

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BUNGA ANGKA
DI TK PERWAD PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan



oleh

LISMAWATI

NIM : 2009/50994

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2012

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

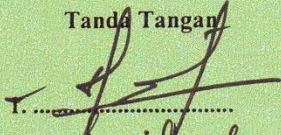
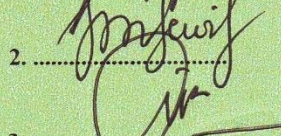
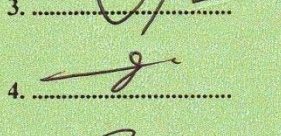
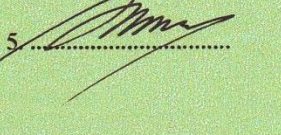
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan
Menyusun Bunga Angka di TK Perwad Padang

Nama : Lismawati
NIM : 2009/50994
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, April 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Saridewi, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	5. 

ABSTRAK

Lismawati, 2012, peningkatan kemampuan logika matematika anak melalui permainan menyusun bunga di tk perwad padang. Skripsi, jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini, fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang.

Sebelum saya melakukan penelitian di TK Perwad Padang perkembangan kemampuan logika matematika anak masih banyak yang belum mengenal angka dan konsep bilangan, dan kurangnya semangat anak dalam mengikuti pembelajaran matematika. Jenis dari penelitin ini adalah penelitian tindakan kelas, subjek penelitian murid TK Perwad Padang tahun ajaran 2011-2012 jumlah murid sebanyak 17 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki – laki dan 9 orang anak perempuan

Tujuan penelitian ini untuk. 1) mengembangkan kemampuan kognitif anak. 2) meningkatkan kemampuan logika matematika anak melalui permainan menyusun bunga angka di TK Perwad Padang. Penelitian ini menggambarkan konsep bilangan kepada anak dan dapat meningkatkan kemampuan logika matematika pada AUD, sehingga ditemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah media dan alat peraga yang kurang bervariasi bagi anak, maka anak cepat merasa bosan dan takut dalam setiap pembelajaran matematika.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan II, hasil rata-rata persentase dapat meningkat kemampuan logikamatematika pada AUD melalui permainan menyusun bunga angka di TK Perwad Padang dapat dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II

Kemampuan logika matematika anak mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dan dapat disimpulkan bahwa dengan permainan menyusun bunga angka dapat meningkatkan kemampuan logika matematika AUD di TK Perwad Padang

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya. sehingga penulisan skripsi dapat selesai dengan baik ,skripsi ini dengan judul :” **Peningkatan Kemampuan Logika Matematika Anak melalui Permainan Menyusun Bunga Angka** “.di TK Perwad Padang.

Dalam penulisan skripsi ini ,penulis banyak sekali mendapat bimbingan baik moril, maupun materil dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dan dapat meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Saridewi, M. Pd selaku Pembimbing II,yang telah memberikan arahan dan bimbingan dan dapat meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PG PAUD.
4. Bapak Prof Dr. H. Firman, MS.Kons , selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar dan karyawan Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan, Anak Usia Dini.
6. Kepala sekolah dan staf pengajar di TK Perwad Padang yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga terutama suami tercinta ,anak anakku serta ibu dan keponakanku yang telah banyak membantuku dalam pembuatan skripsi ini serta doa restunya.
8. Rekan-rekan terbaikku mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan saran dan pendapat bagi penulisan skripsi ini.

Semoga bimbingan, petunjuk, bantuan dan saran-saran yang telah bapak,ibu dan rekan-rekan berikan kepada penulis akan menjadi amal soleh dan akan mendapatkan imbalan yang setimpal dari ALLAH SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dengan segala kemampuan yang dimiliki. Namun, penulis menyadari tidak tertutup kemungkinan masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam skripsi ini .Untuk segala kesalahan dan kekeliruan yang terdapat dalam skripsi ini merupakan tanggung jawab penulis sepenuhnya. Mudah-mudahan apa yang penulis lakukan berguna bagi kita. Amin.

Padang, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GRAFIK	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian AUD	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini	10
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	11
d. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini	12
2. Perkembangan Kognitif	13
a. Hakekat Perkembangan Kognitif	13
b. Bermain Untuk Peningkatan Kognitif	14
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif	15
3. Bermain	16
a. Pengertian Bermain	16
b. Karakteristik Bermain	17
c. Tujuan Bermain	17
d. Pengertian Alat Permainan	18
e. Karakteristik Dari Permainan	18

4. Hubungan Kemampuan Kognitif Dengan Konsep Angka	19
5. Langkah – langkah Penyajian Permainan Menyusun Bunga Angka	20
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Tindakan	23
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	25
D. Instrumentasi	31
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisa Data	35
 BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	36
1. Diskripsi Kondisi Awal	36
2. Diskripsi Siklus I	38
3. Diskripsi Siklus II	50
B. Analisis Data	60
C. Pembahasan	67
 BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA	 74
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

1 . Format Observasi.....	32
2. Hasil Observasi Logika Matematika Anak pada Kondisi Awal	36
3. Hasil Observasi Logika Matematika pada Siklus I Pertemuan Pertama.	41
4. Hasil Observasi Logika Matematika pada siklus I Pertemuan Kedua	43
5. Hasil Observasi Logika Matematika pada Siklus I Pertemuan Ketiga	46
6. Rekapitulasi Hasil Rata-Rata Logika Matematika Siklus I Sesudah tindakan	49
7. Hasil Observasi Peningkatkan Logika Matematika pada Siklus II Pertemuan Pertama	53
8. Hasil Observasi Peningkatkan Logika Matematika pada Siklus II Pertemuan Kedua	55
9. Hasil Observasi Peningkatkan Logika Matematika pada Siklus II Pertemuan Ketiga	57
10. Rekapitulasi Hasil Rata- Rata Logika Matematika Siklus II Sesudah Tindakan	59
11. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka Kategori Amat Baik	61
12. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka Kategori Baik	62
13. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka Kategori Cukup	64
14. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka Kategori Rendah	65

DAFTAR GRAFIK

Grafik

1. Meningkatkan Logika matematika Anak pada Kondisi Awal	37
2. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus I Pertemuan Pertama	42
3. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus I Pertemuan Kedua	44
4. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus I Pertemuan Ketiga	47
5. Rekapitulasi Hasil Rata-Rata Logika Matematika Pada Siklus I Sesudah Tindakan	50
6. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus II Pertemuan Pertama	53
7. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus II Pertemuan Kedua	55
8. Meningkatkan Logika Matematika Anak pada Siklus II Pertemuan Ketiga	57
9. Rekapitulasi Hasil Rata- Rata Logika Matematika Pada Siklus II Sesudah Tindakan	60
10. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka (Kategori Amat Baik)	61
11. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka (Kategori Baik)	63
12. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka (Kategori Cukup)	64
13. Kemampuan Anak Dalam Bermain Menyusun Bunga Angka (Kategori Rendah)	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembaran Pengamatan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Menyusun Bunga Angka Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).
2. Lembaran Pengamatan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Menyusun Bunga Angka Siklus I (Sesudah Tindakan).
3. Lembaran Pengamatan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Menyusun Bunga Angka Siklus II (Sesudah Tindakan).
4. Dokumentasi Foto Kegiatan Guru dan Anak Dalam Permainan Menyusun Bunga Angka.
5. Lembaran Rencana Kegiatan Harian.
6. Surat Izin Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, social, emosi, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu merupakan tujuan dari penyelenggaraan pendidikan. Tujuan dapat terwujud, dengan upaya bahwa setiap warga Negara memiliki hal yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran pasal 31 ayat 1 UUD 1945 secara operasional, dukungan tersebut dinyatakan mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, dalam UU pendidikan nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa : “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Hal ini, berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana Pendidikan Anak Usia Dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak , intelegensi , kepribadian , memori dan aspek perkembangan lainnya . Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 14 bahwa :“ Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir

sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan , untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut “.

Anak Usia Dini belajar dengan caranya sendiri . Banyak orang tua atau guru mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa sehingga membuat anak sulit menerimanya. Hal ini sering terlihat dalam kehidupan sehari – hari misalnya , sesuatu yang disukai orang tua belum tentu disukai oleh anak . Oleh karena itu teori belajar tersebut perlu dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik anak serta materi ajarannya .

Pembelajaran anak usia dini selalu diselingi dengan bermain ,karena bermain meliputi perasaan senang ,aktif ,demokratis dan selalu ceria. Anak Usia Dini ini bermain sambil belajar , belajar seraya bermain . Supaya pembelajaran ini tidak membosankan bagi anak .Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI No 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan Bab IV pasal 19 dinyatakan bahwa : “ Guna proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan interaktif , menyenangkan, menantang, aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik “.

Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2004 menjelaskan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini berada pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional,

kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu kemampuan yang akan dikembangkan di TK adalah Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Perkembangan kognitif anak dapat diberikan dengan berbagai macam aktifitas dengan tujuan agar kemampuan berfikir anak akan maksimal sesuai dengan perkembangannya yaitu melalui permainan mungkin anak mendapatkan bermacam-macam konsep, logika matematika, memecahkan masalah, pengetahuan ruang dan waktu,

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan pada anak adalah kecerdasan matematika, kecerdasan matematika biasanya dikaitkan dengan otak , kecerdasan ini mengatur pola pikir induktif dan deduktif serta mampu berpikir logis. Beberapa hal yang harus dilaksanakan guru dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak adalah mengelola kelas dengan baik, menyiapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, membimbing anak dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Pembelajaran matematika yang diberikan secara bertahap, berulang dan tidak memaksa anak untuk harus mengenal dan memahami angka – angka. karena akan mempengaruhi tahapan perkembangan psikologis anak. Kemampuan guru dalam memilih media yang tepat dan media yang bervariasi seperti tersedianya kartu angka bergambar. Pemilihan metode dan strategi yang relevan dalam kegiatan untuk seperti metode permainan, karena dengan bermain anak menjadi senang dan guru lebih mudah dalam penyampaian materi, serta anak terlihat aktif dan tidak cepat bosan.

Kenyataanya anak di TK Perwad Padang banyak yang belum dapat mengenal konsep angka, disamping itu juga belum memahami bentuk- bentuk angka. Karena kecerdasan logika matematika berkaitan dengan perkembangan berpikir seseorang dalam memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan angka dan lambing bilangan.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi di TK Perwad Aur Duri Padang, khususnya kelompok Umar Bin Khatab, maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan matematika dengan menanamkan konsep angka kepada anak melalui permainan menyusun bunga angka. Hal ini supaya dalam proses pembelajaran anak tidak merasa jenuh, sehingga guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran berupa bentuk permainan seperti menyusun bunga angka. Bentuk bunga-bunga ini mempunyai warna yang menarik serta bentuk bunga yang indah dipandang mata, sehingga anak akan tertarik dan bersemangat untuk belajar dan mengikuti permainan ini. Permainan ini sangat menantang bagi anak untuk dapat menyusun bunga-bunga angka sesuai dengan angka yang ada dalam pot, hal ini dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam rangka meningkatkan proses dan hasil pembelajaran murid di TK serta memotifasi anak untuk berfikir secara ilmiah, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Menyusun Bunga Angka “ di TK Perwad Aur Duri Padang.

Harapan Penulis dengan adanya permainan yang dibuat dan dirancang ini dapat dikembangkan, maka kemampuan logika matematika anak dapat meningkat serta berkembang secara optimal, karya ini nantinya akan memberikan manfaat baik untuk anak, guru dan orang tua dalam perkembangan logika matematika anak.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan menyusun bunga angka sebagai berikut :

1. Anak tidak mampu menghitung angka 1 – 20 .
2. Anak tidak memahami bentuk konsep bilangan .
3. Kurangnya motivasi dari guru untuk merangsang anak dalam menampilkan kreasi yang lebih inovatif.

C. Pembatasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan ini. karena kurang berkembangnya kemampuan logika matematika anak dalam pembelajaran memahami konsep bilangan dan mengenal angka 1- 20 dikelompok B2 di TK Perwad Aur Duri Padang.

D. Perumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimanakah permainan menyusun bunga angka, dapat meningkatkan logika matematika anak di TK Perwad Aur Duri Padang ?

E. Rancangan Pemecahan Masalah.

Berdasarkan perbaikan rancangan pembelajaran oleh guru dengan memperbaiki strategi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan logika matematika anak melalui permainan menyusun bunga angka di TK Perwad Padang.

F. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:
Untuk Meningkatkan kemampuan logika matematika anak melalui permainan menyusun Bunga Angka di TK Perwad Padang.

G. Manfaat Penelitian.

Manfaat yang dapat diambil dari upaya pengembangan kognitif anak melalui permainan menyusun bunga angka:

1. Bagi anak

Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses dan hasil belajar yang akan diperoleh.

2. Bagi Guru.

Untuk meningkatkan kreatifitas dan ide- ide yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah.

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media – media atau alat pembelajaran di TK Perwad Padang.

4. Bagi Masyarakat.

Sebagai saran untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi

H. Definisi Operasional.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa logika matematika Anak Usia Dini adalah :

1. Logika Matematika Anak Usia Dini

Logika adalah suatu metode atau teknik yang digunakan untuk meneliti suatu penalaran. Matematika adalah suatu pembelajaran yang diberikan pada anak, untuk kemampuan berhitung permulaan seperti mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, penjumlahan dan pengurangan sederhana serta menghubungkan konsep bilangan. Anak – anak dalam kelompok ini biasanya menyukai tekateki dan melakukan penemuan penemuan baru serta melakukan eksperimen seperti membuat mesin dari tenaga matahari. Mereka juga fasih dalam berbicara masalah komputer dan menyukai segala jenis alat pertukangan. Setelah dewasa anak – anak ini akan menjadi seorang yang ahli seperti ahli matematika, ahli biologi dan lainnya.

2 . Permainan menyusun Bunga Angka.

Bermain bunga angka adalah kegiatan bermain untuk meningkatkan perkembangan logika matematika anak dalam mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan, sebelum melakukan permainan guru

memperkenalkan kartu angka terlebih dahulu kepada anak, baru anak memulai permainan menyusun bunga angka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Masa usia 5 – 6 tahun yaitu fase autonomi melawan malu-malu dan ragu-ragu dilalui dengan baik maka akan berkembang inisiatif. Inisiatif adalah kemauan untuk melakukan berbagai kegiatan berdasarkan inisiatif sendiri

a. Pengertian

Menurut Echols dalam Enung, (1975 : 519) sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan ibunya, manusia merupakan psikofisis (jasmani dan rohani) yang unik dan terus menerus mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan dan perkembangan itu merupakan sifat kodrat manusia.

Makna pertumbuhan pada hakekatnya berbeda dengan makna perkembangan. Istilah pertumbuhan digunakan untuk menyatakan perubahan mengenai aspek fisik dan biologis ,misalnya : fisik manusia mengalami pertumbuhan dari tubuh anak, anak remaja, kemudian dewasa.

Bihler dalam Hariati (1996) menekankan anak usia dini adalah anak usia 2,5 tahun sampai dengan usia 6 tahun. Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Berbeda dengan pernyataan diatas Kamp dan Copple (1997) mengemukakan bahwa anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia 8 tahun untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, ekonomi, bahasa dan fisik anak.

Sebagai implikasi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pengertian anak usia dini adalah : anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, rentang usia dini berada pada rentang usia lahir sampai usia Taman Kanak-kanak. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia . Masa usia dini disebut dengan masa emas (*golden age*) yang dalam hal ini anak mulai peka menerima berbagai rangsangan yang datang dari luar.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pandangan psikolog, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain diatas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough dalam Hartati (2007 : 12) adalah sebagai berikut :

1). Egosentris

Egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2). Memiliki *Curriosity* yang tinggi

Anak meniru dunia ini dengan hal yang menarik dan menakutkan , rasa ingin tahu yang tinggi yang ditimbulkan dari hal yang menarik perhatiannya.

3). Makhluk sosial

Anak sedang diterima dan berada bersama dengan teman sebayanya, mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya.

4). *The Unique Person*

Setiap anak berbeda seperti bawaan, minat, kepribadian, dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya, penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.

5). Kaya dengan fantasi

Pada umumnya anak kaya dengan fantasi karena mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman- pengalamannya, ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

6). Daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan yang lain.

7). Masa usia dini merupakan masa belajar yang potensial

Masa usia dini disebut masa *golden age* atau *magic years*. Apapun yang diajarkan akan mudah ditiru dan mudah dipelajarinya.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini yang diselenggarakan dalam bentuk PAUD didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu ditujukan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan masing-masing anak sebagai individu.
- 2) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain
- 3) Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi
- 4) Menyediakan lingkungan mendukung proses belajar
- 5) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
- 6) Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak
- 7) Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan (Depdiknas 2005 : 4).

d. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini.

- 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat fundamental.
- 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak.
- 3) Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas, pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

- 4) Merupakan Masa *Golden Age* (Usia Keemasan). Dari perkembangan otak manusia, maka tahap perkembangan otak pada anak usia dini menempati posisi yang paling vital yakni mencapai 80% perkembangan otak.
- 5) Cerminan diri untuk melihat keberhasilan anak dimasa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0-6 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang. Sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan hidup selanjutnya.

Berdasarkan keterangan diatas penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan PAUD sangat penting sebagai pondasi dasar bagi anak, pembinaannya harus sejak dini supaya dapat meningkatkan perkembangan anak, karena pada masa ini adalah masa keemasan bagi anak .

2. Perkembangan Kognitif

a. Hakekat Perkembangan Kognitif

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak –kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Melalui kognitif seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan, berkomunikasi dan menghasilkan sesuatu.

Menurut Sujiono (2008 : 23) kognitif adalah proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa .proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasanyang mencirikan seseorang berbagai minat ,terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Selanjutnya Patmodewo (2003 : 53) Kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif pengertian yang luas mengenai berfikir dengan mengamati. Jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk pengetahuan dari cara berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif sama dengan kemampuan berpikir anak dimana anak dapat menguraikan kejadian yang dilihatnya. Jadi dengan demikian kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan sesuatu kejadian atau peristiwa .

b. Bermain untuk Peningkatan Kognitif

Bermain untuk peningkatan kognitif menurut Tedjasaputra (2001 : 42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta),kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu dipelajari oleh anak usia dini melalui bermain seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep – konsep tersebut dilakukan sambil bermain , maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar .Melalui penelitian ini penulis melakukan peningkatan kognitif tentang konsep angka dan bilangan dimana anak dapat membedakan dan mencari bentuk – bentuk angka dan bunga dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vygotsky dalam Suyanto (2005 : 122) menyatakan bahwa :

“Pada saat bermain anak menunjukkan kemampuan diatas biasanya, diatas perilaku kesehariannya dan seakan-akan ia lebih tinggi dari sebenarnya”

Permainan memiliki manfaat antara lain : 1) Membentuk peningkatan daya kognitif, 2) Menunjukkan fungsi sosial, 3) Memberikan motivasi pada anak .

Berdasarkan uraian diatas dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian seharusnya TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono (2006 : 122) mengatakan perkembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh

sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada diduni ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Menurut Bruner dan Smith dalam Suyanto (2005 : 121) bahwa :

“ Bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah , pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata atau tidak yang memungkinkan menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecakan masalah”.

Berdasarkan uraian diatas dikemukakan tentang karakteristik perkembangan kognitif , penulis menyimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan pikiran- pikiran sesuai dengan perkembangan kognitif dan tahapan-tahapan yang ada pada anak .

3. Bermain

a . Pengertian Bermain

Menurut Sudono (1995 : 2) menyatakan bahwa: dalam bermain anak memiliki kemampuan memahami konsep-konsep secara ilmiah dan tanpa dipaksakan untuk mengulang-ulang menemukan sendiri ,berekspresi, mempraktekkan dan memperoleh berbagai macam pengertian yang tidak terkira banyaknya .

Menurut Craft, dalam Suyanto (2005:76) “ Bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide – ide baru dan sebagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi kreatifitas ”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang memberi kepuasan serta rasa gembira anak berdasarkan hakekat perkembangan kognitif diatas, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan kognitif anak bermanfaat untuk anak dalam mengenal dan memahami dunia.

b. Karakteristik Bermain

Menurut Hartati (2005:19) karakteristik bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan.
- 2) Bermain untuk dinikmati, selalu menyenangkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan.
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dan pada tujuan.
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis.
- 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
- 7) Bermain itu sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Menurut Montolulu (2005 : 12) bermain anak sebagai berikut :

- 1) Bermain relative bebas dari aturan –aturan .
- 2) Bermain dilakukan seakan – akan kegiatan itu dalam keadaan nyata.
- 3) Bermain lebih memfokus pada kegiatan atau perbuatan.
- 4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak

Menurut para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah dengan bermain anak dapat mengembangkan potensi- potensi yang ada pada dirinya , karena dalam bermain anak dapat memfokuskan pada suatu kegiatan.

c. Tujuan Bermain

Menurut Hurlock (1979 : 45) yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal AUD melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Selanjutnya tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004 : 32) :

- 1).Melalui bermain anak dapat memuaskan untuk kebutuhan , perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, nilai dari sikap hidup.
- 2).Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah.
- 3) Melalui bermain kreatifitas anak akan berkembang.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat menirukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan , menyalurkan perasaan yang ada dalam diri anak serta mengembangkan kreatifitas anak dan menemukan ide-ide yang baru dan meningkatkan kemampuan kognitif anak.

d. Pengertian Alat Permainan

Menurut Piaget dalam Prayitno (2005 : 113) bahwa: “Anak umur 4-5 tahun sudah memahami dua konsep dasar yaitu konsep hubungan satu kepada satu dan konservasi lebih lanjut Piaget menyatakan anak umur 4-5 tahun mampu mengelompokkan objek yang dimiliki”.

Selanjutnya menurut Zaman (2007 : 127) mengemukakan bahwa : “Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak . Prinsip pembelajaran anak adalah bermain, dengan demikian bermainnya anak merupakan kegiatan belajar.

Berdasarkan dari para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa alat permainan suatu alat yang dapat digunakan anak untuk melatih atau merangsang anak untuk bermain dan dapat memenuhi kebutuhan nalurinya yang bisa menimbulkan rasa senang dan gembira pada dirinya.

e. Karakteristik Dari Permainan.

Menurut Malone dalam Musfiroh (2005 : 40) menandai tiga karakteristik dari permainan yaitu :

- 1). Tantangan, dengan adanya tantangan permainan menjadi efektif aturannya jelas dan hasil permainan tidak dapat dipastikan.
- 2). Motivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai reveransi anak dengan cara permainan.
- 3). Keingintahuan, Keingintahuan ini mendorong keinginan anak untuk terus bereksplorasi, eksperimen dengan cahaya, gerakan untuk melihat pola- pola yang dibentuk oleh tindakan mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangan aspek yang ada pada diri anak .

4. Hubungan Kemampuan Logika Matematika Dengan Konsep Angka

Adapun hubungan antara kognitif dengan konsep angka sangatlah erat kaitannya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan dari daya pikir yang mampu mengembangkan konsep-konsep seperti konsep angka ,konsep bilangan ,warna, konsep angka ,disini sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak melalui permainan menyusun bunga angka. menurut Depdiknas (2005:11) pada standar kurikulum berbasis kompetensi dijelaskan pada tujuan pembelajaran ,bahwa anak dapat memahami konsep angka dengan kemampuan kognitifnya ada kaitannya, jadi dapat disimpulkan konsep angka merupakan ruang lingkup dari kemampuan kognitif, berhasil atau tidaknya AUD dalam memahami konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak.

Menurut Sudono (1995:1) mengatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dilakukan anak yang dapat memberi kesenangan ,kepuasan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Dalam permainan mengenal angka ini anak dapat melakukan kegiatan bermain yang tidak membahayakan serta tidak beresiko tinggi bagi anak, namun sebaliknya akan membawa dampak positif bagi anak selanjutnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat dibutuhkan anak seperti untuk mengenal lingkungan yang penuh dengan warna warni serta mengenal konsep warna dengan cara menyajikan warna warni yang menarik dan menyenangkan untuk dipandang mata sehingga anak selalu memperhatikan serta menghafal warna – warna tersebut.

5. Langkah –Langkah Penyajian Permainan Menyusun Bunga Angka

- a. Pertama-tama anak mengambil bunga angka yang telah diletakkan diatas meja guru,kemudian anak akan memilih bunga angka mana yang akan mereka masukkan kedalam pot bunga .
- b. Kemudian anak akan membawa dan memasukkan bunga tersebut kedalam pot bunga yang telah ditentukan sesuai dengan peraturan permainan.
- c. Kemudian anak secara bergiliran memainkan permainan ini dengan arahan guru,dan permainan ini akan berakhir setelah guru memberhentikan waktu permainan .dan setiap babak permainan yang telah dilalui anak hingga babak final



Gambar I
Alat Permainan Menyusun Bunga Angka

B. Penelitian yang Relevan.

1. Sinta (2011) meneliti tentang Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak melalui Permainan Menyusun Kartu Angka dan Huruf di TK AISYAH Duri. Sebelum tindakan awal kemampuan kognitif sangat tinggi, setelah diberikan pembelajaran atau tindakan pada siklus I dan II tingkat pengembangan kognitif anak akan lebih naik lagi.
2. Resti (2011) meneliti tentang Peningkatan Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Jam di TK Negeri Pembina Batang Anai, dapat meningkat, sebelum dilakukan tindakan melalui siklus I dan II, pengembangan kognitif anak akan nampak jelas peningkatannya.

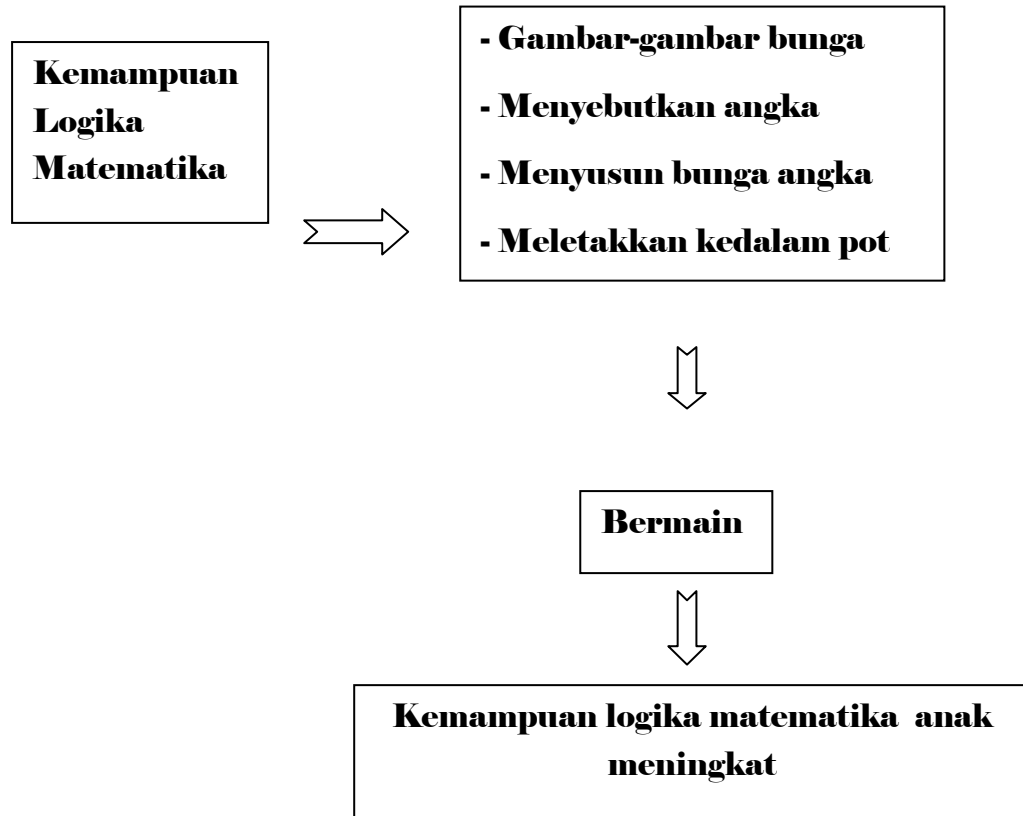
Persamaannya dengan penulis sama-sama mengenal konsep lambang bilangan dan berhitung. Perbedaannya dengan penulis yang akan diteliti hanya bentuk mainannya saja yang berbeda, serta media yang penulis gunakan juga berbeda sesuai dengan metodenya.

C. Kerangka Konseptual .

Pada saat menerangkan permainan menyusun bunga angka ,guru mengadakan tanya jawab tentang bentuk-bentuk angka dan macam-macam bunga yang sudah dikenal anak .sebagian anak ada yang tahu dan ada yang tidak sewaktu guru bertanya pada anak,kemudian saat guru memperlihatkan meminta anak menyusun bunga-bunga dan gambar bunga yang ada tulisan angka didalamnya . Kemudian guru bertanya bentuk yang angka yang ada di pot.sama dari bunga dan angka ,seperti dicontohkan angka satu seperti tiang listrik,tiang bendera,jadi dengan demikian anak dapat mengenal konsep angka.

Dan guru meminta anak menyusun bunga-bunga kedalam pot.Penulis menyadari bahwa anak TK perlu dikenalkan bentuk angka dan macam-macam bunga. Alat permainan bunga angka terbuat dari bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik serta gambar yang menarik jadi diharapkan anak kelompok B2 TK Perwad kecamatan Padang Timur akan lebih memahami konsep bilangan, dan juga guru lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Dibawah ini adalah langkah merancang permainan menyusun bunga angka.



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui kegiatan permainan menyusun bunga angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak .

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain menyusun bunga angka merupakan kegiatan yang menyenangkan karena anak terpacu untuk melakukan kegiatan, sedangkan logika matematika yang dikembangkan anak lebih ditekankan pada kognitif.
2. Melalui perkembangan logika matematika yang normal memungkinkan anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat mencerna pelajaran matematika.
3. Pada permainan menyusun bunga angka sedikit melibatkan aktifitas fisik, istilahnya adalah. Permainan ini melibat perasaan dan pikiran.
4. Upaya guru untuk meningkatkan logika matematika anak melalui kegiatan bermain menyusun bunga angka dengan memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak.
5. Seorang guru TK harus mengetahui perkembangan dan kemampuan setiap anak, guru yang kreatifitas dapat menciptakan suatu kegiatan yang menarik, sehingga terciptalah suatu kegiatan yang menyenangkan buat anak.

6. Melalui kegiatan bermain menyusun bunga angka anak dapat dilatih untuk kemampuan kognitifnya. Kegiatan bermain menyusun bunga angka adalah wujud dari pengembangan kemampuan kognitif salah satunya di bidang matematika sehingga anak dapat mengembangkan logika matematikanya.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada bagian kesimpulan, maka implikasinya dapat dilakukan sebagai berikut. Aktivitas bermain anak adalah kegiatan spontan yang dilakukan anak secara aktif/pasif dalam bentuk perorangan/kelompok menggunakan alat/tanpa alat dan dilakukan di dalam/di luar ruangan dengan melibatkan imajinasi, penampilan, seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan, untuk mendapat kesenangan dan kesegaran fisik (Gusril, 2004:106). Jadi Permainan menyusun bunga angka adalah salah satu bentuk permainan yang cukup baik untuk diterapkan di TK.

Perkembangan kemampuan kognitif anak akan terlihat secara jelas melalui berbagai permainan yang dapat mereka lakukan, oleh sebab itu peningkatan logika matematika anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain. Semakin baik daya kognitif seorang anak membuat anak senang bermain dan kreatif saat bermain. Saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Sehubungan dengan penjelasan di atas, maka implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, pihak Dinas pendidikan dan TK dapat memberikan alokasi waktu bermain yang lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran di TK. Dalam 1 hari waktu bermain anak (*play time*) berkisar antara 20-30 Menit, diharapkan ke depan alokasi waktu bermain anak akan lebih ditingkatkan. Dalam proses belajar mengajar TK hendaknya persentase bermain lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran yang lain.

Kedua, peran orang tua di rumah hendaknya dapat dimaksimalkan. Orang tua dapat menjadi motivator di rumah dalam memberikan kesempatan bermain kepada anaknya secara teratur dan mencukupi. Dengan penyediaan waktu secara teratur tentu anak akan memperoleh manfaat dari kegiatan bermain. Selain penyediaan waktu yang teratur, motivasi orang tua dapat diwujudkan dengan penyediaan sarana dan prasarana bermain dalam hal ini sarana dan prasarana yang berkaitan dengan pengembangan kecerdasan matematika.

Ketiga, Guru TK untuk dapat meningkatkan kemampuan khususnya dalam hal peningkatan aktivitas bermain, baik dengan cara memberikan motivasi kepada anak. Selanjutnya seorang guru hendaknya dapat menerapkan rancangan tentang modifikasi dari kegiatan dan sarana prasaran yang tersedia. Dengan demikian diharapkan anak akan lebih bersemangat dan tertarik untuk melakukan aktivitas bermain.

C. Saran

Selama penelitian berlangsung ada beberapa saran yang dapat di ambil, diantaranya:

1. Kepada guru TK diharapkan agar memonitoring setiap permainan yang dilakukan anak, karena dengan bermain menyusun bunga angka yang dilakukan anak dapat mengetahui permasalahan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung yang terjadi pada anak. Pada kegiatan bermain menyusun bunga angka sebaiknya anak diminta untuk lebih banyak melakukan pengenalan hitungan dan pencocokkan angka, hal ini dapat meningkatkan logika matematika anak dan juga menumbuhkan rasa percaya diri anak.
2. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan logika matematika melalui kegiatan bermain menyusun bunga angka Dengan kegiatan bermain menyusun bunga angka dapat melatih kemampuan kognitif anak sehingga logika matematika anak meningkat.
3. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Kepada pihak TK Perwad Aur Duri Padang hendaknya melengkapi alat dalam hal pengembangan kemampuan kognitif, seperti bunga angka bertuliskan angka, kalkulator, dan dadu.

5. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan tindakan untuk mengungkapkan lebih jauh makna dari kegiatan bermain menyusun bunga angka yang dapat mengembangkan semua aspek.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik, dan dapat mengetahui perkembangan kognitif setiap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto , Suharsimi , 2006. *Prosedur Penelitian* . Jakarta : Rineka Cipta
- Ak.Mudjito,Utju Sumarsana, 2010 . *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK* . Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional .
- Depdiknas , 2006. *Undang- Undang RI No.20 Tahun 2003* . Jakarta : Citra Umbara .
- _____ , 2000. *Kurikulum 2004,Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta:Depdiknas
- Depdikbud, 2003. *UU RI no 20 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdikbud
- Elizabeth B Hurlock, 1979. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga .
- Elida, Prityo ,2005 .*Makalah Psikologi Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah*. Padang :IKIP Padang .
- Enung Farimah, 1975. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta .
- Harjanto Bob, 2011 . *Agar Anak anda Tidak Takut Pada Matematika* . Sleman Yogyakarta .
- Hartati, 2007 . *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK* . Jakarta : Depdiknas
- _____ , 2005 . *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother* . Seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- Hartati Sofia, 2005. *Perkembangan AUD*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Johw Santrick, 1995, *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta.
- Kunandar , 2008 . *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Perkembangan Profesi Guru* . PT Raja Grafindo Persada .
- Montolalu , Dkk, 2005 . *Bermain dan Permainan Anak* . Jakarta : Universitas Terbuka.
- _____ , 2008 . *Bermain dan Permainan Anak* . Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mohammad . Hariyadi, 2009 . *Statistik Pendidikan* . Jakarta : PT Prestasi Pustaka Raya
- Musfiroh , 2005 . *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan* . Jakarta : Depdiknas .