingga anak termotivasi untuk melakukan kegiatan permainan kotak matematika.

Menurut Sujana(2005:1) kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak. Media pengajaran yang peneliti gunakan dalam peningkatan kemampuan berhitung anak adalah media pengajaran langsung yang dapat membuat anak termotivasi untuk melakukan kegiatan berhitung.

SIMPULAN

Bermain merupakan dunia anak untuk memetik manfaat bagi perkembangan berhitung baik dari segi aspek sosial emosional, media merupakan alat yang efektif dan menyenangkan agar pembelajaran dapat berjalan dengan tertib.

Permainan kotak matematika merupakan metode berhitung yang cukup efektif untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan berhitung anak, sekaligus dapat menumbuhkan rangsangan daya imajinasi anak.

Dalam permainan kotak matematika juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menyebutkan urutan bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan menggunakan benda-benda.

Permainan berhitung melalui kotak matematika juga dapat melatih anak untuk disiplin jujur, bertanggung jawab dan patuh pada peraturan. Permainan berhitung ini bagian dari matematika yang mampu mengembangkan keterampilan berhitung anak

usia dini terutama dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Kemampuan berhitung anak berkembang setelah diadakan permainan kotak matematika yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti bahwa pada siklus I perkembangan berhitung anak mencapai 35%, dan ternyata pada siklus II meningkat menjadi 89%, berarti permainan kotak matematika telah berhasil mengembangkan kemampuan berhitung.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

Permainan kotak matematika ini menurut hemat penulis perlu di sosialisasikan, dikembangkan dan di terapkan pada pendidikan anak usia dini.

Disarankan kepada guru Taman Kanak-kanak untuk mencoba permainan kotak matematika ini sebagai strategi yang dapat merangsang perkembangan berhitung anak secara langsung pada proses pembelajaran. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi.2008. *Penelitian TindakanKelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Alwen, Bentri. 2005. Usulan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Padang: LPTK UNP.
- Arikunto,Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Aisyah,Siti.2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak UsiaDini*.Jakarta.Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdikbud, 2000. *Pedoman penggunaan Alat Peraga Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas,Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.2007.*Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung PermulaandiTamanKanak-kanak*.Jakarta.Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanakdan Sekolah Dasar.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.

Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas terbuka.

Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.

Wijana, Widarmi D, dkk. 2011. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

HALAMAN PENGESAHAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Taman Kanak-Kanak Padang

Nama : IMRAYANTI

NIM : 51078 / 2009

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, September 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I, Pembimbing II,

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

Asdi Wirman, S.Pd I.
NIP. 19791112005011002

