

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak
Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan
Paguyaman Kabupaten Boalemo**

Oleh

**IRAMAYA USMAN
NIM: 153 413 075**

Pembimbing I



**Dr. Abd. Hamid, Isa M.Pd
NIP.196005121987331001**

Pembimbing II



**Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP. 198011012009122001**

Mengetahui

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



**Irvin Novita Arifin, S.Pd, M.Pd
NIP. 198011012009122001**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul
**Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak
Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman
Kabupaten Boalemo**




Oleh

**IRAMAYA USMAN
153413075**

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Hari / tanggal : Jumat 16 Juni 2017

Waktu : 08.00 s/d Selesai

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dr. Ummyssalam A.T.A Duludu, M.Pd NIP. 196605152003122001	1. 	10-7-2017
2. Icam Sutisna, S.Pd, M.Pd NIP. 197802012006041002	2. 	10-7-2017
3. Dr. Abdul Hamid Isa, M.Pd NIP. 196005121987031001	3. 	10-7-2017
4. Irvin Novita Ariyati, S.Pd, M.Pd NIP. 198011012009122001	4. 	11-7-2017

Gorontalo, Juli 2017

Mengetahui

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Gorontalo**



**Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd
NIP. 195709181985032001**

ABSTRAK

Iramaya Usman. Nim 153413075. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar Desa Hulawa Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo Skripsi Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dr Abdul Hamid Isa, M.Pd dan pembimbing II Irvin Novita Arifin, M.Pd. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan kognitif anak kelompok B TK Al-Azhar Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo melalui permainan *puzzle* dapat meningkat? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan *Puzzle* pada anak kelompok B. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang bertempat di TK Al-Azhar dengan subjek 20 anak, prosedur yang digunakan dalam penelitian yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, tahap observasi, refleksi dilakukan dengan dua siklus. Hasil penelitian Pada siklus I pertemuan 1 terjadi peningkatan kognitif menjadi 11 orang anak (55%). Selanjutnya pada siklus I pertemuan 2 kembali terjadi peningkatan menjadi 12 orang atau 60% dari 20 orang anak yang memiliki kemampuan kognitif Pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan menjadi 15 orang (75%), siklus II pertemuan 2 menjadi 18 orang atau (90%) anak mengalami peningkatan kognitif melalui permainan *puzzle*. Berdasarkan Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle*, kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Al-Azhar Kecamatan Paguyaman Kabupaten Boalemo meningkat.

Kata Kunci : *Kemampuan Kognitif dan Puzzle*

ABSTRACT

Iramaya Usman. Student ID 153413075. Improving Cognitive Ability through Puzzle Game in Group B Children of TK Al-Azhar, Village of Hulawa, Sub-district of Paguyaman, District of Boalemo. Skripsi, Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. Principal supervisor is Dr. Abdul Hamid Isa, M.Pd. and Co-supervisor is Irvin Novita Arifin, M.Pd.

Problem statement of this research is "can Puzzle game improve cognitive ability of group B children in TK Al-Azhar, Sub-district of Paguyaman, District of Boalemo?"

This research aims to improve cognitive ability through Puzzle game in group B children. This is a classroom action research conducted in TK (Kindergarten) Al-Azhar to 20 children as subject of the research. Procedures of this research are stage of planning, implementation, observation and reflection which were done in two cycles.

Research findings reveal that in meeting 1 of cycle 1, there is cognitive improvement for 11 children (55%) and it improves to be 12 children (60%) in meeting 2 of cycle 1. Then, it improves to be 15 children (75%) in meeting 1 of cycle II and 18 children (90%) in meeting 2 of cycle II.

Based on the research findings, it can be concluded that cognitive ability of group B children in TK Al-Azhar, Sub-district of Paguyaman, District of Boalemo improves through Puzzle game.

Keywords: *Cognitive Ability and Puzzle*

