

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI  
MELALUI MEDIA PUZZLE DI PPT KUNCUP HARAPAN KECAMATAN  
SUKOMANUNGGAL SURABAYA

Oleh

Suleha Putri Kusuma

4230014114

**ABSTRAK**

Media *puzzle* adalah media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan dan bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir atau kemampuan kognitif dalam menyelesaikan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui bagaimana meningkatkan Kemampuan kognitif Anak Usia Dini dengan bermain *Puzzle*

Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitiannya adalah siswa pada kelompok usia 3-4 tahun pada PPT Kuncup Harapan kecamatan Sukomanunggal Surabaya yang berjumlah 15 anak. Teknik analisis data didapatkan melalui lembar observasi dan deskriptif aktivitas anak didik yang kemudian akan diolah menggunakan rumus presentase.

Hasil Penelitian ini dapat diketahui bahwa melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak dalam aspek mengenali pola gambar, mencocokkan bentuk dan warna dan ketepatan menyusun potongan *puzzle* di PPT Kuncup Harapan pada Kelompok Usia 3-4 tahun. Hal tersebut diketahui dari peningkatan kemampuan kognitif anak dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase perkembangan kognitif anak mencapai 57% , setelah dilakukan praktek tindakan kelas melalui media puzzle meningkat menjadi 79% pada siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. hal tersebut dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam mengurutkan pola sederhana, mencocokkan bentuk, warna dan ukuran dalam gambar serta ketepatan menyusun kepingan *puzzle*.

**Kata Kunci: Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Media *Puzzle***