

ABSTRAK

Ifrotin, 4230014011, 2018. *Pengembangan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Dalam Pengenalan Bentuk Melalui Metode Bermain Puzzle Di PPT Ananda Surabaya*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama. Pembimbing I Umdatus Soleha, S.ST., M.Kes. dan Berda Asmara, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II.

Salah satu aspek kemampuan dasar yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif, oleh sebab itu rangsangan metode yang tepat saat proses pembelajaran bisa mengoptimalkan perkembangannya. Metode bermain *puzzle* merupakan pendekatan kegiatan pembelajaran yang sesuai karena bentuknya yang bermacam-macam bisa menarik minat main anak serta membuat konsentrasi anak lebih lama, sehingga anak tidak bosan, senang, dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan kemampuan kognitif anak; 2) mengetahui respon anak setelah menggunakan metode bermain *puzzle*. Metode penelitian dilakukan dengan tindakan kelas. Subjek penelitian anak usia 3-4 tahun sebanyak 24 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentatif dan deskriptif interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif yang dicapai anak meningkat dibandingkan dengan sebelumnya yang hanya mencapai 12,5%. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui metode bermain *puzzle* pada siklus pertama meningkat 66,67%, oleh karena itu siklus kedua diberikan kepada anak untuk mencapai peningkatan hingga 100% dan memenuhi indikator kinerja.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa metode bermain *puzzle* dapat dikatakan berhasil dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif anak, untuk itu disarankan guru dapat memberikan metode bermain dengan media *puzzle* sehingga dapat menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Perkembangan Kognitif, Metode Bermain, Media *Puzzle*