

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
BERMAIN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK A
DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 1 KALIWATES – JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015 – 2016**

SKRIPSI

Oleh
FERDINA DWI AMBARSARI
NIM 1210271001



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Ferdina Dwi Ambarsari ini telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Juli 2016

Dewan Penguji,

Dra. Khoiriyah, MPd
NPK: 09 03 523

Ketua

Drs. H. MF. Rahman Tawil, M.Si
NIP: 19490702 197603 1001

Anggota

Misyana, M.Pd
NIK: 15 03 621

Anggota

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Mochamad Hatip, M. Pd
NPK. 87 02 165

KATA PENGANTAR



Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, semoga kita senantiasa diberikan kelapangan, kemudahan, dan ridho dalam setiap langkah perjuangan kita. Amin. Sholawat dan salam semoga Allah curah limpahkan ke hadapan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan generasi penerus Islam.

Penulis sangat bersyukur dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini berjudul *“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A Di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember Tahun Ajaran 2015 – 2016”*. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata I pada program studi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dengan berbagai keterbatasan dalam pembuatan Skripsi ini, penulis menyadari masih banyak hal yang jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu semua masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

Jember, 25 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
UNGKAPAN TERIMAKASIH	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Definisi Operasional	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif	6
2.1.1.1 Tahapan – tahapan Perkembangan Kognitif.....	8
2.1.1.2 Karakteristik Perkembangan Kognitif	11
2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	12
2.1.2 Bermain Puzzle	14
2.1.2.1 Pengertian Bermain	14
2.1.2.2 Manfaat Bermain	15

2.1.2.3	Pengaruh Yang Ditimbulkan Dari Bermain	16
2.1.2.4	Pengertian Puzzle	18
2.1.2.5	Jenis Potongan Puzzle	19
2.1.2.6	Langkah – langkah Bermain Puzzle	20
2.1.2.7	Manfaat Bermain Puzzle	21
2.1.2.8	Hubungan Perkembangan Kognitif Melalui Bermain Puzzle	22
2.2	Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	25
3.2	Desain Penelitian	26
3.3	Subjek Penelitian	27
3.4	Lokasi Penelitian.....	27
3.5	Prosedur Penelitian	27
3.5.1	Studi Pendahuluan	28
3.5.2	Perencanaan	29
3.5.3	Pelaksanaan.....	30
3.5.4	Pengamatan	30
3.5.5	Refleksi	31
3.6	Kriteria Kesuksesan	31
3.7	Instrumen Penelitian	31
3.7.1	Dokumentasi	32
3.7.2	Observasi	32

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Deskripsi Setting Penelitian	36
4.1.1	Siklus I	36
4.1.1.1	Perencanaan.....	37
4.1.1.2	Pelaksanaan	37
4.1.1.3	Observasi Pertemuan Pertama	39
4.1.1.4	Observasi Pertemuan Kedua	41
4.1.1.5	Refleksi	42
4.1.2	Siklus II	43
4.1.2.1	Perencanaan.....	43
4.1.2.2	Pelaksanaan	44
4.1.2.3	Observasi Pertemuan Pertama	45
4.1.2.4	Observasi Pertemuan Kedua	48
4.1.2.5	Refleksi	48
4.1.3	Hasil Penelitian	50

BAB V PEMBAHASAN	52
-------------------------------	-----------

BAB VI KESIMPILAN DAN SARAN

6.1	Kesimpulan	55
6.2	Saran	56

DAFTAR RUJUKAN	57
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Matrik Penelitian.....	60
2. Rencana Program Pembelajaran Mingguan ke 1	61
3. Rencana Program Pembelajaran Mingguan ke 2	62
4. Rencana Program Pembelajaran Harian Siklus I.....	63
5. Rencana Program Pembelajaran Harian Siklus II.....	66
6. Data Anak	69
7. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus I	70
8. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus I	71
9. Hasil Akhir Siklus I	72
10. Hasil Observasi Pertemuan I Siklus II	73
11. Hasil Observasi Pertemuan II Siklus II	74
12. Hasil Akhir Siklus II	75
13. Pernyataan keaslian tulisan	76
14. Daftar Riwayat Hidup	77
15. Surat Keterangan Penelitian	78
16. Surat Permohonan Ijin Penelitian	79

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Laksana
- Hanafi, dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember. FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
- Ismail, Andaang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lathif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Masruroh, Umi. 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok A PAUD Tunas Harapan Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember*. Jember. IKIP PGRI Jember
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2009. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Saputra, Yudha M, Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Sujiono, Dkk. 2011. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syuropati, Muhammad. 2009. *Inspirasi Anak Anda Dengan Permainan Yang Mencerdaskan*. Bantul. IN AzNa Books.
- Tilong, Adi D. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press

Trisyana, Sari. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B DI TK Siswa Budi 1 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orang tua & Guru dalam Membentuk Kemandirian &Kedisiplinan Anak Usia Dini*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA