

ABSTRAK

Tempat penelitian yang peneliti ambil saat ini karena terdapat masalah perkembangan kognitif seperti belajar memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle dengan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-6 tahun di RW 02 Desa Mulyomukti Kelurahan Babat Jerawat.

Desain penelitian ini dengan metode analitik observasional menggunakan pendekatan *one group pre test-post test design* dengan cara mendeskripsikan bagaimana pengaruh bermain puzzle dengan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-6 tahun populasinya berjumlah 32 orang dengan total sampling 30 orang, variabel yang digunakan variabel independen dan dependen menggunakan instrumen observasi dengan uji *Wilcoxon Sing Rank*.

Hasil penelitian dari 30 responden sebelum dilakukan bermain puzzle hampir semua (90.0%) responden mulai berkembang dan sebagian kecil (10.0%) responden belum kembang. Sedangkan sesudah dilakukan bermain puzzle sebagian besar (60.0%) responden berkembang sesuai harapan, sebagian kecil (13.0%) responden berkembang sesuai harapan dan hampir setengahnya (27.0%) responden berkembang sangat baik. Hasil uji *Wilcoxon Sing Rank* $p < \alpha = 0,000$, yakni 0,05 artinya ada pengaruh bermain puzzle dengan perkembangan kognitif anak prasekolah usia 4-6 tahun di RW 02 Desa Mulyomukti Kelurahan Babat Jerawat.

Simpulan penelitian, semakin banyak anak melakukan permainan dengan ada unsur edukatifnya semakin banyak anak yang berkembang sesuai harapan di usianya.

Kata kunci : Bermain puzzle, perkembangan kognitif, dan anak prasekolah