

ABSTRAK

Ratnasari, Deni. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Memancing Bentuk Geometri di PPT Tunas Bangsa Surabaya*. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan kognitif anak di PPT Tunas Bangsa Kelurahan Menanggal Kecamatan Gayungan Kota Surabaya. Untuk itu diperlukan suatu penerapan yang konkret untuk dapat menemukan cara yang tepat berkenaan dengan kemampuan kognitif anak, yaitu bermain memancing bentuk geometri. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan di lingkungan sekolah dan secara luring.

Hasil yang didapatkan pada siklus pertama pencapaian 50% dan masuk kategori Cukup meningkat pada siklus kedua dengan pencapaian 84%, masuk kategori Sangat Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Bangsa Kelurahan Menanggal Kecamatan Gayungan Kota Surabaya dan disarankan para guru dapat berkreasi menciptakan permainan-permainan edukatif bervariasi sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Memancing, Permainan