

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B KB AISYIYAH TUNAS MELATI LOSARI KEC. AMPELGADING KAB. PEMALANG

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir Dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program S1 PGPAUD



Disusun oleh :

NIDYA ANNISA NUR

NIM : 2201110078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B KB AISYIYAH
TUNAS MELATI LOSARI KEC. AMPELGADING KAB. PEMALANG**

Disusun oleh

NIDYA ANNISA NUR

2201110078

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Ketua Prodi PGPAUD

Dosen Pembimbing I

Dr. Labib Sajawandi, M.Pd

NIP/NIK 2160644

Dr. Labib Sajawandi, M.Pd

NIP/NIK 2160644

HALAMAN PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B KB AISYIYAH
TUNAS MELATI LOSARI KEC. AMPELGADING KAB. PEMALANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NIDYA ANNISA NUR

2201110078

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Desti Pujiati, M.Pd

NIK. 2160544

Anggota I : Tatik Ariyati, M.Pd

NIK. 2160545

Anggota II : Dr. Labib Sajawandi, M.Pd

NIK. 2160644

Purwokerto, 28 April 2024

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Ely Hasan Sadeli, M.Pd

NIK. 2160467

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nidya Annisa Nur

NIM : 2201110078

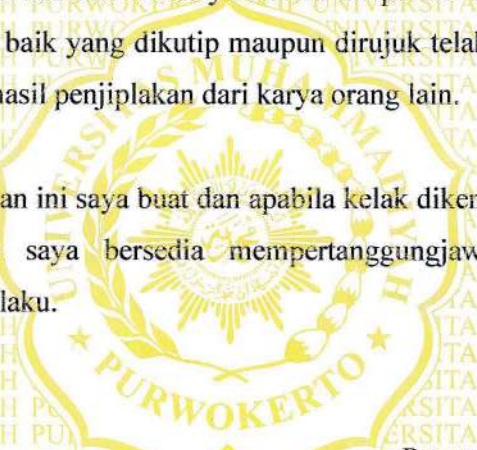
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya ssaya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Purwokerto, 28 April 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nidya Annisa Nur

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Selaku anggota akademis dari Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan dengan tujuan untuk perkembangan bidang ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nidya Annisa Nur
NIM : 2201110078
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto terhadap karya ilmiah saya yang berjudul :

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B KB AISIYAH
TUNAS MELATI LOSARI KEC. AMPELGADING KAB. PEMALANG**

Dengan Adanya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Muhammadiyah Purwokerto diberikan hak untuk menyimpan, mengonfersi format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya. Hak ini tetap mencakup pemberian pengakuan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Purwokerto, 28 April 2024



Yang menyatakan ,

Nidya Annisa Nur

2201110078

MOTTO

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

(Abu Hamid Al Ghazali)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah rabbil‘alamin kepada Allah SWT, pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, ku persembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang terdekatku yang selalu mencintai, menyayangi, dan memberi semangat serta do‘a kepadaku terutama untuk:

1. Suami tercinta Trisno Mulyono yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiinya.
2. Ketiga putriku tersayang Trisya Nahda Rafanda, Marva Gyda Hibatullah, dan Lavanya Sakya Tsalisa sebagai penyemangat saya dalam menuntut ilmu.
3. Segenap keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan serta penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabat tersayang, Asian Grup, UMP Pemalang Timur yang selalu menjadi *support system*.
5. Kepala dan rekan guru KB Aisyiyah Tunas Melati Losari
6. Teman-teman seperjuangan RPL PGPAUD'22
7. Almamater tercinta.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia hidayah-Nyalah, sehingga peneliti dapat Menelesaikan skripsi yang berjudul: Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di Kelompok B KB Aisyiyah Tunas Melati Losari Kec. Ampelgading Kab. Pematang.

Skripsi ini peneliti susun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi strata I guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Dari awal sampai akhir selesainya penyusunan skripsi ini, kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso, S. Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Dr. Elly Hasan Sadeli, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr. Labib Sajawandi, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PG PAUD UMP sekaligus Dosen Pembimbing.
4. Dr. Desti Pujiati, M.Pd. selaku Wakil Dekan II FKIP UMP dan Pembimbing Akademik sekaligus sebagai Dosen Penguji.
5. Tatik Ariyati, M.Pd. selaku Dosen Penguji.
6. Segenap dosen PG PAUD, karyawan dan karyawan UMP.
7. Kepala Sekolah, Guru, serta peserta didik KB Aisyiyah Tunas Melati Losari.
8. Keluarga yang selalu mendoakan, membantu dan memotivasi.
9. Rekan-rekan mahasiswa PG PAUD UMP.

Penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat baik bagi perkembangan dunia pendidikan pada umumnya maupun pendidikan anak usia dini pada khususnya serta para pembaca.

Walaikumsalam wr.wb

Purwokerto, 28 April 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
B. Media Bermain Puzzle	12
C. Kriteria Keberhasilan.....	20
D. Indikator Hasil Belajar	21
E. Kerangka Berpikir	21

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Prosedur Penelitian	23
B. Setting Penelitian.....	33
C. Sumber Data	34
D. Metode Pengumpulan Data	36
E. Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan	61
C. Pembahasan Individu	63
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 RPPH Siklus I hari ke-1	26
Tabel 3.2 RPPH Siklus I hari ke-2	27
Tabel 3.3 RPPH Siklus I hari ke-3	28
Tabel 3.4 RPPH Siklus II hari ke-1	30
Tabel 3.5 RPPH Siklus I hari ke-2	31
Tabel 3.6 RPPH Siklus I hari ke-3	31
Tabel 3.7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 3.8 Jadwal Kegiatan Siklus I	33
Tabel 3.9 Jadwal Kegiatan Siklus II	33
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak	38
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Perkembangan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun	38
Tabel 4.1 Hasil Penelitian Observasi Studi Awal	45
Tabel 4.2 Data Frekuensi dan Prosentase Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Dengan Media Kongkrit Studi Awal	46
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Pada Siklus I	52
Tabel 4.4 Data Frekuensi dan Prosentase Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Pada Siklus I	53
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Pada Siklus II	59
Tabel 4.6 Data Frekuensi dan Prosentase Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Pada Siklus II	61
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kognitif Pada tahap Studi Awal, Siklus I, Siklus II Pada Anak	62
Tabel 4.8 Pembahasan Spesifik Tiap Anak	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Desain atau Model Penelitian	23
Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi Hasil Nilai	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2 Surat Tugas

Lampiran 3 Surat Pengesahan Terjemahan Judul Skripsi

Lampiran 4 Terjemahan Abstrak

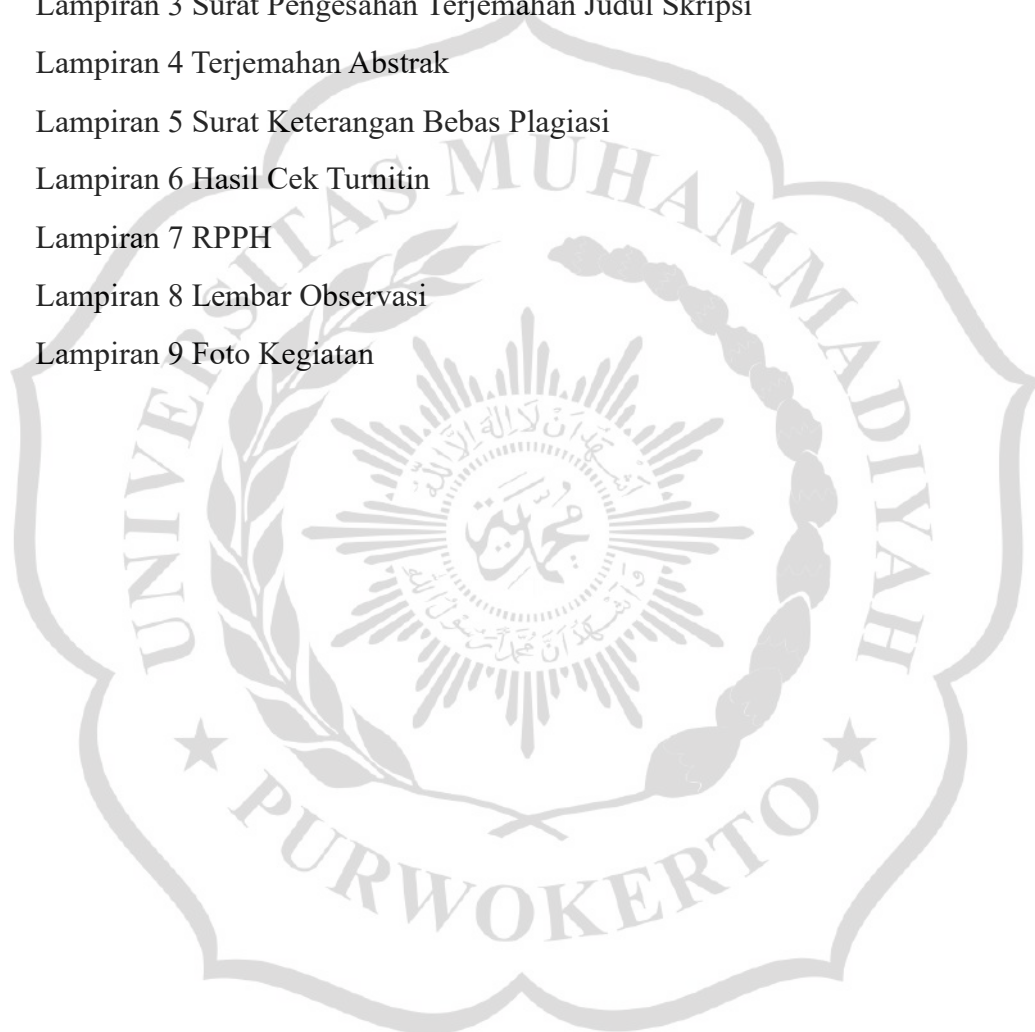
Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Plagiasi

Lampiran 6 Hasil Cek Turnitin

Lampiran 7 RPPH

Lampiran 8 Lembar Observasi

Lampiran 9 Foto Kegiatan



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK B KB AISYIYAH
TUNAS MELATI LOSARI KEC. AMPELGADING KAB. PEMALANG**

NIDYA ANNISA NUR

nidvaannisa28@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa melalui bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Aisyiyah Tunas Melati Losari Kec. Ampelgading Kab. Pemalang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B KB Aisyiyah Tunas Melati Losari sebanyak 20 anak yaitu 12 anak laki-laki, 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian Tindakan kelas di KB Aisyiyah Tunas melati Losari pada studi awal, terdapat 5 anak (25%) yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 15 anak (75%) untuk anak yang mulai berkembang (MB). Pada siklus I, ada 7 anak (35%) yang mulai berkembang (MB), 8 anak (40%) mengalami perkembangan sesuai harapan (BSH), dan 5 anak (25%) telah menunjukkan perkembangan sangat baik (BSB). Pada siklus I diperoleh 65%. Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah $\geq 75\%$. Dari data siklus I maka penelitian berlanjut pada siklus II Pada siklus II, ada 2 anak (10%) menunjukkan mulai ada perkembangan (MB), 11 anak (55%) mengalami perkembangan sesuai harapan (BSH) dan 7 anak (35%) menunjukkan perkembangan yang sangat baik (BSB). Hasil penelitian pada siklus II diperoleh 90%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penelitian tindakan ini berhasil. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di KB Aisyiyah Tunas Melati Losari Kec. Ampelgading Kab. Pemalang.

Kata kunci : Kemampuan Kognitif, Bermain Puzzle

Enhancing Children's Cognitive Abilities Through Puzzle Play in Group B KB
(Playgroup) Aisyiyah Tunas Melati Losari, Ampelgading District,
Pemalang Regency

By

NIDYA ANNISA NUR

Nidyaannisa28@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ABSTRACT

This study aims to determine whether playing puzzles can improve children's cognitive abilities in Group B KB (Playgroup) Aisyiyah Tunas Melati, Losari Sub-District, Ampelgading District, Pemalang. This research is a classroom action research (CAR). This research includes planning, action, observation, and reflection. This study uses two cycles, each cycle consisting of three meetings. The subjects of this study were 20 children in Group B KB Aisyiyah Tunas Melati Losari, consisting of 12 boys and 8 girls. The data were collected using observation and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics. The results of the Classroom Action Research at KB Aisyiyah Tunas Melati Losari in the initial study showed that there were five children (25%) who developed as expected (BSH) and 15 children (75%) who were starting to develop (MB). In the first cycle, there were seven children (35%) who were starting to develop (MB), eight children (40%) showed development as expected (BSH), and five children (25%) showed very good development (BSB). In the first cycle, a result of 65% was obtained. The success criterion of this action research is 75%. Based on the data from the first cycle, the research continued to the second cycle. In the second cycle, there were two children (10%) showing some development (MB), 11 children (55%) showed development as expected (BSH), and seven children (35%) showed very good development (BSB). The results of the study in the second cycle obtained 90%. Based on these results, this action research was successful. The researcher can conclude that playing puzzles can improve children's cognitive abilities in Group B KB Aisyiyah Tunas Melati Losari, Ampelgading District, Pemalang Regency.

Keywords: Cognitive Ability, Puzzle Play