

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Bermain Puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018” ini ditulis oleh Yoke April Arfianti, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang dibimbing oleh Hj. Retno Indayati, M.Si

Kata Kunci: Kemampuan Kognitif Anak, Bermain Puzzle

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh anak-anak memiliki kemauan bermain seperti bermain puzzle, tetapi anak merasa sulit dalam menyusun kepingan puzzle sampai selesai. Hal ini mungkin disebabkan karena jarang penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran di sekolah. Ketika anak sedang menyusun kepingan puzzle, mereka merasa sulit dan bosan tetapi kepingan puzzle belum bisa disusun dengan benar akhirnya kepingan puzzle itu diserakkan karena sudah merasa bosan dan tidak sabar dalam menyusun kepingan puzzle tersebut. Pada saat anak menyusun kepingan puzzle, seorang guru sebaiknya mendampingi dan mengarahkan anak dalam menyusunnya agar mereka bisa mengerjakan susunan puzzle dengan benar sampai selesai dan timbul rasa gembira pada diri anak.

Rumusan masalahnya adalah adalah 1) Bagaimana pelaksanaan perkembangan anak melalui kegiatan bermain puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018? 2) Apakah kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018?

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Data-data yang dipergunakan selama proses penelitian berlangsung bersumber dari data observasi dan dokumentasi, dan catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*)

Hasil penelitiannya adalah 1) Penerapan permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A, pelaksanaan penelitian berlangsung selama 3 siklus yaitu siklus I dan siklus II dan siklus III. Setiap siklus membahas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan puzzle. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu (1) kegiatan awal (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup. 2) Peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018 dibuktikan dari hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus I sebesar 70, mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 73.33%, dan siklus III sebesar 96,66%. Selanjutnya untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I anak mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 15 anak atau 88,24% dan hanya 2 anak atau 11,76% mempunyai capain akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada Siklus II anak yang mempunyai capaian akhir

perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 4 anak atau 23,53% dan hanya 13 anak atau 76,47% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus III anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 11 anak atau 64,70% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) serta 3 anak atau 17,65% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle, dapat meningkatkan kemampuan kognitif di Kelompok A TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung.

## ABSTRACT

Thesis with the title “Efforts to Improve the Cognitive Ability of Children through Puzzle Playing Activity at Kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Group A Academic Year 2017/2018” was written by Yoke April Arfianti, Faculty of Tarbiyah and Science Teaching, Department of Islamic Education of Early Childhood, State Islamic Institute of Tulungagung, advisor by Hj. Retno Indayati, M.Si

**Keywords:** Cognitive Ability of Children, Playing Puzzles

This research is motivated by the children have a willingness to play like playing a puzzle, but the child finds difficult in arranging puzzle pieces until finished. This may be due to rarely the use of puzzle games in school learning. When children are crafting pieces of puzzle, they find it hard and boring but puzzle pieces can not be properly arranged eventually the puzzle pieces are scattered because they are bored and impatient in arranging the pieces of the puzzle. When children are collating puzzle pieces, a teacher should accompany and direct the child in arranging them so that they can work out the proper arrangement of the puzzle to the end and arouse a sense of joy in the child.

The formulation of the problem is 1) How the implementation of child development through puzzle play activities in kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Group A Academic Year 2017/2018? 2) Does puzzle play activities improve the cognitive abilities of children in Kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Group A Academic Year 2017/2018?

This research is a Classroom Action Research consisting of three cycles. The data used during the research process took place from the data of observation and documentation, and field notes. While data analysis techniques used include data reduction, data display, and conclusion drawing.

The results of his research are 1) Implementation of puzzle game in improving cognitive ability in Kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Group A, the research implementation lasted for 3 cycles that is cycle I and cycle II and cycle III. Each cycle deals with how to improve cognitive abilities through puzzle games. In the implementation of this study, each cycle is divided into three stages of activity, namely (1) initial activity (2) core activities (3) closing activities. 2) Improvement of cognitive abilities in children through puzzle games in Kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Group A Academic Year 2017/2018 proven from the average observation of teacher activity in the first cycle of 70, an increase in Cycle II of 73.33%, and the third cycle is 96.66%. Furthermore, for the average result of observation on the children in cycle I children have the achievement of the end of developing development that is 15 children or 88.24% and only 2 children or 11,76% have the final capability of Developing Expectancy Development in the second cycle of children who have the achievement of the end of development began to develop is 4 children or 23.53% and only 13 children or 76.47% have the achievement of the end Developments as Expected Hope. While in the third cycle of children who

have the achievement of the end of development began to develop is 3 children or 17.65% and only 11 children or 64.70% have the achievement of the Development as Expected Hope and 3 children or 17.65% has the achievement of the end of the development of Very Good Developing. Thus the application of learning by using puzzle games, can improve cognitive abilities in Group A Kindergarten Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung.

## الملخص

أطروحة تحت عنوان "الجهود المبذولة لتحسين القدرة المعرفية للأطفال من خلال أنشطة لعب الألغاز في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨" التي كتبها يوكي أبريل أرفياني، كلية التربية والعلوم التعليمية، قسم التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج اجونج، المشرفة، ريتنو إندياتي، الماجستير الحاجة.

### الكلمات الرئيسية: القدرة المعرفية للأطفال، ولعب الألغاز

خلفية هذا البحث من قبل الأطفال لديهم الاستعداد للعب مثل لعب اللغز، ولكن الطفل يجد صعوبة في ترتيب قطع اللغز حتى الانتهاء. قد يكون هذا بسبب نادرا ما استخدام ألعاب الألغاز في التعلم في المدرسة. عندما يتم وضع الأطفال معا قطعة من اللغز، وجدوا أنها صعبة ومتعبة ولكن قطع اللغز لا يمكن ترتيب صحيح إنهاء قطع اللغز المبعثرة لأنهم يشعرون بالملل والصبر في ترتيب قطع اللغز. وبحلول الوقت الذي طفل ترتيب قطع اللغز، يجب أن المعلم مرافقة وتوجيه الطفل في ترتيبها بحيث يمكن أن تعمل على تكوين اللغز بشكل صحيح لإنجاز وينجم عن ذلك من شعور الفرح لدى الأطفال.

صياغة المشكلة هي (١) كيف يمكن تنفيذ تنمية الطفل من خلال أنشطة اللعب اللغز في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨؟ (٢) هل أنشطة اللعب اللغز تحسّن القدرات المعرفية للأطفال في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨؟

هذا البحث عبارة عن بحث تجريبي في الفصل الدراسي يتكون من ثلاث دورات. تم استخدام البيانات المستخدمة أثناء عملية البحث من بيانات المراقبة والتوثيق والملاحظات الميدانية. في حين أن تقنيات تحليل البيانات المستخدمة تشمل تقليل البيانات (تقليل البيانات)، وعرض البيانات (عرض البيانات)، ورسم الخاتمة (رسم الخاتمة).

نتائج بحثه هي (١) تطبيق لعبة اللغز في تحسين القدرة المعرفية في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ، استمر تنفيذ البحث لمدة ثلاثة دورات هي دورة الأولى والدورة الثاني والدورة الثالثة. كل دورة تتناول كيفية تحسين القدرات المعرفية من خلال ألعاب الألغاز. في تنفيذ هذه الدراسة، يتم تقسيم كل دورة إلى ثلاث مراحل من النشاط، وهي (١) النشاط الأولي (٢) الأنشطة الأساسية (٣) الأنشطة الختامية. (٢) تحسين القدرات المعرفية لدى الأطفال من خلال ألعاب الألغاز في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ أثبتت من متوسط ملاحظة نشاط المعلم في الدورة الأولى من ٧٠، أي زيادة في الدورة الثانية من ٧٣.٣٣٪، والدورة الثالثة هي ٩٦.٦٦٪. علاوة على ذلك، بالنسبة إلى متوسط نتائج الملاحظة على الأطفال في الدورة الأولى، فإن الأطفال يحققون نهاية تطور التطوير الذي يبلغ ١٥ طفلاً أو ٨٨.٢٤٪ ولا يملك سوى طفلين أو ١١،٧٦٪ القدرة النهائية لتطوير التطور المتوقع في المرحلة الثانية من الأطفال الذين حققوا نهاية التطوير بدأوا بتطوير أي ٤ أطفال أو ٢٣.٥٣٪ و ١٣ طفلاً فقط أو ٧٦.٤٧٪ لديهم إنجاز نهاية التطورات باسم الأمل المتوقع. بينما في المرحلة الثالثة من الأطفال الذين حققوا نهاية التطوير بدأوا في التطور هو ٣ أطفال أو ١٧.٦٥٪ و ١١ طفلاً فقط أو ٦٤.٧٠٪ لديهم تحقيق تطور ينمو كما هو متوقع و ٣ أطفال أو ١٧.٦٥٪ لديه إنجاز نهاية تطوير تطوير جيد جداً. وبالتالي فإن تطبيق التعلم باستخدام ألعاب الألغاز، يمكن أن تحسن القدرات المعرفية في روضة الأطفال دارما وانيتا ريعين فيتو تولونج اجونج المجموعة-أ.