

ABSTRAK

Sri Rahayu Djohan, NIM. 153410087. 2015. Penerapan permainan *Puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kognitif anak Kelompok B di TK Siti Massita 1 Desa Passi I Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr, Ruslin Badu, M.Pd, dan pembimbing II Meylan Saleh, S.Pd, M.Pd.

Berdasarkan observasi pada anak TK Siti Massita bahwa kegiatan pembelajaran, masih kurang optimal, hal ini disebabkan kurangnya media yang tersedia, dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, pembelajaran *puzzle* jarang digunakan disekolah, hal ini kurangnya perhatian guru, media *puzzle* memiliki banyak manfaat, salah satunya, mengasa otak anak untuk berpikir, daya ingat dan konsentrasi, dan dapat mengembangkan kognitif anak. Metode penelitian yang di gunakan adalah penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif deskriptif, Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* sebagai media stimulasi pengembangan kognitif anak kelompok B TK Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongondow, sudah cukup baik khususnya dalam mengembangkan kognitif anak, dengan media *puzzle* anak mampu menyusun, mengenal bentuk dan warna, dapat melatih kesabaran anak serta daya ingat dan konsentrasi anak

Kata Kunci : Permainan Puzzle, kognitif

ABSTRACT

Sri Rahayu Djohan, NIM. 153410087. 2015. Game implement *Puzzle* as stimulasi's media kognitif's development group child b at TK Siti Massita 1 Passi's Village i. Passi's district Regency West Bolaang Mongondow. Education Knowledge faculty Gorontalo's State University. Dr I. counsellor, Ruslin Badu, M.Pd, and counsellor II. Meylan Saleh, S.Pd, M.Pd.

Base observation on that TK Siti Massita's child learning activity, still optimal reducing, it was caused by reducing available media it, and its reducing creativity learns in design agreeable learning, so child not perceives is fed up with learning activity, learning *puzzle* rarely been utilized at school, it is its reducing attention learns, media *puzzle* have a lot of benefit, one of it, mengasa racks brains child for thinks, recall and concentration, and gets to develop kognitif child. Observational method that at utilizes is observational kualitatif. Data in observational it as kualitatif deskriptif's data, Procedure data collecting that is done in this research observation, interview, documentation. Analisis is data in observational kualitatif is done since before enters field, up to at field, and after finish at the site. Base observational result and study gets to be concluded that game implement *puzzle* as stimulasi's media kognitif's development group child b TK Siti Massita 1 Passi's Village 1 Passi's district Regency West Bolaang Mongondow, was passably in particular in develops kognitif child, with media *puzzle* child can arrange, knowing form and color, can coach child and recall patient and child concentration

Key word: Puzzle's game, kognitif