

## ABSTRAK

Kemampuan matematika awal pada anak penting untuk dikembangkan karena kemampuan matematika ini sangat berkaitan dengan persoalan yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan matematika awal untuk anak usia dini yaitu terdiri dari pengklasifikasian, urutan pola, bilangan serta bentuk geometri.

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika awal pada anak Kelompok A TK Laksana Kumara. Pada penelitian ini menerapkan metode bermain interaktif melalui media papan pintar yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan media papan pintar dan anak untuk bermain dan menyelesaikan permainannya. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dimana penelitian ini menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain interaktif melalui media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan matematika awal untuk anak Kelompok A TK Laksana Kumara. Hal ini dapat dilihat meningkatnya persentase ketuntasan anak dari observasi awal hanya dicapai oleh 1 anak (5,56%), pada Siklus I meningkat menjadi 12 anak (61,11%) dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 17 anak (94,44%). Maka, dapat disimpulkan metode bermain interaktif melalui media papan pintar efektif meningkatkan kemampuan matematika awal anak usia dini.

Kata kunci: anak\_usia\_dini, kemampuan\_matematika\_awal, metode\_bermain\_interaktif, media\_papan\_pintar

## ABSTRACT

*It is important to early develop mathematical skills in children because these mathematical skills are closely related to the problems children face in everyday life. Initial mathematical skills for young children include classification, pattern sequences, numbers, and geometric shapes.*

*This research aimed to improve the initial mathematics skills of Group A children at Laksana Kumara Kindergarten. In this research, an interactive play method was applied through smart board media, allowing children to solve a problem using smart board media and to play and complete the game. This research was classroom action research, which used four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This research was carried out over two cycles, each with three meetings. Data collection in this research was carried out using observation and documentation methods.*

*Based on the research results, it can be concluded that using interactive play methods through smart boards can improve initial mathematics skills for Group A children at Laksana Kumara Kindergarten. It can be seen from the increase in the percentage of children completing the initial observation, which was only achieved by one child (5.56%); in Cycle I, it increased to 12 children (61.11%), and in Cycle II, it increased again to 17 children (94.44%). So, it can be concluded that the interactive play method using smart boards effectively improves the early mathematics abilities of young children.*

*Keywords : Early childhood, early mathematics skills, interactive playing methods, smart board media*