

## **ABSTRAK**

**Indah Khoirun Nada, NIM 1726143018 “Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Trbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung Tahun 2018 dibimbing oleh : Dr. Hj. Luluk Ati’rotu Zahroh, M.Pd.**

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

Penelitian ini dilatar belakangi pada permasalahan yang terjadi pada anak yaitu pada kemampuan kognitif anak yang rendah di karenakan belum adanya metode baru yang bisa menarik perhatian anak. Permasalahan tentang kemampuan kognitif anak ini adalah suatu masalah yang sangat memerlukan sebuah tindakan. Dan tindakan tersebut juga haruslah dengan sebuah metode yang tepat.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1) Bagaimana penerapan media puzzle di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini? (2) Bagaiman cara meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Nagntru Tulungagung melalui permainan puzzle?. Adapaun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan metode permainan puzzle.

Skripsi ini bermanfaat bagi Kepala RA Roudhlotul Salafiyah Pucung Lor Ngantru Tulungagung, yang digunakan sebagai pemikiran baru dalam hal peningkatan kemampuan kognitif anak dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran, bagi guru RA Roudhlotul Salafiyah sebagai dasar untuk memperbaiki kegiatan pengajaran tentang menggunakan metode bermain peran. Bagi pembaca/peneliti sebagai bahan reverensi pada penelitian berikutnya.

Pendekatan penelitian ini adalah Pendekatan Penelitian Kelas (PTK) dengan menggunakan tiga siklus. Siklus yang di makasud adalah siklus I, II, III. Penelitian menggunakan tiga siklus sesuai dengan pembelajaran anak karena, pembelajaran pada anak harus di lakukan secara berulang. Penyelesaian tindakan peningkatan kognitif menggunakan Metode Permainan Puzzle.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, II, III di peroleh data bahwa Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Permainan Puzzle, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan pada presentase 80% yang ternyata melebihi kriteria pada tindakan akhir terbilang presentase 83% anak dengan jumlah 18 anak Kelompok B di RA Roudhlotul Salafiyah, (15 orang anak) yang mendapatkan nilai bintang 3 dengan capaian perkembangan BSH=Berkembang

Sesuai Harapan. Dari data yang di peroleh dapat di simpulkan bahwa, Kemampuan Kognitif Anak meningkat setelah menggunakan Metode Bermain Puzzle.

## ABSTRACT

**Indah Khoirun Nada, NIM 1726143018.** "Application of Puzzle Games to Improve Childhood Cognitive Ability Group B in Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung". Department of Islamic Education of Childhood, State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Hj. Luluk Ati'rotu Zahroh, M.Pd.

**Keyword:** Puzzle Games, Cognitive Ability.

This research is based on the problems that occur in children is the childhood cognitive ability is low because of the lack of new methods that can attract the attention of children. The problem with this child's cognitive abilities is a matter that requires an action. And the action must also be with a proper method.

The formulation of writing this thesis is (1) How to Application of Puzzle Games to Improve Childhood Cognitive Ability Group B in Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung ?. (2) How to improve cognitive abilities of childhood in Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung through puzzle games?. The purpose of this research is to explain and improve the cognitive abilities of childhood by using the puzzle game method.

This thesis is useful for the Head Master of Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah Pucung Ngantru Tulungagung, which is used as a new thinking in terms of improving the cognitive abilities of children in order to improve the quality of teaching, for Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah teachers as a basis for improving teaching activities about using role playing methods. For readers/researchers as a material reverensi on the next research.

The approach of this research is a Classroom Research Approach (PTK) using three cycles. The cycle in makasud is cycle I, II, III. The study used three cycles according to the child's learning because, learning on children must be done repeatedly. Completion of cognitive enhancement measures using the Puzzle Mode Method.

Based on the results of data analysis in cycle I, II, III obtained data that Improved Cognitive Ability of Children Through Puzzle Game Method, in accordance with the success criteria of action at 80% percentage that was melebibihhi criteria at the final act is calculated the percentage of 83% of children with the number of 18 children Group B in Islamic Kindergarten Roudhlotul Salafiyah, (15 children) who get a 3 star rating with the achievement of development BSH = Growing Up Expectations. From the data obtained can be concluded that, the Cognitive Ability of Children increased after using the Puzzle Play Method.

## الملخص

إنداه خير الندى، القيد : ١٧٢٦١٤٣٠١٨. "تطيق لعبة الألغاز لترقية كفأة المعرفي لدى الأطفال المبكرة الفرقة-B في روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج". البحث العلمي. قسم تربية الإسلام لأطفال المبكرة. كلية التربية و علوم التدريسية. جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرفة : الدكتورة الحاجة لؤلؤ عاتيرة الزهرة الماجستير.

الكلمة الإرشادية : لعبة الألغاز و كفأة المعرفي.

خلفية في هذا البحث عن المشكلات التي حدثت لأطفال وهي في مجال كفأة المعرفي للأطفال المنخفض لأنه لم يوجد فيه طريقة جديدة ممتعة عند الأطفال. هذه المشكلات عن كفأة المعرفي لابد أن تحتاج الإجراءات. وتلك أيضاً بطريقة التعليم الجيدة والطيبة.

وأما مسائل البحث فهي: (١) كيف تطيق لعبة الألغاز لتطوير كفأة المعرفي لدى الأطفال المبكرة الفرقة-B في روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج . (٢) كيف طريقة تطبيق لعبة الألغاز لترقية كفأة المعرفي لدى الأطفال المبكرة الفرقة-B في روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج ?. وأما أهداف البحث فهي لوصفي ولترقية كفأة المعرفي لدى الأطفال المبكرة الفرقة-B في روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج باستخدام لعبة الألغاز.

هذا البحث مفيد لرئيس روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج الذي استخدامه أن يكون تفكيراً جديداً في مجال ترقية كفأة المعرفي عند الطلاب من أجل ارتفاع جودة الدراسية. لأساتذة روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج أن يكون تصحيحاً لأنشطة التعليمية عن طريقة التعليم التمثيل. للقارئين والباحثين الآخرين أن يكون مراجعاً في البحث الأتي .

مدخلة البحث المستخدم بنوع البحث بحث الإجراءات الفصلي (PTK) بثلاثة المراحل. مرحلة الأولى والثانية والثالث. إجراءات العملي : الإدافية والإجرائية و الملاحظة والانعكاس بتطبيق ثلاثة مرحلة التعليم. تحليل البيانات المستخدمة طريقة الوصفي الكيفي بخطوات تقليل البيانات وعرض البيانات والاستنتاجات. سيقوم التعليم لأطفال مكررا، نهاية الإجراءات ترقية كفاءة المعرفي من خلال لعبة الألغاز.

من تحليل البيانات قد نالت النتيجة : في مرحلة الأولى والثانية والثالث نالت البيانات أنّ ترقية كفاءة المعرفي لدى الأطفال من خلال أنشطة لعبة الألغاز مناسباً و موفقاً بمعايير نتائج الإجراءات في قيمة  $80\%$  وهي أكبر من معايير الإجراءات  $83\%$  بعدد الطفل  $18$  طفلاً في روضة الأطفال سلفية فوجونج عانترو تولونج أجونج الذي  $15$  طفلاً نالون قيمة بحوم  $3$  بإيجازات التطوير (BSH) = التطوير مناسباً بالرجاء. هذا يعني أنّ كفاءة المعرفي لدى الطلاب ترقيةً من خلال أنشطة لعبة الألغاز.