

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAZE* DALAM
PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK NEGERI PEMBINA SUWAWA**

Oleh

**FERMAWATI BUNTA
NIM: 153 413 019**

Telah di periksa dan di setujui untuk di uji

PEMBIMBING I



Drs. Yakob Napu, M.Pd
NIP :19600727 198703 1 003

PEMBIMBING II



Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP : 19801101 200912 2 001

Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini**



Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP : 19801101 200912 2 001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

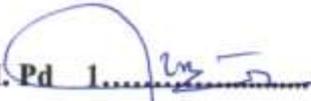
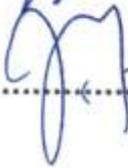
Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Suwawa

Oleh

**Fermawati Bunta
NIM : 153 413 019**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

**Hari/Tanggal : Jum'at, 16 Juni 2017
Waktu : 08.00 s/d selesai**

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Prof. Dr. Hj. Ruslin W. Badu, M. Pd NIP. 195611171985032001	1. 	18/07/2017
2. Samsiah, S. Pd, M.Pd NIP. 197311102006042001	2. 	27/07/2017
3. Drs. Yakob Napu, M.Pd NIP. 196007271987031003	3. 	18/07/2017
4. Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd NIP. 198011012009122001	4. 	21/07/2017

Gorontalo, Juli 2017

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo



**Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd
NIP. 19570918 198503 2 001**

ABSTRAK

Fermawati Bunta, 2017. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Suwawa. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Drs. Yakob Napu, M.Pd dan Pembimbing II Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan alat permainan edukatif *maze* dalam pengembangan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Suwawa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif *Maze* dalam Pengembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Suwawa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif.

Temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *maze* dalam pengembangan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Suwawa telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan kriteria pemilihan alat permainan yaitu mengandung nilai pendidikan, aman, dalam arti tidak berbahaya bagi anak, menarik bagi anak baik dari segi warna maupun bentuk, sederhana, murah, dan mudah didapat. Berdasarkan hasil observasi pengembangan kognitif anak terkait penggunaan *maze* yaitu (1) Kemampuan memecahkan masalah 13 atau 76,5% anak yang sudah mampu, 4 atau 23,5% anak yang belum mampu, (2) Kemampuan mengenal dan membuat angka 13 atau 76,5% anak yang sudah mampu, 4 atau 23,5% anak yang belum mampu, (3) Kemampuan mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 13 atau 76,5% anak yang sudah mampu, 4 atau 23,5% yang belum mampu, (4) Kemampuan mengenal abjad 12 atau 70,6% anak yang sudah mampu dan 5 atau 29,4% anak yang belum mampu.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif Maze, Kognitif

ABSTRACT

Fermawati Bunta, 2017. Use of Maze Educative Game Tool in Developing Children's Cognitive in Group B of TK Negeri Pembina Suwawa. Skripsi. Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. Principal supervisor is Drs. Yakob Napu. M.Pd and Co-supervisor is Irvin Novita Arifin, S.Pd.,M.Pd.

Problem statement of this research is how use of maze education game tool in developing children's cognitive in group B of TK Negeri Pembina Suwawa is. This research aims to describe use of maze education game tool in developing children's cognitive in group B of TK Negeri Pembina Suwawa. This is a descriptive research in which its data are collected through observation, interview and documentation. Data analysis applies descriptive statistical analysis.

Research finding reveals that use of maze education game tool in developing children's cognitive in group B of TK Negeri Pembina Suwawa has been well-used based on criteria of choosing game tool namely containing education value, safe (not dangerous for children) and easy to get. Based on observation finding about children's cognitive development related to use of maze are (1) 13 children or 76,5% are able to solve problem while 4 students or 23,5% are not, (2) 13 children or 76,5% are able to recognize number while 4 children are not, (3) 13 children or 76,5% are able to recognize and pronounce symbol of number 1 - 10 while 4 children or 23,5% are not, (4) 12 children or 70,6% are able to recognize alphabet while 5 or 29,4% are not.

Keywords: Game Tool of Maze Educative, Cognitive

