

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Tindakan.....	9
F. Definisi Istilah.....	9
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kemampuan Kognitif.....	13
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	13
2. Fase Perkembangan Kognitif	15

3. Aspek Utama dalam Pengembangan Kognitif	20
4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif....	20
B. Permainan Puzzle	23
1. Pengertian Permainan Bermain Puzzle	23
2. Tujuan Permainan Puzzle	27
3. Jenis Potongan Puzzle	27
4. Manfaat Permainan Puzzle	30
5. Cara Memainkan Puzzle	31
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Subjek dan Setting Penelitian	41
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
D. Teknik Analisis Data.....	46
E. Pengecekan Keabsahan Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Kegiatan Pra-Tindakan	50
B. Paparan Data Siklus I.....	53
C. Paparan Data Siklus II.....	61
D. Paparan Data Siklus III	71
E. Temuan Penelitian.....	82

BAB V PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Penerapan Permainan puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan kognitif di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018	84
B. Peningkatan Kemampuan kognitif Pada Anak Melalui Permainan puzzle di TK Dharma Wanita Ringinpitu Tulungagung Kelompok A Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018	88

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN