

## ABSTRAK

Ambarsari, Ferdina Dwi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Padaa Kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*). Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Drs. H.M.F. Rahman Tawil, M.Si (2) Misyana, M.Pd.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kognitif, Bermain Puzzle

Kognitif adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

Puzzle adalah permainan klasik. Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar memecahkan masalah. Dengan mencoba beberapa cara memasang potongan – potongan menjadi bentuk utuh.

Masalah yang ingin dipecahkan melalui kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember tahun pelajaran 2015 – 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2016 pada anak kelompok A semester II 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember tahun pelajaran 2015 – 2016.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama kegiatan bermain puzzle, hasil observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang sudah berkembang kemampuan kognitifnya. Hal ini mencerminkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya anak kelompok A 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates – Jember.

## ABSTRACT

Ambarsari, Ferdina Dwi. 2016. *Improving the Cognitive Ability of Group A Students Through Playing Puzzle at TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates - Jember in the Academic Year 2015/2016*. Undergraduate Thesis, Department of Childhood Care and Education, the Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Jember. Consultants: (1) Drs. H.M.F. Rahman Tawil, M.Si (2) Misyana, M.Pd.

**Keywords:** Cognitive Ability, Puzzle game

Cognitive is the ability possessed by an individual for more complex thinking and reasoning skill and problem solving.

Puzzle is a classic game. Puzzles can improve the ability to think and make the children learn how to solve problems, by trying several ways to pair the pieces of the puzzle into the intact form.

The Problem to be solved in this study is how to improve the cognitive abilities of the children through playing puzzle in the group A of kindergarten 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates-Jember in the Academic Year 2015-2016.

This study aimed at finding out the steps of improving the children's cognitive ability through the puzzle game. This study was conducted in May 2016 in the second semester of the children in group A at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates-Jember in the Academic Year 2015-2016.

The research design used in this study is classroom action research, the data collection method of this study is observation and documentation, data was collected in the form of the children's activity during the puzzle game activities, observation, and documentation.

Based on the observation it can be concluded that the puzzle game could improve the cognitive abilities relatively. It is shown by the cognitive abilities improvement of 12 children from 16 children in the class. It can be concluded that the puzzles can improve the cognitive abilities of young children, particularly for the children in group A of the kindergarten 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates - Jember.