

ABSTRAK

Sumiyah, 2019. *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Harapan Bangsa Kecamatan Krembangan Surabaya*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing 1 : Muhammad Shodiq, S.Pd., M.M dan Pembimbing 2.

Bermain *puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan, karena kegiatan bermain *puzzle* sangat menarik perhatian dan minat anak. Melalui bermain *puzzle* anak-anak merasa senang dan tidak merasa bosan karena media *puzzle* memiliki warna dan gambar yang disukai anak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B di PPT Harapan Bangsa kecamatan Krembangan kota Surabaya melalui bermain *puzzle*. Teknik analisis data menggunakan analisis data dengan statistik deskriptif yaitu analisis refleksi berdasar siklus.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kognitif anak yang dicapai anak didik kelompok B PPT Harapan Bangsa Surabaya mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Kemampuan bercerita anak mengalami peningkatan sebesar 33,55%, pada siklus I sebesar 56,74% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 79,93%.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan proses pembelajaran pada siklus melalui kegiatan mengenal lambang bilangan melalui bermain *puzzle* ini dinyatakan berhasil karena kemampuan kognitif anak sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara umum.

Kata Kunci : Bermain *Puzzle*, Meningkatkan Kognitif