ABSTRAK

Skripsi dengan judul, "**Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri Tahun Ajaran 2018/2019**" ditulis oleh Binti Khoiriyyah U.H.K, NIM. 17206153018, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, pembimbing: Dr. H. Asrop Safi'i, M.Ag.

Kata Kunci : *Puzzle, Kognitif*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang minat dan rendahnya kemampuan kognitif anak untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran konvensional yang bersifat teacher center yang membuat siswa menjadi pasif dan membosankan. Sehingga peneliti menggunakan permainan puzzle angka diharapkan dapat membantu anak untuk meningkatkan minat dan kemampuan kognitif, diantaranya anak dapat berhitung, mengelompokkan warna, dan mengenal angka.

Adapun tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan berhitung pada anak. 2) Untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal warna pada anak. 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle angka terhadap kemampuan mengenal angka pada anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *quasy eksperimen*. Populasi pada penelitian iniadalah kelas B TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri. Sedangkan sample pada penelitian ini menggunakan dua kelas, B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi. Dalam analisis peneliti menggunakan analisis data statistik uji Man Whitney.

Dari hasil analisis uji *man whitney* diperoleh dari hasil post test kelas kontrol dan eksperimen untuk perkembangan berhitung nilai Sig.(0,014 < 0,05) dan didukung rata-rata dari (kelas kontrol = 18.14, kelas eksperimen = 26.86), hasil post test kelas kontrol dan eksperimen untuk kemampuan mengenal warna nilai Sig. (0.007< 0,05) dan didukung rata-rata (kelas kontrol = 17.80, eksperimen = 27.20), dan hasil post test kelas kontroldan eksperimen untuk kemampuan mengenal angka nilai Sig. (0.003 < 0,05) dan didukung rata-rata dari (kelas kontrol = 17.32, kelas eksperimen = 27.68). Maka dapat disimpulkan dari ketiga uji rumusan maslah diatas bahwa Ha diterima, jadi terdapat pengaruh permainan puzzzle angka terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

ABSTRACT

Thesis with the title, "The Effect of Number Puzzle Games on Cognitive Ability of Group B Children at TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri Academic Year 2018/2019" was written by Binti Khoiriyyah U.H.K, Register Number 17206153018, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung, Advisor by Dr. H. Asrop Safi'i, M.Ag.

Keywords: Puzzle, Cognitive

This research is motivated by lack of interest and low cognitive abilities of children for children aged 5-6 years. This is due to the learning done by the teacher in the class still using the direct learning model with the conventional learning model that is teacher center which makes students become passive and boring. So that researchers use number puzzle games are expected to help children to increase interest and cognitive abilities, including children can count, group colors, and recognize numbers.

The objectives of this research are: 1) To know the effect of number puzzle games on numeracy skills in children. 2) To know the effect of number puzzle games on the ability to recognize colors in children. 3) To know the effect of number puzzle games on the ability to recognize numbers in children.

This research used a quantitative approach. The type of research used is quasy experiment. The population in this study was the B class of TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri. While the sample in this study used two classes, B1 as the control class and class B2 as the experimental class. Data collection techniques used are observation, documentation. In the analysis the researchers used Man Whitney test statistical data analysis.

From the analysis of the Whitney man test obtained from the results of the control class and experimental post test for the development of counting the Sig value (0.014 <0.05) and supported by the average (control class = 18.14, experimental class = 26.86), class post test results controls and experiments for the ability to recognize the color of the Sig. (0.007 <0.05) and supported by the average (control class = 17.80, experiment = 27.20), and the results of the post test experimental class for the ability to recognize the numbers of the Sig. (0.003 <0.05) and supported by the average (control class = 17.32, experimental class = 27.68). Then it can be concluded from the three test formulas above that Ha is accepted, so there is an influence of the puzzzle number on the cognitive abilities of group B children at TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri.

ملخص

البحث العلمي بعنوان "تأثير ألعاب الألغاز العددية على القدرة المعرفية للأطفال في المجموعة ب في روضة الأطفال كوسوما موليا كادير لعام الدرس ٢٠١٨/٢٠١٩" بقلم بنتي خيرية. نمرة القوية ١٧٢٠٦١٥٣٠١٨، قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم التربوية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرف: الدكتور أشرف شفيعي الماجستير.

كلمة الرئيسية: اللغز ، المعرفي

الدافع وراء هذا البحث هو قلة الاهتمام والقدرات المعرفية لدى الأطفال من سن ٥-٦ سنوات. ويرجع ذلك إلى التعلم الذي قام به المعلم في الفصل والذي لا يزال يستخدم نموذج التعلم المباشر مع نموذج التعلم التقليدي وهو مركز المعلمين الذي يجعل الطلاب يصبحون سلبيين ومملين. بحيث يستخدم الباحثون ألعاب ألغاز الأعداد من المتوقع أن تساعد الأطفال على زيادة الاهتمام وقدراتهم المعرفية ، بما في ذلك يمكن للأطفال العد وتجميع الألوان والتعرف على الأرقام.

أهداف هذه الدراسة هي: ١) تحديد تأثير ألعاب الألغاز الرقمية على مهارات الحساب لدى الأطفال. ٢) لتحديد تأثير ألعاب الألغاز على القدرة على التعرف على الألوان عند الأطفال. ٣) لمعرفة تأثير ألعاب الألغاز على القدرة على التعرف على الأرقام عند الأطفال.

تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي. نوع البحث المستخدم هو تجربة هادئة. كان السكان في هذه الدراسة فئة ب من روضة الأطفال كوسوما موليا كادير. في حين أن العينة في هذه الدراسة استخدمت فئتين، ب١ كفئة التحكم والفئة ب٢ كالفئة التجريبية. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي المراقبة والتوثيق. في التحليل ، استخدم الباحثون اختبار تحليل البيانات الإحصائية مان ويتني.

من تحليل اختبار رجل ويتني الذي تم الحصول عليه من نتائج فئة التحكم واختبار آخر تجريبي لتطوير عد قيمة (0.05> 0.014) Sig وبدعم من المتوسط (فئة التحكم = ١٨.١٤ ، الطبقة التجريبية = ٢٦.٨٦) ، نتائج اختبار آخر الفصل الضوابط والتجارب من أجل القدرة على التعرف على لون سيج. (٠.٠٠٧ <٠.٠٥) وبدعم من المتوسط (فئة التحكم = ١٧.٨٠ ، التجربة =

٢٧.٢٠) ، ونتائج الفصل التجريبي بعد الاختبار للقدرة على التعرف على أرقام (0.003 .Sig (0.05>وبدعم من المتوسط (فئة التحكم ¬ = ١٧.٣٢ ، الطبقة التجريبية = ٢٧.٦٨). ثم يمكن أن نستنتج من صيغ الاختبار الثلاثة أعلاه أن Ha مقبول ، لذلك هناك تأثير لعدد الغاز على القدرات المعرفية لأطفال المجموعة ب في روضة الأطفال كوسوما موليا كادير.