

ABSTRAK

Menstimulasi kognitif anak, orang tua harus mengetahui terlebih dahulu perkembangan kognitifnya sesuai usia. Salah satu permainan yang dapat diberikan yaitu permainan *spelling puzzle*. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan permainan *Spelling Puzzle* perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Desa Kedungdung Sampang.

Metode Penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* yaitu *one group pre test-post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak sekolah usia 4-5 tahun, besar sampel sebesar 32 anak, pengambilan sample menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengambilan data menggunakan lembar observasi. Selanjutnya dilakukan analisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Sign test* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil penelitian dari 30 responden sebelum diberikan permainan *spelling puzzle* didapatkan sebagian besar (53,3%) memiliki perkembangan kognitif yang kurang dan sesudah diberikan permainan *spelling puzzle* didapatkan sebagian besar (70,0%) memiliki perkembangan kognitif yang baik. Hasil uji statistic menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* sebelum dan sesudah diberikan permainan *spelling puzzle* didapatkan nilai kemaknaan $\rho = 0,000$ dimana $\rho < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh permainan *spelling puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak pada usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Kedungdung Sampang.

Permainan *Spelling Puzzle* ini sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Diharapkan sekolah maupun orang tua untuk sering melakukan serta memfasilitasi permainan edukatif seperti permainan *Spelling Puzzle*, karena dapat meningkatkan kecerdasan dan kematangan cara berfikir otak anak.

Kata kunci: Permainan *Spelling Puzzle*, perkembangan kognitif