

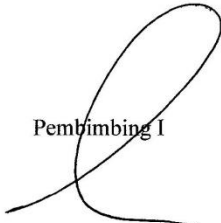
HALAMAN PERSETUJUAN ARTIKEL

Judul : Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan
Balok Angka di Taman Kanak-kanak Al-Falaah Bandar Pasaman
Barat
Nama : Anni Padlia
NIM : 57264/2010
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, September 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd
NIP.19580305 198003 2 003

Pembimbing II


Dra. Hj. Yulisyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAAH BANDAR PASAMAN BARAT

ANNI PADLIA
Annipadlia@ymail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya anak dalam mengenal konsep angka, anak kurang mengerti dalam menghubungkan angka dengan jumlah benda, kurangnya anak dalam menyebut atau menyusun angka, Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki proses belajar matematika anak. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Al-Falaah Bandar Pasaman Barat yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah kelompok B dengan jumlah anak 20 orang. Hasil penelitian siklus I pencapaian nilai rata-rata peningkatan kemampuan matematika anak meningkat tapi belum maksimal. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan matematika anak meningkat dan mencapai rata-rata tingkat keberhasilan KKM yang telah ditetapkan sehingga permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan matematika anak

Kata kunci : Matematika; Balok Angka; Taman Kanak-kanak

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam proses pembinaan dan pengembangan sumber daya manusia. Melalui proses pendidikan Seorang anak belajar mengembangkan diri dan berekspresi baik secara verbal maupun non verbal. Keberhasilan dalam dunia pendidikan sangat ditunjang dalam mengembangkan serta mewujudkan setiap potensi yang ada dalam diri anak. Keberhasilan dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya orang tua dan sekolah.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai peranan penting dalam mensosialisasikan program pendidikan anak usia dini kepada masyarakat terutama kepada

orang tua murid. Usia dini merupakan usia yang mengandung masa keemasan bagi perkembangan fisik dan mental anak. Pada masa ini anak sangat sensitive menerima segala pengaruh yang diberikan oleh lingkungan. Oleh sebab itu masa usia dini adalah masa yang sangat berpengaruh bagi anak dimasa depan.

Tujuan pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang pendidikan No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk taman kanak-kanak.

Kegiatan pembelajaran di TK di rancang mengikuti prinsip-prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan memuaskan. Untuk itu bermain harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dalam kegiatan bermain anak juga belajar berbagai kemampuan dasar seperti: bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain. bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika pada anak usia dini, anak akan bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematis sebagai pengalaman berharga baginya misalnya membilang, mengelompokkan, menghitung objek dan membuat urutan bilangan.

Kebanyakan orang menilai matematika sebagai bidang yang sangat terbatas, hanya rumus penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian dengan segala simbolnya yang sangat abstrak bagi anak. Matematika di anggap tidak sesuai dengan cara berfikir anak yang sangat konkrit. Simbol angka adalah simbol yang abstrak maka pengenalannya harus melalui tahap konkrit agar anak bisa memahaminya. Setiap anak dipengaruhi kemampuan matematika yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika. Kemampuan tersebut dalam mengenal konsep bilangan, konsep ruang, pengukuran, warna, mengelompokkan, geometri dan lain-lain.

Menurut James dalam Jannah (2001 :26) matematika di artikan sebagai ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Burn dalam Sudono (2007:22) juga menyatakan bahwa semua kelompok matematika sudah bisa diperkenalkan mulai umur empat tahun. Kelompok tersebut adalah bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran – ukuran, grafik, estimasi, probabilitas dan pemecahan masalah.

Dari berbagai bentuk pembelajaran yang perlu disusun oleh guru diantaranya adalah bentuk pembelajaran matematika yang merupakan ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung suatu benda ataupun yang lainnya.

Dalam pembelajaran berhitung guru perlu memilih media yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar pengenalan berhitung dapat diserap anak secara optimal. pengembangan berhitung tersebut harus sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak bisa mengekspresikan diri secara bebas.

Menurut Sujiono (2008;111) menyatakan bahwa : Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda”.

Jadi pemahaman tentang angka dapat dilakukan dengan cara bermain dengan benda-benda yang menarik sehingga tertanam dalam diri anak tentang konsep angka yang nyata dengan jumlah bendanya.

Montessorie dalam Kamtini (2005:17) mengemukakan bahwa:”Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan anak dengan alat atau tanpa alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberi informasi dan member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Sudono (2000:23) mengatakan “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat sehingga memberikan pengertian dan pemahaman /informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temui di lapangan bahwa kurangnya anak dalam mengenal konsep angka, kurang mengerti dalam menghubungkan jumlah angka dengan benda, kurangnya anak dalam menngurutkan atau menyusun angka, terbatasnya media yang mendukung pembelajaran anak, kurang bervariasinya metode yang digunakan dan kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Sehingga peneliti mencoba memecahkan permasalahan kemampuan matematika anak tersebut dengan permainan balok angka di Taman Kanak-kanak Al-Falaah Bandar Pasaman Barat.

Dari fenomena di atas maka penulis mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Tk Al-Falaah Bandar Pasaman Barat”. Melalui permainan balok angka ini maka kemampuan matematika anak dalam mengenal konsep angka dapat ditingkatkan dan berkembang secara optimal. dan untuk mengantisipasi masalah dapat diupayakan suatu metoda serta media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak sesuai tahap perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya dengan penekanan dengan penyempurnaan dan peningkatan proses pembelajaran. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek pembelajaran secara berkesinambungan, mengembangkan keterampilan guru dalam meningkatkan relevansi.

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B Taman Kanak-kanak Al-Falaah Bandar Pasaman Barat dengan jumlah anak 20 orang, 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan semester 2 Januari – Juli 2012 selama lebih kurang 2 bulan. Prosedur penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus, dalam setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yang dimulai dengan siklus I, apabila siklus pertama tidak berhasil maka dilanjutkan dengan siklus ke II. Setiap siklus terdapat 4 prosedur mulai dari perencanaan (menentukan tema, menyiapkan strategi, menentukan tujuan pembelajaran, membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan mengembangkan format evaluasi serta observasi pembelajaran), pelaksanaan, (mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup) pengamatan (mengumpulkan data selama penelitian berlangsung yaitu dengan mengenali, merekam, mendokumentasikan, dan mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari hasil yang dilakukan) dan refleksi (menganalisis tindakan yang dilakukan, mengulas dan menjelaskan tujuan-tujuan yang belum dicapai).

Dalam penelitian ini menggunakan permainan balok angka yang alatnya berupa balok-balok yang dikelilinginya berisi angka dan berupa pasak. Balok merupakan suatu bentuk yang terbuat dari kayu sedangkan angka adalah cara pengenalan dari yang konkrit dan menyenangkan bagi anak melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan menghitung jumlah mainan yang dibuat anak. Permainan balok angka adalah menyusun balok yang kelilingnya

berisi angka sesuai urutan angka yang ada di dalamnya. Sehingga anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui belajar langsung mengenal bentuk angka, urutan angka dan mampu memecahkan masalah yang ada.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL

Perkembangan kemampuan matematika anak pada siklus I pertemuan I. Mengenal angka 1-20 yang tinggi 5 orang, yang sedang 6 orang dan yang rendah 9 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 5 orang, yang sedang 5 orang, dan yang rendah 10 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 4 orang, yang sedang 5 orang, yang rendah 11 orang. Menghubungkan atau memasang angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 4 orang, yang sedang 4 orang, dan yang rendah 12 orang. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 2 dengan, yang sedang 4 orang, dan yang rendah 14 orang.

Pada pertemuan II siklus I dapat di simpulkan Mengenal angka 1-20 yang tinggi 6 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 8 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 5 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 9 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 4 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 10 orang. Menghubungkan atau memasang angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 4 orang, yang sedang 4 orang, dan yang rendah 12 orang. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 3 orang, yang sedang 5 orang, dan yang rendah 12 orang.

Sedangkan pada pertemuan III siklus I dapat dilihat sebagai berikut, Aspek 1, Mengenal angka 1-20 yang tinggi 6 orang, yang sedang 7 orang, dan yang rendah 7 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 5 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 9 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 4 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 10 orang. Menghubungkan atau memasang angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 5 orang, yang sedang 5 orang, dan yang rendah 10, Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 4, yang sedang 5 orang dan yang rendah 11 orang.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran sudah cukup berhasil, ini terlihat pada Mengenal angka 1-20 yang tinggi meningkat dari 25% menjadi 30% dan meningkat lagi menjadi 30%.

Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi meningkat dari , 25% menjadi 25% dan meningkat lagi menjadi 25%. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi meningkat dari , 20% menjadi 20% dan meningkat lagi menjadi 20%.

Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi meningkat dari , 20% menjadi 20% dan meningkat lagi menjadi 25%. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi meningkat dari , 10% menjadi 15% dan meningkat lagi menjadi 20%.

Namun pada siklus I pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III masih ada kemampuan anak yang kurang pada Mengenal angka 1-20, Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok, Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka, Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka.

Adapun kelemahan-kelemahan yang dialami yaitu: anak kurang konsentrasi dalam melakukan kegiatan, kurangnya kesabaran anak dalam melakukan kegiatan, alat permainan yang digunakan kurang banyak serta angka pada balok kurang bervariasi. Untuk mengatasi hal demikian peneliti harus bisa mengalihkan konsentrasi anak dengan menyediakan alat permainan yang lebih banyak lagi dan memvariasikan angka pada balok, dan peneliti harus memberikan arahan dan bimbingan lagi dalam permainan.

Perkembangan kemampuan matematika anak pada siklus II pertemuan I. Mengenal angka 1-20 yang tinggi 7 orang, yang sedang 8 orang dan yang rendah 5 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 7 orang, yang sedang 7 orang, dan yang rendah 6 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 5 orang, yang sedang 6 orang, yang rendah 9 orang. Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 6 orang, yang sedang 5 orang, dan yang rendah 9 orang. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 5 dengan, yang sedang 5 orang, dan yang rendah 10 orang.

Pada pertemuan II siklus II dapat disimpulkan Mengenal angka 1-20 yang tinggi 10 orang, yang sedang 8 orang , dan yang rendah 2 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 9 orang, yang sedang 7 orang, dan yang rendah 4 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 8 orang, yang sedang 8 orang, dan yang rendah 4 orang. Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 9 orang, yang sedang 6 orang, dan yang rendah 5 orang. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 8 orang, yang sedang 7 orang , dan yang rendah 5 orang.

Sedangkan pada pertemuan III siklus II dapat dilihat sebagai berikut, Aspek 1, Mengenal angka 1-20 yang tinggi 19 orang, yang sedang 1 orang, dan yang rendah 0 orang. Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi 17 orang, yang sedang 2 orang, dan yang rendah 1 orang. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi 18 orang, yang sedang 1 orang, dan yang rendah 1 orang. Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi 18 orang, yang sedang 1 orang, dan yang rendah 1, Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi 16, yang sedang 2 orang dan yang rendah 2 orang.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah sesuai dengan rencana, berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran sudah cukup berhasil, ini terlihat pada Mengenal angka 1-20 yang tinggi meningkat dari, 35% menjadi 50% dan meningkat lagi menjadi 95%.

Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka yang tinggi meningkat dari, 35% menjadi 45% dan meningkat lagi menjadi 85%. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka tinggi meningkat dari, 25% menjadi 40% dan meningkat lagi menjadi 90%.

Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka tinggi meningkat dari, 30% menjadi 45% dan meningkat lagi menjadi 90%. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka tinggi meningkat dari, 25% menjadi 45% dan meningkat lagi menjadi 80%.

Hal ini terjadi karena guru yang dari siklus I menggunakan permainan dengan jumlah yang sedikit dan angka pada balok kurang bervariasi maka pada siklus II permainan ditambah menjadi lebih banyak dan angka pada balok dibuat menjadi lebih bervariasi, ini terlihat pada siklus I anak mendapat nilai tinggi rata-ratanya hanya 24% menjadi 88% pada siklus II ini

berarti kemampuan matematika anak dapat meningkat melalui permainan balok angka sesuai KKM (kriteria ketuntasan minimum) untuk itu penelitian tidak di lanjutkan lagi.

PEMBAHASAN

Pada kondisi awal diperoleh gambaran bahwa kemampuan matematika anak masih rendah dimana sebagian anak dikelompok B TK Al-Falaah Bandar Pasaman Barat mengalami kesulitan dalam mengenal konsep angka, karena anak hanya menghafal angka. Setelah melihat kondisi awal peneliti mengambil tindakan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan balok angka.

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan balok angka yang di peroleh pada siklus pertama belum memuaskan dan belum mencapai kegiatan yang diharapkan sesuai dengan kriteria minimum. Sehingga peneliti mencoba untuk memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus II agar hasil dicapai optimal hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2009), dengan strategi keaktifan peserta didik berkembang dan kemampuan kreativitasnya juga dapat realisasikan secara nyata. Strategi yang digunakan peneliti adalah dengan merubah area permainannya..

Pada siklus II peneliti merevisi media yang digunakan karena media sangat mendukung berhasilnya kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2007), media dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam belajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. dan berikut ini sesuai dengan pembahasannya.

Berdasarkan tingkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan rata-rata keberhasilan anak sebagai berikut: Kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan, dari kondisi awal rata-rata 15%, pada siklus II rata-rata naik menjadi 88%, sedangkan nilai yang rendah berkurang dari rata-rata 65% menjadi 5%. Di tinjau dari aktifitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil.

Kemampuan matematika anak meningkat melalui permainan balok angka dapat dilihat pada uraian berikut: Mengenal angka 1-20 Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 30% pada siklus II 95%. Membuat urutan angka 1-20 Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 85%. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok angka Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 20% pada siklus II meningkat 90%. Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka Dari siklus I

memperoleh nilai tinggi dari 25% pada siklus II meningkat 90%. Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20 menggunakan balok angka Dari siklus I memperoleh nilai tinggi dari 20% pada siklus II meningkat 80%.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan matematika anak dapat ditingkatkan melalui permainan balok angka. Dengan melibatkan seluruh aspek kemampuan matematika anak.

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa permainan balok angka untuk meningkatkan kemampuan matematika anak nilai rata-rata yang diperoleh dari pencapaian keseluruhan sudah mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan balok angka di TK Al-Falaah Bandar Pasaman Barat terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata pada siklus II yaitu 88%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yaitu pada kondisi awal hanya menggunakan majalah, buku tulis, dan kertas, pada siklus I guru menggunakan permainan balok angka yang memiliki medianya sedikit dan angka pada balok yang kurang bervariasi, kemudian pada siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media yang telah diperbanyak dan balok yang memiliki angka yang bervariasi sehingga anak tertarik dengan permainan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa : Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diberikan ransangan pendidikan secara optimal, Bermain dapat merangsang minat anak dalam belajar dan metode yang tepat berupa permainan yang dirancang menarik, Alat permainan sangat penting bagi perkembangan anak, Menggunakan balok angka merupakan media yang mendidik dalam pembelajaran matematika anak, Kemampuan matematika anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan balok angka pada anak kelompok B TK Al-Falaah Bandar Pasaman Barat Dalam permainan balok angka kemampuan yang dapat dicapai yaitu Mengenal angka 1-20 ,Membuat urutan angka 1-20 dengan balok angka, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada balok, Menghubungkan atau memasangkan angka dengan benda-benda 1-20 dengan balok angka, Mengenal konsep angka dengan benda-benda 1-20. Alat permainan balok angka cocok untuk digunakan pada anak usia TK, karena sesuai

dengan prinsip dengan prinsip bermain di TK dan tidak berbahaya bagi anak. Melalui permainan balok angka dapat memberikan pengaruh yang memuaskan bagi peningkatan kemampuan matematika anak, dengan adanya peningkatan setiap siklus. Perlunya merangsang kemampuan matematika anak pada usia dini. Semua indikator mengalami peningkatan disetiap siklusnya

Implikasi penelitian ini adalah :Selama ini permainan balok hanya digunakan untuk menyusun ataupun membentuk sebuah bangunan saja. Setelah penelitian, ditemukan bahwa balok dapat dimodifikasi menjadi permainan balok angka yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak. Aplikasi permainan balok angka ini dapat memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika, karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan matematika anak.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah: Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Untuk penyelenggara TK hendaknya mampu menyediakan media alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran, agar anak tidak mengalami kebosan dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan matematika anak dengan metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Bumi Aksara

Depdiknas. 2003. *Undang – undang Sisdiknas*. Jakarta: Depdiknas.

Jannah. 2001. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Yogyakarta. Diva Press.

Kamtini. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TK*. Jakarta : Depdiknas.

Sudjana, nana.dkk. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru

Sujuino. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

Sudono, Anggani. 2007. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK. Dekdikbut Dirjen Dikti
Proyek Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Jakarta

_____. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo