

SKRIPSI

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MA'ARIF NU 1
TAMAN CARI PURBOLINGGO**

**OLEH:
AJENG RIZKY SAFITRI
NPM:1901041001**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS: TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H / 2023 M**

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MA'ARIF NU 1
TAMAN CARI PURBOLINGGO**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
Ajeng Rizky Safitri
NPM:1901041001**

Dosen Pembimbing: Revina Rizqiyani, M.Pd.

**Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H / 2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Munaqosyah

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat
Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : AJENG RIZKY SAFITRI
NPM : 1901041001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 13 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telephone (0725) 41507 Faksimili (0725) 47206. Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id e-mail tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK
MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO
Nama : AJENG RIZKY SAFITRI
NPM : 1901041001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 13 Juni 2023
Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd.
NIDN. 2030069301



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: 8.376/11.28.1/D/PP.00.9106/2023

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN METODE TALAQQI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL AL-QUR'AN DI SMPN 1 PUNGGUR disusun oleh: Ahmad Toha Karim, NPM. 1901010002, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/22 Juni 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dr. Buyung Syukron, S.Ag, SS. M.....)
Penguji I : Dra. Isti Fatonah, M.A.....)
Penguji II : Dr. Ahmad Muzakki, M.Pd.I.....)
Sekretaris : Ratih Rahmawati, M.Pd.....)



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Zuhairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO

Oleh:

Ajeng Rizky Safitri

Penelitian ini mengkaji tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari. Anak usia dini memiliki kecenderungan belajar melalui bermain sehingga metode bermain dianggap tepat dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Namun, setiap anak memiliki daya pikir yang berbeda-beda. Seperti halnya, di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari terdapat anak-anak yang kemampuan kognitifnya belum berkembang dengan baik, yaitu dalam hal mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, mengenal warna, membedakan ukuran, dan mengenal huruf. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan 2 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek pada penelitian ini merupakan anak kelas B TK Ma'arif NU 1 Taman Cari sebanyak 13 peserta didik dengan komposisi 4 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan dua analisis diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perkembangan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada kondisi awal menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 31% (4 peserta didik), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 46% (6 peserta didik), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 23% (3 peserta didik) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% (0 peserta didik). Pada Siklus I menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% (0 peserta didik), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% (8 peserta didik), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% (5 peserta didik) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% (0 peserta didik). Pada Siklus II menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% (0 peserta didik), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% (0 peserta didik), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15% (2 peserta didik) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% (15 peserta didik). Dengan demikian, proses pelaksanaan tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yaitu bahwa kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* sudah berkembang dan mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan *Puzzle*, Anak Usia Dini

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ajeng Rizky Safitri

NPM : 1901041001

Pogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 13 Juni 2023
Yang Menyatakan



Ajeng Rizky Safitri
NPM. 1901041001

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya : Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (Q.S. Ar-Rad : 11)¹

¹ Q.S. Ar-Rad : 11

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah- Nya, maka dari lubuk hati yang terdalam peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Ayahanda Sri Wiyono dan Ibunda Puji Astuti, S.E yang sangat peneliti sayangi, yang tanpa kenal lelah memberikan kasih sayang, mendoakan, memberikan motivasi serta dukungan demi keberhasilan peneliti.
2. Adikku Andhyni Novi Safitri, dan Aditya Tri Saputra yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilan peneliti.
3. Suamiku tercinta Syifa Ramadhan yang selalu menemani dan memberi semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
4. Keluarga Besar Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya untuk peneliti. Khususnya Dosen Pembimbing Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd yang telah membantu berupa arahan, petunjuk, dan bimbingan, demi terselesaikannya Skripsi ini.
5. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang saya banggakan.
6. Sahabatku Nanda Roisatul Hidayati, Ega Melivio Irfanda, Adinda Hafni Zahara dan lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu telah memberikan dorongan dan do'a.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar S.Pd. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof.Dr.Hj.Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Bapak Dr.H.Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta staf pimpinan dan karyawan Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
4. Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan saran.
5. Bapak dan Ibu dosen pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
6. Kepala Sekolah dan dewan guru TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.
7. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun kearah yang lebih baik sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Taman Cari, 24 Mei 2023

Peneliti,



Aieng Rizky Safitri

NPM. 1901041001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
F. Penelitian Relevan	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Permainan <i>Puzzle</i>	10
1. Definisi Permainan <i>Puzzle</i>	10
2. Macam-macam Bentuk Permainan <i>Puzzle</i>	14
3. Langkah-Langkah Permainan <i>Puzzle</i>	15
4. Tujuan dan Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	16
5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Puzzle</i>	19
B. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	20
1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	20
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	25
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	28
4. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	30
5. Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	32
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	34
7. Indikator Perkembangan Kognitif	37

C. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan <i>Puzzle</i>	37
D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	40
B. Setting Penelitian.....	40
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
D. Prosedur Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Instrumen Penelitian	48
G. Teknik Analisis Data	49
H. Indikator Keberhasilan	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	52
a. Sejarah Singkat TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	52
b. Visi dan Misi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	53
c. Identitas Sekolah TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	55
d. Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	55
e. Sarana dan Prasarana TK Ma'arif NU 1 Taman Cari...	56
f. Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	58
g. Denah Bangunan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	59
h. Keadaan Peserta Didik.....	60
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	61
1. Kondisi Awal.....	62
2. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	65
3. Deskripsi Penelitian Siklus II	76
C. Pembahasan	88
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	92
B. Saran.....	93
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Tahapan Perkembangan Kognitif.....	25
Tabel 2.2	Tahapan Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	37
Tabel 3.1	Kriteria Penilaian di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	51
Tabel 3.2	Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif.....	51
Tabel 4.1	Identitas TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	55
Tabel 4.2	Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	56
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	57
Tabel 4.4	Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	58
Tabel 4.5	Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	61
Tabel 4.6	Rekapitulasi Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	63
Tabel 4.7	Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari pada Siklus I.....	72
Tabel 4.8	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I.....	74
Tabel 4.9	Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari pada Siklus II.....	84
Tabel 4.10	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus II.....	86
Tabel 4.11	Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto	42
Gambar 4.1 Denah Bangunan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari	60
Gambar 4.2 Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.....	64
Gambar 4.3 Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I	73
Gambar 4.4 Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I.....	74
Gambar 4.5 Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus II.....	85
Gambar 4.6 Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus II	86
Gambar 4.7 Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I dan Siklus II...	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi	98
2. Outline.....	104
3. Alat Pengumpul Data (APD)	106
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	110
5. Lembar Observasi	128
6. Dokumentasi	180
7. Surat Izin Prasurvei	184
8. Balasan Prasurvei	185
9. Surat Bimbingan Skripsi	186
10. Surat Tugas	187
11. Izin Research.....	188
12. Balasan Research	189
13. Bebas Pustaka Pustaka Perpustakaan	190
14. Bebas Pustaka Prodi.....	191
15. Turnitin Skripsi	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dan rentang dalam perkembangan manusia. Setiap anak di dunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu, pada masa usia dini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas (golden age). Selain itu, anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa.² Semua aspek perkembangan pada anak harus dikembangkan, karena proses perkembangannya akan menentukan perkembangan selanjutnya. Salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan kognitif, perkembangan kognitif ini berkaitan dengan perkembangan lainnya.

Metode pembelajaran PAUD dilakukan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini memiliki kecenderungan belajar melalui bermain sehingga metode bermain dianggap tepat dalam proses pembelajarannya. Metode bermain dapat dilakukan di dalam maupun di luar

²Nuraini, "Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung."

kelas. Agar metode bermain bisa berlangsung optimal, maka dibutuhkan media permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Selain menimbulkan rasa senang pada anak-anak, metode bermain biasanya dilakukan dengan berkelompok agar tercipta interaksi yang lebih intensif antara anak yang satu dengan yang lain. Melalui kerja kelompok dan interaksi sosial diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Keragaman metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak menjadi hal yang penting diperhatikan oleh guru agar pembelajaran berlangsung menyenangkan. Metode bermain merupakan salah satu metode yang tepat diterapkan di PAUD mengingat anak berada pada masa bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak³.

Bermain dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah *puzzle*, permainan *puzzle* adalah salah satu alat permainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan *puzzle* tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan *puzzle*. Ada banyak

³Mu'min and Yultas, "Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak."

sekali jenis dan gambar *puzzle* anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan.⁴

Berdasarkan hasil pra-survey melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Mei 2022 di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yang terdiri 13 anak, di antara 13 anak tersebut telah ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif melalui permainan *puzzle* di TK tersebut. Peneliti mengamati beberapa anak yang terdiri atas Fauzi, Syifa, Adzra, dan Alvia dalam perkembangan kognitif melalui permainan *puzzle* belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung pada anak yang kemampuan kognitifnya belum berkembang dengan baik, yaitu dalam mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, mengenal warna, membedakan ukuran, dan mengenal huruf. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran anak-anak kurang aktif, anak-anak hanya mendengarkan tanpa bertanya pada guru apabila tidak tahu tentang yang dipelajari sebelumnya. Penyampaian pembelajaran masih didominasi dengan berpusat pada guru (*teacher center*). Selain itu, ada juga permasalahan tentang pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* di sekolah ini kurang memadai dan kontras warna juga kurang menarik, sehingga dalam bermain *puzzle* kurang mendukung untuk mengembangkan kognitif anak.

Di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari, bermain *puzzle* pada anak sudah lama dilakukan. Namun, belum dilakukan secara optimal oleh tenaga pendidik

⁴Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif, 2017.

sehingga belum mencapai hasil yang diinginkan. Hal itu sesuai dengan wawancara salah satu tenaga pendidik di kelas B TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yaitu Bunda Puji menjelaskan bahwa “terkait bermain *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari sudah lama dilakukan. Akan tetapi, ada langkah-langkah yang kurang maksimal yang dilakukan oleh guru seperti tidak melaksanakan evaluasi, sehingga hasil pembelajaran tersebut belum dapat mencapai tujuan seperti yang diharapkan”⁵.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari kemampuan kognitif dalam bermain *puzzle* belum berkembang dengan baik, yaitu dalam hal mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, mengenal warna, membedakan ukuran, dan mengenal huruf. Kondisi inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mengamati, mempelajari, dan memahami mengenai segala sesuatu dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Anak-anak belum mengenal bentuk geometri dengan baik;
2. Anak-anak belum bisa membedakan bentuk geometri;
3. Anak-anak belum bisa mengelompokkan bentuk-bentuk geometri;
4. Anak-anak belum mengenal warna dengan baik;

⁵Wawancara dengan Bunda Puji selaku Tenaga Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo pada tanggal 11 Mei 2022

5. Anak-anak belum bisa membedakan ukuran dengan baik;
6. Anak-anak belum mengenal huruf dengan baik.

C. Batasan Masalah

Tidak semua masalah yang disebutkan dalam identifikasi masalah di atas akan menjadi masalah. Oleh karena itu, pembelajaran hanya akan dipusatkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan mengidentifikasi masalah dan pemaparan batasan masalah di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan bahwa pentingnya belajar melalui permainan *puzzle*. Dalam proses pembelajaran sebagai upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah untuk memberikan dampak positif terhadap pengembangan kognitif anak, khususnya mengembangkan

kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan dianggap relevan dengan judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki atau menemukan hal baru dari penelitian terdahulu:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anisiata dengan judul "*Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Di Tk Lerolema*". Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif . Dengan hasil menunjukkan bahwa aktifitas guru pada pertemuan II siklus I hanya mencapai 40% maka masih dalam kategori kurang, pertemuan II siklus II mencapai 80% maka meningkat menjadi kategori baik. Demikian pula aktivitas belajar anak didik pada pertemuan II siklus I hanya mencapai 38% maka masih dalam kategori cukup, pertemuan II siklus II sudah mencapai 84% maka meningkat menjadi kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan mengenal angka melalui media *puzzle* di TK Lerolema meningkat.⁶Peneliti terdahulu membahas tentang peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal angka melalui media *puzzle*,

⁶Anisiata, Yosefina. "*Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Di Tk Lerolema*." *Global Edu* 4, no. 1 (2021): 35–42.

sedangkan peneliti sekarang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dengan judul “*Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di Paud Harapan Ananda Kota Bengkulu*”. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan jenis kuasi eksperimen, teknik pengumpulan data penelitian ini adalah teknik observasi, catatan anekdot dan dokumentasi. Dengan hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 12.25% dari hasil sebelumnya.⁷Peneliti terdahulu membahas tentang pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A Di Tk ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates -Jember Tahun Pelajaran 2015-2016*”. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas. Dengan hasil menunjukkan bahwa bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak

⁷Wulandari, “*Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu.*”

terdapat 12 anak yang sudah berkembang kemampuan kognitifnya. Hal ini mencerminkan bahwa bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya anak kelompok A ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates-Jember.⁸Peneliti terdahulu membahas tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain *puzzle* pada anak kelompok a, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahima dengan judul “*Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi*”. Metode penelitian yang digunakan adalah pra eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Dengan hasil menunjukkan bahwa secara statistik ada pengaruh edukatif permainan dengan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk dan warna anak usia prasekolah (4-5,5 tahun). Untuk itu diharapkan efektif meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.⁹Peneliti terdahulu membahas tentang pengaruh permainan edukatif dengan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk dan warna pada anak prasekolah, sedangkan peneliti sekarang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

⁸Ambarsari, “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A Di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates–Jember Tahun Pelajaran 2015–2016*.”

⁹Rahima, “*Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi*.”, (Jurnal Akademika Baiturrahim, Vol.6 No.2 September 2017). h.62–66

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian terdahulu dengan peneliti. Sehingga peneliti akan menjelaskan terkait persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*. Akan tetapi, terlihat adanya perbedaan yang mendasar dalam penelitian ini, maka peneliti memfokuskan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan *Puzzle*

1. Definisi Permainan *Puzzle*

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan suatu alat permainan karena pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan dan menyebutkan macam-macam ukuran dan bentuknya.

Dimasa pertumbuhan, setiap anak idealnya mendapatkan kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas kesukaannya, yaitu bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan banyak pengetahuan. Intinya mereka belajar melalui bermain. Salah satu permainan yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak yang berusia 18 bulan atau 2 tahun ke atas adalah dengan cara bermain *puzzle*. Permainan ini dapat digunakan untuk membantu tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri.

Permainan *puzzle* dikatakan permainan modern yang dimainkan dengan menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam *puzzle* sangat banyak, mulai dari bentuk binatang, anggota tubuh, huruf dan pepohonan, dan lain sebagainya. Alat

permainan edukatif *puzzle* dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh.¹

Puzzle adalah “teka-teki” permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain *puzzle* maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

Permainan *puzzle* adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan *puzzle* ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna. Permainan *puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat merangsang

¹Wahyudin, U, Agustin, M, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h.6

pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.²

Permainan *puzzle* dapat mengasah otak anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca dan nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan dan manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang terbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnyanya” atau (permainan bongkar pasang).³ *Puzzle* merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Teka-teki atau *puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.⁴

Teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa dalam diri anak-anak perlu terjadi proses akomodasi dan asimilasi dalam menangkap sesuatu yang baru bagi proses kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal baru yang ditemuinya dengan menggunakan skema yang telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Fisher bermain memang sangat berpengaruh dan

²Yuli Astuti. *Cara Mudah Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak)*. (Yogyakarta: FlashBooks. 2016). h. 53

³Elo Paikoh, “Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014), hal. 24

⁴H. Zaini, B. Munthe, dan S.A Aryani. “*Strategi Pembelajaran Aktif*”, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008

berhasil meningkatkan perkembangan anak, dampak permainan terhadap perkembangan kognitif, ukuran efek terkuat adalah kemampuan kognitif yang penting dalam berpikir kreatif⁵

Penggunaan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya. 1) memudahkan anak untuk belajar; 2) untuk melatih konsentrasi anak; 3) untuk media kreativitas dan imajinasi anak; 3) untuk menghilangkan kejenuhan anak; 4) untuk menambah ingatan anak; 5) untuk bahan percobaan anak.⁶ Dalam pemilihan permainan untuk anak usia dini orang tua harus memperhatikan jenis permainan yang akan digunakan oleh anak. Berikut ialah jenis permainan *puzzle* yang baik untuk anak sesuai dengan usianya. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan *puzzlenya* tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan *puzzlenya* tidak lebih dari enam biji dan untuk SD ke atas potongan *puzzlenya* tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra *puzzle* pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di *puzzle* tersebut diberi gambar orang yang sedang shalat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasianak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika

⁵Dwi Retno Suminar, "*Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*", (Surabaya: Airlangga University Press), 36.

⁶Farah Dhiba Amaral Zianeda. "*Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif*", 2017.

permainan *puzzle* ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain.⁷

Dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal baru yang ditemuinya dengan menggunakan skema yang telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi. Bermain juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan anak salah satunya yaitu kemampuan kognitif dalam berpikir kreatif.

2. Macam-Macam Bentuk Permainan *Puzzle*

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagai berikut:

- a. *Puzzle* hewan: merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya dan *puzzle* ini berbentuk hewan;
- b. *Puzzle* bentuk: merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini di maksudnya untuk mengenal berbagai bentuk geometri kepada anak;
- c. *Puzzle* buah: ialah kepingan-kepingan yang memiliki gambar atau bentuk buah-buahan;
- d. *Puzzle* huruf: ialah kepingan-kepingan yang memiliki gambar atau bentuk huruf;

⁷Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), h.5–8.

- e. *Puzzle* angka: ialah kepingan-kepingan yang memiliki gambar atau bentuk angka-angka.

Selain yang sudah disebutkan di atas, terdapat berbagai macam *puzzle* lainnya yang tidak bisa peneliti jabarkan karena biasanya disetiap tema terdapat contoh *puzzle* yang berbeda-beda. Maka dari itu, hanya beberapa saja yang dapat peneliti jabarkan.

3. Langkah-Langkah Bermain *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*.

Terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1 -10 atau stopwatch.⁸

Langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain:

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan

⁸Yesi Ratna Sari, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra". Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 1.2018.Hal. 23

- b. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Anak-anak melakukan permainan
- e. Anak-anak berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Anak-anak melaporkan hasil diskusi

Adapun langkah-langkah lain dalam bermain *puzzle* yaitu:

- a. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b. Guru membagi anak-anak ke dalam beberapa kelompok
- c. Guru membagi kerangka *puzzle* pada anak-anak
- d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*
- e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- f. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.⁹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan media *puzzle* yaitu Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, lalu acak-acak kepingan tersebut, mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan dengan cepat dan tepat. Setelah selesai, anak diminta untuk menyebutkan gambar pada *puzzle* yang sudah disusun.

4. Tujuan dan Manfaat Bermain *Puzzle*

Tujuan dari permainan *puzzle* adalah semakin tinggi derajat kesulitan suatu permainan maka semakin membutuhkan kemampuan

⁹Rosma, “*Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (study kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014) hal. 47

berpikir yang tinggi dan lebih sesuai untuk dimainkan oleh anak dengan kemampuan berpikir yang memadai pula.

Ada 5 manfaat bermain *puzzle* sebagai berikut:

a) Melatih dan membantu keterampilan kognitif

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional dan kemampuan mengabstraksikan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif. Dalam *puzzle* anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep dan ruang. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal anak-anak mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dalam permainan ini anak akan di ajak mengembangkan keterampilan kognitif dengan cara menyesuaikan warna, bentuk dan menyatukan menjadi satu kesatuan.

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus juga berperan penting dalam bermain *puzzle* karena keterampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar *puzzle* bisa tersusun membentuk gambar maka bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

c) Meningkatkan keterampilan sosial

Apabila *puzzle* dimainkan secara berkelompok maka hal itu sekaligus menjadi ajang bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan satu sama lain. Hal ini meningkatkan kemampuan

sosialnya yaitu keterampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Di dalam suatu kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

d) Merangsang Perkembangan Kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan, melalui kegiatan bermain *puzzle* anak dapat belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide yang ada di otaknya.

e) Meningkatkan Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya¹⁰.

Ada beberapa manfaat *puzzle* di antaranya:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat;
- b. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur;
- c. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

¹⁰Diana mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010).h. 101

- d. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.¹¹

Permainan *puzzle* sangat baik untuk di terapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Terdapat beberapa tujuan digunakannya permainan *puzzle* yaitu untuk melatih keterampilan kognitif, kreativitas dan lain sebagainya. Ada juga manfaat permainan *puzzle* yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif, logika, imajinatif, dan lain-lain. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, melatih ketelitian, dan kecermatan anak.

5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Puzzle*

a. Kelebihan

Kelebihan media *puzzle* antara lain :

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran;
2. Memperkuat daya ingat;
3. Mengenalkan anak pada sistem dan konsep hubungan;
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya);
5. Kelebihan lain dari alat permainan *puzzle* adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan. Bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan. Maka alat dan

¹¹Srimulyanti, "Pengembangan *Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara*", Gondokusuma, Yogyakarta. Hal.42

bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka;

6. Alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman;
7. Ketika anak bermain dengan alat permainan *puzzle* maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik.

b. Kekurangan

Kekurangan media *puzzle* antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang;
2. Menuntut kreatifitas pengajar;
3. Kelas menjadi kurang terkendali;
4. Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar;
5. Ketika satu potongan *puzzle* hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan;
6. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan *puzzle* dengan baik.¹²

B. Kemampuan Kognitif AnakUsia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat

¹²Mu'min, Sitti Aisyah, and Nova Sarfadillah Yultas. "Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 12, no. 2 (2020): 226–39.

mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk pengembangan kognitif anak. Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikir dalam memecahkan suatu masalah.

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.¹³

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁴ Kognitif menekankan pada aspek kemampuan untuk melakukan proses berfikir, menganalisa, memecahkan suatu masalah, serta mengambil keputusan.¹⁵ Perkembangan kognitif anak dapat dilihat melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) terdapat beberapa klasifikasi atau ruang lingkup yang dibagi menjadi 3 yaitu:

(1) Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;

¹³Yuliani Nurani Sujiono dkk, "*Metode Pengembangan Kognitif*," (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), h.13

¹⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2011), h.47

¹⁵Agoes Dariyono, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: Refika Aditama, 2017), h. 169

(2) Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat;

(3) Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.¹⁶

Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah dan merencanakan masa depan.¹⁷ Kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sebagai berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.¹⁸ Kognitif mengandung proses berfikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan dan memproduksi pengetahuan.¹⁹

Kognitif meliputi pengenalan, pemrosesan, dan pengetahuan informasi serta penggunaan informasi secara tepat. Proses kognitif ini mencakup kegiatan mental seperti menemukan, memberi kesempatan, memilah, mengelompokkan dan mengingat. Selain itu, kognitif adalah

¹⁶ Fatimah. 2019. *Kognitif Anak Usia Dini*, Jakarta: Modern English

¹⁷ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Herya Merya, 2014), h.130

¹⁸ Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Melejitkan Keerabadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial)* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 11-12

¹⁹ Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garus, Vol.09.No.01 (2016), h.27

proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.²⁰

Pencapaian perkembangan anak yang optimal menjadi hal yang sangat penting, salah satunya adalah kognitif. Kognitif adalah “kemampuan seseorang dalam berfikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi”.²¹ Perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu: pertama, terhadap sensorimotor (*sensorimotor period*) usia 0-2 tahun. Kedua, tahap praoperasional (*preoperational period*) usia 2-7 tahun. Ketiga, tahap operasional konkret (*concreteoperational period*) usia 7-11 tahun. Dan yang keempat, tahap operasional formal (*formal operation period*) usia 11 tahun hingga dewasa.²²

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Dimana pada tahap ini anak akan memulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambaran-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan

²⁰K.EileenAllen,&LynnRMarotz,*ProfilPerkembanganAnak*,(PrakelahiranHinggaUsia 12 Tahun).Penerjemah:Valentine.(Jakarta:Indeks,2010),h.239

²¹Salmiati dan Nurbaity, dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN2355-102x,vol 11Nomor1. (Maret 2016) ,h.45

²²Rini Hidayani, dkk. *Psikologi Perkembangan* Cetakan Ke 9, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2017), h.3-10

fisik.²³ Kemampuan data kognitif anak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir kemampuan secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat mengembangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.²⁴ Artinya anak usia pada tahap praoperasional cara berfikirnya menggunakan simbol (bisa berupa gambar) atau benda.

Perkembangan kognitif anak berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan memecahkan segala informasi. Potensi kognitif anak tercermin dalam kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran.²⁵

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam menggunakan pikirannya dalam setiap aktivitasnya, baik ketika bermain maupun belajar. Dengan kemampuan kognitif anak dapat berfikir, menganalisis tentang sesuatu, memecahkan masalah dan mempertimbangkannya. Kemampuan kognitif mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah yang dapat menjadi tolak ukur pertumbuhan kecerdasan anak tersebut. Oleh karena itu, perkembangan kognitif anak akan selalu terkait

²³JohnW. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h.246.

²⁴Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya Nice Maryani Asril, “*Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3*”, E-Jornal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 5

²⁵Idad Suhada, “*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*”, Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016

erat dengan perkembangan intelektual dan pertumbuhan mentalnya.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget menyakini bahwa anak-anak secara bertahap membentuk pemahaman tentang dunia melalui penjelajahan aktif dan termotivasi, yang mengarah pada pembentukan struktur-struktur mental yang disebut skema.²⁶Tahap perkembangan piaget pada rentang usia 0-6 tahun , secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut.²⁷

Tabel 2.1
Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap	Masa	Umur	Katakteristik
I	Sensori Motor	0-2 tahun	– Perkembangan skema melalui refleks-refleks untuk mengetahui dunianya. – Mencapai kemampuan dalam memprsepsikan ketetapan dalam objek
II	Praoperasional	2-7 tahun	– Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan

Kedua tahapan perkembangan kognitif tersebut dijelaskan seperti berikut ini:

a. Sensori motor (0-2 tahun)

Anak sejak lahir sampai usia sekitar satu dan dua tahun memahami objek disekitarnya melalui sensori dan aktivitas motorik dan gerakannya. Pada tahapan ini anak akan meniru perilaku orang lain dan binatang sementara itu model ditiru sudah tidak tampak lagi.

²⁶Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012).

²⁷Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Cetakan Pertama, (Medan: Perdana Mulyana), 2016.

Disebut sensori motor karena anak pada saat ini belum mampu mengoperasikan mental secara logika. Piaget membagi tahap seperti di bawah ini:

1) Tahap refleksi (*reflexive stage*), usia 0 hingga 1 bulan

Pada tahap ini gerak refleksi sangat dominan. Anak secara refleksi memberi respons terhadap rangsang tertentu. Ia akan menangis bila merasa haus atau lapar atau pakaiannya basah. Ia juga menangis kalau kedinginan atau kepanasan. Jadi, refleksi permulaan ini sangat penting untuk mempertahankan hidup (*survival*).

2) Reaksi sirkuler primer, usia 1-4 bulan. Tahap ini disebut demikian karena dua hal (a) anak melakukan gerak refleksi terhadap anggota tubuhnya, dan (b) anak mengulang gerak tersebut. Sebagai contoh, anak secara tidak sengaja, memasukan jempol tangannya kemulut. Hal ini kemudian diulangnya sampai menjadi perilaku.

3) Reaksi sirkuler sekunder, usia 4-8 bulan

Pada usia 4-8 bulan anak mulai menaruh perhatian tidak saja pada anggota badannya, namun juga pada benda-benda di sekelilingnya. Anak mulai memperhatikan wajah ibunya, suara ibunya, dan memperhatikan botol susu, ia juga mulai memegang benda-benda yang ada di sekelilingnya dan memainkannya.

4) Koordinasi skema sekunder, usia 8-12 bulan

Anak pada usia ini sudah menggunakan memori hasil

pengalaman sebelumnya untuk mereaksi suatu rangsangan. Hal ini tentu dimulai dari rangsangan yang sama atau yang pernah di kenalnya. Ia mulai memperhatikan perilaku orang lain dan belajar menirukannya. Misalnya, ia akan melambaikan tangan jika orang lain melambaikan tangan kepadanya, ia juga mulai senang diajak bermain.²⁸

b. Praoperasional (2-7 tahun)

Tahap praoperasional yaitu anak usia 2-7 tahun ditandai dengan karakteristik individu yang telah mengkombinasi dan mentransformasikan sebagai informasi, individu yang telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat, selain itu cara berpikir individu bersifat egosentris yang ditandai tingkah laku seseorang seperti berpikir, imajinasi, berbahasa egosentris, memiliki sifat aku yang tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi dan perkembangan bahasa mulai pesat.²⁹

Sesuai dengan teori piaget, sebenarnya terdapat empat tahapan perkembangan kognitif yaitu sensori motor (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), konkret operasional (7-11 tahun), dan formal operasional (11 tahun). Anak usia dini rentang antara 0-6 tahun, maka peneliti hanya menjabarkan pada tahap sensori motor dan pra

²⁸ Rifda ElFiah, *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2017), h.106

²⁹ Aguswan Khotibul Umam, Revina Rizqiyani, Aneka, Edo Dwi Cahyo, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris*, Cet 1 (Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2021), h.16

operasional.

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Berikut adalah beberapa karakteristik terkait dengan kognitif anak, diantaranya adalah:

- a. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 0 – 2 tahun
 - 1) Dapat melihat cahaya dan mengikuti arah cahaya;
 - 2) Sudah bisa menghitung maksimal 2-4 buah benda yang ia lihat;
 - 3) Mengikuti isyarat dan bicara orang dewasa, karena di usia ini pemikiran mereka sama dengan mengikuti atau mengkopi.;
 - 4) Mengetahui dan dapat menjelaskan objek yang diletakan tak jauh dari sekitar mereka yakni 8-10 inci di depan matanya atau disekitarnya;
 - 5) Menirukan isyarat-isyarat yang baru yang baru didengar atau dikenal oleh mereka;
 - 6) Menamai atau menunjukkan pada gambar yang mewakili benda tertentu dan sering dilihatnya atau terbiasa dilihatnya;
 - 7) Memahami kata minimal 2 kata depan atau bahasa sederhana yang tidak terlalu rumit;
 - 8) Memerlihatkan ketertarikan dan ingin tahu pada sekitarnya dengan dengan membongkar sesuatu;
 - 9) Mengingat benda yang ada dan bisa mengembalikanya ke tempat semula.

- b. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 2 – 4 tahun
- 1) Dapat menunjuk dan menyebut gambar sederhana dan juga mudah diingat;
 - 2) Pada perkembangan kognitif anak tertarik mendengar seperti dongeng atau cerita;
 - 3) Dapat mengenal anggota tubuh;
 - 4) Dapat mengenal dan mengelompokan warna;
 - 5) Dapat sudah mengerti konsep seperti besar dan kecil, luas dan sempit dan lainnya;
 - 6) Dapat mengenal fungsi benda dengan benar. Hal ini artinya dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana;
 - 7) Ikut dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau kalimat yang kosong;
 - 8) Dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya;
 - 9) Dapat mencocokkan hingga sebelas warna.
- c. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun
- 1) Dapat mengetahui fungsi benda dengan benar;
 - 2) Dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana;
 - 3) Ikut dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau kalimat yang belum terisi;
 - 4) Dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya;

- 5) Dapat mencocokkan hingga sebelas warna;
- 6) Berusaha membaca dengan memperhatikan gambar;
- 7) Sudah bisa membaca kata-kata singkat dan juga ringan seperti 4-6 huruf;
- 8) Dapat membaca cerita sederhana dengan lantang dan juga bersuara. Mengetahui mana hal yang fantasi ataupun realita.³⁰

4. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang yang diurutkan sebagai berikut:

a. Mengingat (*Remembering*)

Mengingat merupakan proses kognitif paling rendah tingkatannya. Untuk mengkondisikan agar “mengingat” bisa menjadi bagian belajar bermakna, tugas mengingat hendaknya selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luas dan bukan sebagai suatu yang lepas dan terisolasi. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*) dan mengingat. Kata operasional mengetahui yaitu mengutip, menjelaskan, menggambar, menyebutkan, membilang, mengidentifikasi, memasangkan, menandai, menamai.

b. Memahami (*Understanding*)

Pertanyaan pemahaman menuntut peserta didik menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang memadai untuk

³⁰Sit, Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana, 2017.

mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui. Peserta didik harus memilih fakta-fakta yang cocok untuk menjawab pertanyaan. Jawaban peserta didik tidak sekedar mengingat kembali informasi, namun harus menunjukkan pengertian terhadap materi yang diketahuinya. Kata operasional memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, membeberkan.

c. Menerapkan (*Applying*)

Pertanyaan penerapan mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Oleh karena itu, mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan prosedural. Namun tidak berarti bahwa kategori ini hanya sesuai untuk pengetahuan prosedural saja. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu menjalankan dan mengimplementasikan. Kata operasionalnya melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

d. Menganalisis (*Analyzing*)

Pertanyaan analisis menguraikan suatu permasalahan dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur. Kata operasionalnya yaitu menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, menyusun kerangka, menyusun outline, mengintegrasikan.

e. Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini adalah memeriksa dan mengkritik. Kata operasionalnya yaitu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.

f. Mencipta (*Creating*)

Mencipta adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini yaitu membuat, merencanakan, dan memproduksi. Kata operasionalnya yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.³¹

5. Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui beberapa metode antara lain:

a. Metode bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan merupakan latihan untuk mengkoordinasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara aktif. Melalui bermain semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasikan dapat membantu anak dalam perkembangan

³¹Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. New York: Addison Wesley Longman.

intelejensi dan ingatan.

b. Metode karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran ditaman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung meliputi manusia, hewan, tumbuhan dan lain-lain.

c. Metode eksperimen

Sudirman mengemukakan metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dengan melakukan percobaan sesuai pengalaman dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

d. Metode tanggung jawab

Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

e. Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melakukan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

f. Metode proyek

Metode merupakan salah satu cara memberikan pengalaman belajar dengan mengharapkan anak dalam persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara kelompok.

g. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi menurut salah satu cara pelajaran dengan memperagakan dan menunjukkan kepada peserta didik suatu proses, prosedur dan atau pembuktian suatu materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan cara menunjukkan benda sebenarnya ataupun dengan tiruan sebagai sumber belajar.³²

Dari ketujuh pengertian tentang metode pengembangan yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif dapat digunakan sesuai dengan keinginan dan kreatifitas sehingga dapat digunakan sebagai metode yang tepat dalam mengingat dan berfikir secara intelijensi.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak terjadi percepatan pada usia lima tahun pertama dalam kehidupan anak, kemudian melambat, dan akhirnya konstan pada akhir masa remaja. Oleh karena itu, di perlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut, karena terdapat peran kematangan dan peran belajar dalam perkembangan tersebut, yang menghasilkan perbedaan individual.³³

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat di jelaskan antara lain sebagai berikut:

³²Ansori, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2017.

³³Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 27

a. Faktor Hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme kali dipelopori oleh seorang filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabula rasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

c. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun spikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah atau formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar atau informasi).

Sehingga, manusia berbuat intelijen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Yang menarik minat seseorang mendorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.³⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor yang ada sangat berpengaruh bagi pengembangan kemampuan kognitif anak. Maka dari itu, anak harus selalu dibimbing dan diarahkan dengan baik agar kemampuan kognitifnya dapat berkembang dengan baik.

³⁴Wahyudin,U, Agustin, M, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), h.6

7. Indikator Perkembangan Kognitif

Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 137 tahun 2014 disebutkan beberapa indikator tingkat pencapaian kognitif untuk anak usia lahir-6 tahun. Namun, di bawah ini ada beberapa tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:³⁵

Tabel 2.2
Tahapan Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
	5 – 6 Tahun
Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 3. Mengenal pola ABCD-ABCD 4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti hanya memilih empat dari delapan indikator yang terdapat pada tahapan pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dikarenakan terdapat keterbatasan waktu pada peneliti dan hanya itu indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan.

C. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle*

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka

³⁵Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk perkembangan kognitif anak. Dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa kemampuan dari kognitif anak dapat berkembang secara bertahap pada rentang waktu yang berbeda-beda, termasuk dalam mengamati ilmu pengetahuan. Kognitif adalah semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan menilai dan memikirkan lingkungannya.³⁶

Dunia anak adalah bermain seraya belajar, salah satunya yaitu terdapat permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Selain itu juga, permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi.

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki. Bermain *puzzle* banyak manfaatnya, salah satunya yaitu bagi perkembangan otak anak. Dengan bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan-potongan lainnya. Maka dari itu, permainan *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

³⁶Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media

Dari berbagai pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hubungan antara kemampuan kognitif dan permainan *puzzle* itu sangat terkait, melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan daya pikir anak. Selain itu juga, dapat melatih pola pikir dan konsentrasi anak, memahami bentuk, warna, dan ukuran.

D. Hipotesis Tindakan

Peneliti dapat menyarankan hipotesis tindakan berdasarkan bagaimana permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu: “Terdapat Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle di TK Ma’arif NU 1 Taman Cari”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional ialah penjelasan mendalam terkait sebuah objek penyelidikan yang dikerjakan oleh peneliti dan dipahami sampai mendapatkan informasi terkait yang dipakai pada objek penelitian ini. Pada penyelidikan tersebut variabel yang hendak dipakai untuk dikaji ialah objek tindakan variabel bebas (X) dan variabel terikatnya (Y). Permainan *puzzle* adalah variabel bebas (X), sedangkan kemampuan kognitif adalah variabel terikatnya (Y).

Variabel dependen (terikat) dalam definisi operasional adalah kemampuan kognitif, yaitu kemampuan anak untuk berfikir, menganalisis tentang sesuatu, memecahkan masalah dan mempertimbangkannya. Kemampuan kognitif pada penelitian ini yaitu fokus pada berpikir logis anak.

Variabel independen (bebas) dalam definisi operasional adalah permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif latihan berpikir untuk membantu anak memahami apa yang sedang dipelajari.

B. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yang terletak di Jl.K.H.Hasyim Asyari, Desa Taman Cari, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

C. Subjek dan Objek Penelitian

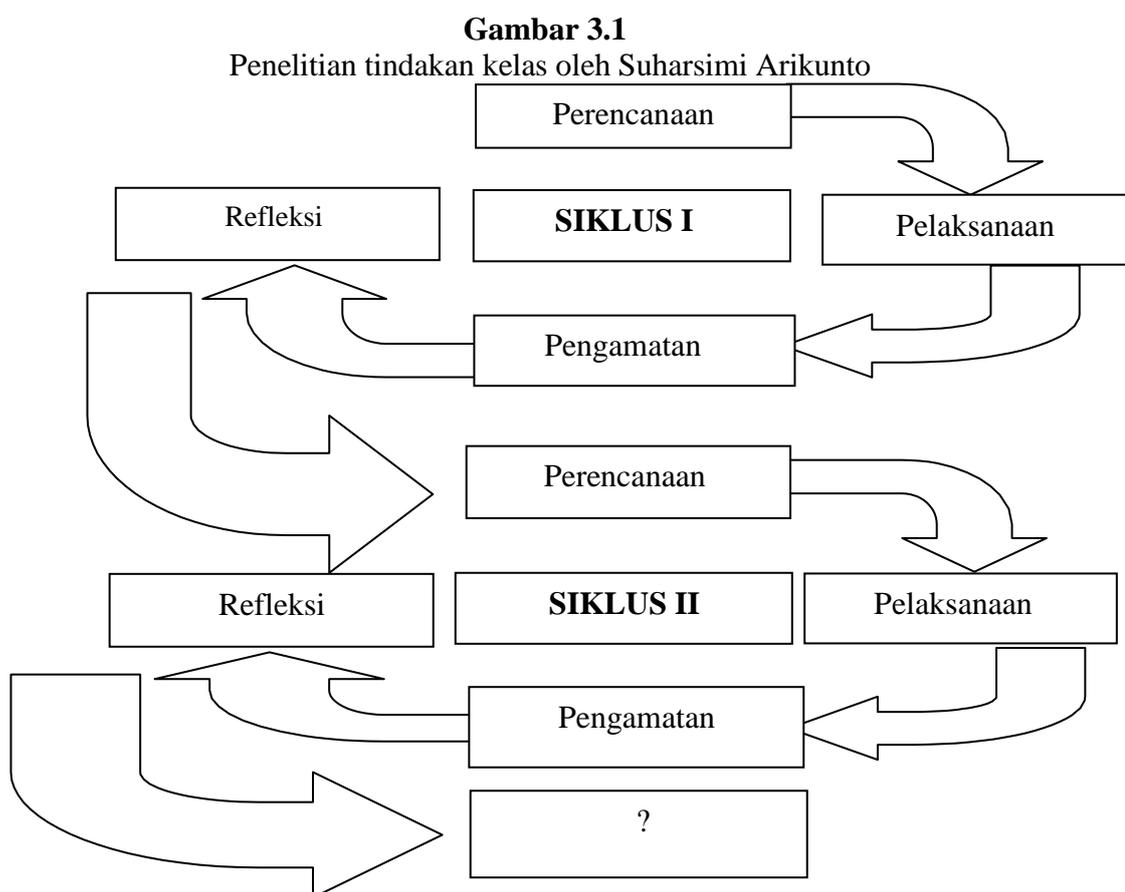
Subjek pada penelitian ini merupakan anak kelas B TK Ma'arif NU 1 Taman Cari sebanyak 13 peserta didik dengan komposisi 4 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu keseluruhan proses kegiatan melalui permainan *puzzle* kelas B TK Ma'arif NU 1 Taman Cari untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan definisi “Penelitian Tindakan Kelas” (PTK). Dalam buku Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Keprofesian Guru, Kunandar mendefinisikan “Penelitian Tindakan Kelas” (PTK) sebagai penelitian tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan standar kegiatan belajar mengajar di kelas. Tujuan utama Meningkatkan partisipasi aktif guru dalam kegiatan pengembangan keprofesian merupakan tujuan penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan untuk memecahkan masalah asli yang muncul di dalam kelas.

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah metode berpikir sistematis. Oleh karena itu, pelaksanaannya harus direncanakan sedemikian rupa sehingga hasilnya bermanfaat bagi peningkatan standar pembelajaran. Peneliti dapat mengelaborasi PTK tersebut dalam penjelasan di atas adalah studi terorganisir yang dilakukan oleh guru di kelas mereka sendiri dengan tujuan meningkatkan pembelajaran anak-anak dan keefektifan guru. Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan,

direncanakan untuk proyek penelitian tindakan kelas ini. Merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi adalah empat tindakan yang membentuk setiap siklus dalam model yang diusulkan untuk penelitian ini.¹



Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing memiliki tiga kali pertemuan seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Tahapannya adalah sebagai berikut:

¹Neti Familiani, “Penerapan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Pkk Mulyojati Metro Barat Kota Metro.” Hal 21-22

²Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (Ptk)* (Jakarta: Rineka Cipta, N.D.). Hal 16

a) SIKLUS I

a. Perencanaan Tindakan

Setelah analisis masalah yang ada, peneliti memutuskan tindakan mereka. Setelah itu, peneliti mengembangkan semua bentuk pembelajaran yang meliputi RPP, instrumen, dan desain pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang terlibat dalam perencanaan tindakan ini:

- 1) Guru menjadwalkan satu kali pertemuan selama 60 menit. Pilih informasi yang akan diberikan.
- 2) Melalui permainan *puzzle*, guru mengembangkan situasi dan alat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Guru membuat lembar observasi aktivitas anak-anak, lembar observasi aktivitas anak-anak, dan lembar observasi aktivitas pendidik sebagai alat penelitian.
- 4) Guru membuat perangkat evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan Pembukaan
 - 1) Berdoa sebelum kegiatan.
 - 2) Diskusi tentang kegiatan pada hari itu
 - 3) Menyanyikan lagu.

2. Kegiatan Inti

1) Eksplorasi

- a) Guru menanyakan kepada anak-anak tentang tema hari itu
- b) Guru mempersilahkan anak-anak mengamati media yang akan digunakan.
- c) Guru menampilkan *puzzle* sebagai contoh dan meminta anak-anak untuk melihat *puzzle* tersebut.
- d) Menggunakan media *puzzle* ini, anak-anak menganalisis bentuk gambar dan cara memasang *puzzle* dengan benar.

2) Elaborasi

- a) Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b) Guru membagi anak-anak kedalam beberapa kelompok
- c) Guru membagi *puzzle* pada anak-anak, dan gambar atau bentuk *puzzle* sesuai dengan tema.
- d) Guru membongkar kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
- e) Guru menginstruksikan anak-anak untuk memasang kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
- f) Guru membahas hasil belajar bersama anak-anak (Guru memberikan pertanyaan mengenai gambar *puzzle* yang sudah selesai dipasang).
- g) Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

3) Konfirmasi

- a) Seorang guru dapat memberikan kuis kepada anak-anak tentang pembelajaran yang belum mereka pahami.
- b) Hasil belajar anak dievaluasi oleh guru.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan untuk menyimpulkan:

- a) Guru menanyakan suasana hati anak-anak hari ini
- b) Menceritakan cerita singkat pelajaran
- c) Menjelaskan kegiatan besok
- d) Berdoa pulang, salam

c. Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini, anak-anak mengamati efek dari aktivitas mereka saat belajar menggunakan media *puzzle*. Dengan mengamati dan mendokumentasikan secara metode gejala-gejala yang tampak, observasi dapat dipandang sebagai instrumen pengumpul data. Temuan ini didukung oleh semua kejadian yang relevan. memberikan instruksi dan reaksi terhadap permainan *puzzle*. Daftar nilai setiap penugasan pada akhir siklus anak-anak TK Ma'arif NU 1 Taman Cari memungkinkan untuk observasi hasil belajar. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengevaluasi perkembangan kognitif anak melalui permainan *puzzle*.

d. Refleksi

Refleksi adalah proses menelaah, menilai, dan memperbaiki berdasarkan catatan lapangan dan pengamatan. Dengan menggunakan media *puzzle*, refleksi berupaya mengukur tingkat keberhasilan dan kegagalan pembelajaran. Jika peneliti telah mencapai tujuan, siklus tindakan dapat berakhir; jika tidak, maka dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki tindakan.³

4) SIKLUS II

Hasil refleksi siklus I menjadi dasar pelaksanaan siklus II. Hasilnya, temuan dari observasi digunakan sebagai dasar untuk refleksi, dan hasil refleksi siklus I akan menjadi pedoman untuk perbaikan pembelajaran siklus II. Siklus II harus dilaksanakan untuk mengatasi kekurangan siklus I dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Terutama hasil belajarnya masih di bawah standar atau belum mencapai kategori berhasil yang ditentukan peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk menemukan informasi yang diperlukan untuk menjawab topik penelitian. Teknik ini perlu langkah yang strategis dan sistematis guna mendapatkan data valid dan sesuai dengan kenyataan. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan. Di antara teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah:

³Narbuko Dan Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). Hal 70

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah bagaimana observasi didefinisikan secara metodis terhadap tanda dan gejala yang muncul pada peserta penelitian. Pengamatan sering digunakan sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur perilaku individu atau perkembangan suatu aktivitas yang dapat dilihat, baik dalam konteks dunia nyata maupun artifisial.

Pengamatan ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle anak-anak* berkembang selama pengajaran. Proses pembelajaran, perilaku instruktur saat mengajar, aktivitas kelompok anak-anak, dan keterlibatan anak-anak dalam teknik yang digunakan semuanya dapat diukur atau dievaluasi melalui observasi.

2. Dokumentasi

Proses dokumentasi melibatkan pengumpulan informasi dari sumber atau dokumen tertulis, seperti buku, majalah, aturan, risalah rapat, jurnal, dan sebagainya.⁴ Dokumentasi sangat diperlukan dalam upaya studi ini untuk mengumpulkan informasi sejarah berdirinya TK Ma'arif NU 1 Taman Cari, serta informasi terkait guru, anak-anak, dan lingkungan belajar melalui wawancara guru kelas. Kegiatan anak-anak selama mengikuti pembelajaran didokumentasikan melalui foto dan digunakan sebagai bagian dari laporan.

⁴Kusnadi Edi, *Metodologi Penelitian Aplikasi Praktis* (Jakarta: Ramayana Press, 2005). Hal 119

F. Instrumen Penelitian

Alat atau sumber daya yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penyelidikan dikenal sebagai instrumen penelitian. Instrumen kerja adalah alat penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengumpulkan data. Untuk mengevaluasi hasil belajar anak. Derajat kemampuan kognitif pada anak-anak ditentukan dengan observasi. Perkembangan kemampuan kognitif anak-anak selama kegiatan pembelajaran yang melibatkan media *puzzle*, bagaimanapun ditunjukkan dengan dokumentasi dan foto-foto. Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data sehingga kegiatan tersebut menjadi teratur dan sederhana.

1. Instrumen Observasi

Setiap siklus diakhiri dengan pembagian lembar observasi. Instrumen observasi yaitu alat-alat atau bahan yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Caranya yaitu salah satunya dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai perkembangan kognitif anak-anak. Lembar observasi yang peneliti gunakan yaitu penilaian ceklis.

2. Instrumen Dokumentasi

Melalui dokumentasi diperoleh statistik visi, misi, dan tujuan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo, profil sekolah, data guru dan anak, kondisi sekolah, serta data yang terkait dengan variabel penelitian. Data yang terkait dengan variabel penelitian salah satu contohnya yaitu pada

saat pelaksanaan penelitian, contohnya kegiatan anak-anak saat belajar dan lain sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul tidak akan bermanfaat tanpa dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hal ini dilakukan untuk semua data yang diperoleh dalam penelitian dan lembar observasi tentang kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle.

1. Analisis Data Kualitatif

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, meringkas dan mengubah data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses ini dilakukan penajaman, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna sehingga kesimpulan dapat ditarik dan diverifikasi.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dengan mendisplaykan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang

mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁵

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berbentuk nilai hasil belajar anak, yang dipakai oleh peneliti untuk mengetahui nilai akhir dan juga nilai observasi pada anak didik. Peneliti menggunakan rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai yang termasuk dalam pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle*. Selain itu, peneliti menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase keberhasilan pada anak:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P= Persentase keberhasilan

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = Jumlah frekuensi/banyak individu/indikator⁶

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila 76% berada pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yaitu anak yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB).

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, CV, 2021). 249

⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2006), h.43

Penjelasan di atas peneliti menggunakan empat kriteria penilaian di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari, berikut ini kriteria penilaiannya⁷:

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Persentase	Keterangan
0%-25%	BB (Belum Berkembang)
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel 3.2
Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif⁸

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

⁷ AcepYoni, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Familia, 2010), h.176

⁸ Zahro, I. F. 2015. *Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 1(1)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

TK Ma'arif NU 1 Taman Cari berdiri pada tanggal 19 Maret 1985 dan berakta notaris di bawah naungan YPLP-MA'ARIF kabupaten dan sudah memiliki izin operasional, NPSN, NIS, NSS, dari pemerintah daerah. Bersama membangun tim kerja yang sehat untuk mewujudkan TK MA'ARIF yang berkarakter berdasarkan prinsip:

- 1) Komunikatif
- 2) Transparan
- 3) Kerjasama
- 4) Kerja keras
- 5) Ikhlas
- 6) Disiplin

Layanan pendidikan yang tersedia di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari di berikan atas dasar konsep pembelajaran untuk mengembangkan model pembelajaran yang berpusat pada anak, sehingga dapat sesuai dengan kebutuhan anak pada masa perkembangan yang sedang dialaminya. Terbukti alumni peserta didik dari TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yang terpenting adalah masa dimana anak-anak didik dapat menjadi seorang yang bermutu dan bersoladaritas dengan baik

terhadap lingkungan, mampu mengungkapkan pendapat yang dimiliki dengan komunikasi baik dan sungguh dalam mewujudkan mimpi yang dicita-citakan serta mampu menjadi pribadi yang cerdas dan bertanggung jawab dalam menentukan langkah dan pilihan hidup.

b. Visi, Misi, dan Tujuan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

1) Visi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Pendidikan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari tidak hanya ada sejarahnya saja akan tetapi memiliki visi, diantaranya sebagai berikut: “Dengan dasar iman dan taqwa kepada Allah SWT kita cetak generasi yang berkualitas dan berakhlak mulia”.

2) Misi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Pendidikan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari tidak hanya ada sejarah dan visinya saja akan tetapi memiliki misi, diantaranya sebagai berikut:

- a) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman ajaran agama;
- b) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak;
- c) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, sosialisasi, keterampilan dan kreativitas anak;
- d) Menumbuhkan sikap dan perilaku anak yang baik.

3) Tujuan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Pendidikan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari tidak hanya ada sejarah, visi dan misi saja akan tetapi memiliki tujuan, diantaranya sebagai berikut:

- a) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, secara emosional kemandirian, kognitif dan bahasa, fisik motorik untuk siap memasuki pendidikan sekolah dasar;
- b) Meningkatkan iman dan taqwa yang sehat jasmani dan rohani sehingga terbentuk pribadi yang berakhlak mulia;
- c) Meningkatkan perilaku yang baik menurut ajaran agama;
- d) Meningkatkan potensi akademik dan non akademik;
- e) Meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan dalam kegiatan yang berkualitas.

c. Identitas TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Tabel 4.1
Identitas TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

1) Nama TK	TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
2) Alamat	
a) Jalan	Jl.KH.Hasyim Asy'ari, Taman Cari, Kec.Purbolinggo, Kab.Lampung Timur, Kode Pos 34192
b) Dusun	IV
c) Desa Kelurahan	Taman Cari
d) Kecamatan	Purbolinggo
e) Kabupaten	Lampung Timur
f) Provinsi	Lampung
g) Kode Pos	34192
3) Status TK	Swasta
4) Berdiri Pada Tanggal	19 Maret 1985
5) SK Izin Pendirian	800/IP-579/02-SK.02/2018
a) Cabang KCP/Unit	Sukadana
b) Luas Tanah Milik (m ²)	1
c) Luas Tanah Bukan Milik	35000
6) Nomor Pokok Sekolah	10812065
7) Nama Kepala Sekolah	Dwi Asih Subekti, S.Pd

Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

d. Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

TK Ma'arif NU 1 Taman Cari sebagai lembaga pendidikan formal yang selalu mengutamakan pelayanan pendidikan bagi seluruh peserta didik. Oleh sebab itu, latar belakang pendidik sangat diprioritaskan dalam satuan pendidikan. Karena latar belakang pendidikan akan sangat berpengaruh pada kemampuan pendidik dalam pedagogik dan kemampuan dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun latar belakang pendidik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari mayoritas berlatar belakang S1 dengan harapan yang dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan tujuan

pembelajaran yang ingin di capai pada sekolah tersebut. Berikut adalah jumlah pendidik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

No	Nama	Pendidikan	Agama	Jabatan
1.	Kyai Syaifuddin Zuhri	Pondok Pesantren	Islam	Ketua Yayasan
2.	Dwi Asih Subekti, S.Pd	S1	Islam	Kepala TK
3.	Mujiningsih, S.Pd.I	S1	Islam	Bendahara/Guru Kelas A
4.	Puji Astuti, S.E	S1	Islam	Sekretaris/Guru Kelas B

Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

e. Sarana dan Prasarana TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan mengajar tidak akan maksimal jika sarana dan prasarana kurang memadai. Selain itu, tempat dan fasilitas harus mendukung, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Kelas	2
3.	Ruang Gudang	1
4.	Toilet	1
5.	Meja Guru	2
6.	Meja Anak	25
7.	Kursi Anak	25
8.	Papan Tulis	2
9.	Rak Buku	1
10.	Kipas Angin	2
11.	Tempat Cuci Tangan	2
12.	Perosotan	1
13.	Ayunan	2
14.	Tangga Lengkung	1
15.	Jungkat-Jungkit	1
16.	Alat Permainan Edukatif (APE) Balok Gambar Binatang Gambar Buah Gambar Profesi Bola Puzzle	6

Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa keadaan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari cukup baik, ruang kelas bersih dan nyaman sehinggal dalam mengajar berjalan dengan baik. Lingkungan sekolah yang cukup luas membuat anak mudah beradaptasi dan bermain sesuai dengan keinginannya. Diketahui juga, ada berbagai macam alat permainan edukatif yang sangat berguna untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak yaitu kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, norma agama dan moral, serta seni. Dengan keadaan sarana dan prasarana yang baik akan memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap kenyamanan dan perkembangan anak didik serta keberhasilan

kualitas pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

f. Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Struktur organisasi sangat dianggap penting dalam suatu lembaga. Dikatakan demikian karena dengan terbentuknya sebuah struktur organisasi maka akan menjadi salah satu acuan sikap tanggung jawab terhadap beban kerja atau tanggung jawab yang dibebankan kepada pendidik. Oleh sebab itu, TK Ma'arif NU 1 Taman Cari membentuk struktur karakter organisasi, struktur tersebut dapat dilihat pada gambar yang tersusun di bawah ini.

Tabel 4.4
Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



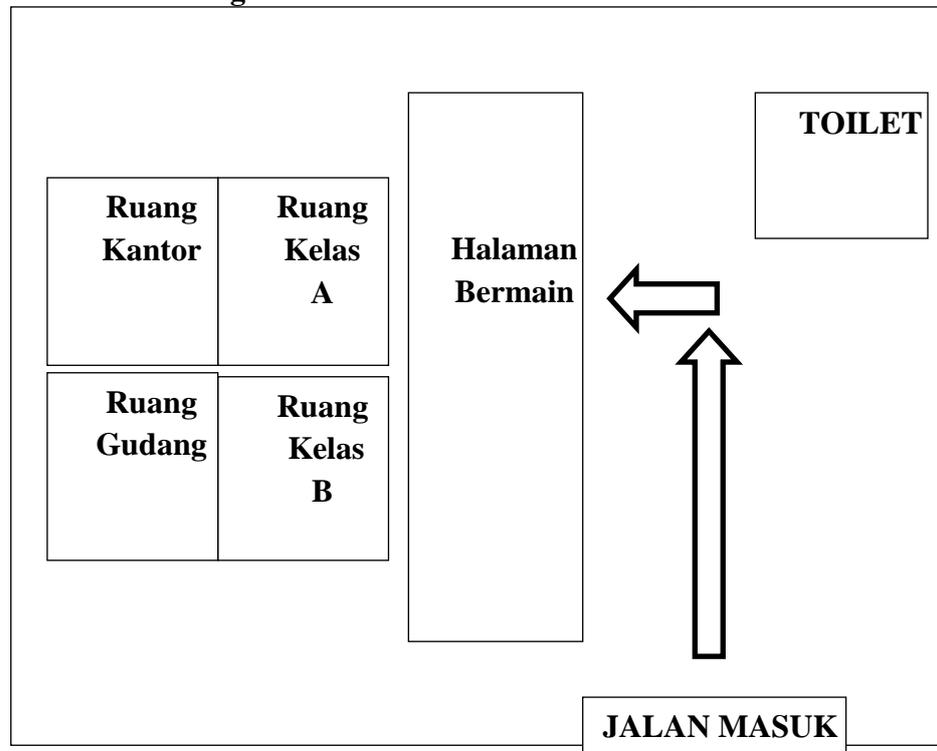
Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Berdasarkan struktur organisasi di atas jumlah guru yaitu 3 orang, kepala sekolah 1 orang, bendahara 1 orang, dan sekretaris 1 orang. Tiap- tiap kelas dibagi menjadi 1 guru agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan kondusif. Keadaan tersebut akan menjadi salah satu faktor terciptanya pembelajaran yang kondusif.

g. Denah Bangunan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Denah bangunan atau tata letak ruang yang rapih akan memberikan pengaruh terhadap kualitas sekolah tersebut. Denah bangunan yang baik akan memberikan kenyamanan terhadap pendidik, anak didik dan pengunjung. Terlebih ruang kelas harus berada di tempat yang sangat mendukung terhadap kenyamanan dan ketenangan dalam belajar agar tercipta pembelajaran yang kondusif. Adapun denah bangunan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.1
Denah Bangunan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Berdasarkan denah bangunan di atas dapat diketahui bahwa tata letak ruang pada sekolah tersebut tersusun dengan baik. Setiap ruang berada pada jarak yang dekat. Area sekolahan yang tidak begitu luas, memudahkan guru dapat mengontrol anak dengan baik jika meninggalkan kelas.

h. Keadaan Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Peserta didik yang ada di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari berjumlah dengan rincian sebagai berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

No	Kelas	Usia	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
			Laki-Laki	Perempuan	
1.	A	4-5	2	4	6
2.	B	5-6	4	9	13
JUMLAH					19

Sumber: Dokumen TK Ma'arif NU 1 Taman Cari

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah keseluruhan peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari adalah 19 anak. Dengan rincian kelas A yaitu klasifikasi anak yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah dua laki-laki dan empat perempuan, sehingga jumlah anak kelas A adalah enam. Kelas B yaitu klasifikasi anak berusia 5-6 tahun dengan jumlah anak laki-laki empat dan perempuan sembilan, sehingga jumlah anak kelas B adalah 13. Selain itu, kelas B adalah objek penelitian dalam penelitian ini.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari. Penelitian ini dilakukan dua siklus, siklus pertama tiga kali pertemuan dan siklus kedua tiga kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran melalui permainan *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Tahapan dalam pembelajaran adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data hasil belajar anak diperoleh dari hasil dokumentasi dan observasi yang akan dilakukan dalam siklus I dan siklus II.

1. Kondisi Awal

Penelitian ini berlandaskan kepada kondisi awal pada hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada kondisi peserta didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti mengidentifikasi bahwa perkembangan kognitif peserta didik belum baik. Ada beberapa permasalahan yang ada pada perkembangan kognitif anak, yaitu:

- a. Anak-anak belum mengenal bentuk geometri dengan baik;
- b. Anak-anak belum bisa membedakan bentuk geometri;
- c. Anak-anak belum bisa mengelompokkan bentuk-bentuk geometri;
- d. Anak-anak belum mengenal warna dengan baik;
- e. Anak-anak belum bisa membedakan ukuran dengan baik;
- f. Anak-anak belum mengenal huruf dengan baik.

Permasalahan-permasalahan yang ada di atas dikarenakan pada proses pembelajaran anak-anak kurang aktif, anak-anak hanya mendengarkan tanpa bertanya pada guru apabila tidak tahu tentang yang dipelajari sebelumnya. Penyampaian pembelajaran masih didominasi dengan berpusat pada guru (*teacher center*).

Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan observasi awal dengan diperoleh hasil pengamatan awal pada TK Ma'arif NU 1 Taman Cari. Adapun hasil observasi awal maka diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 4.6
Rekapitulasi Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif
NU 1 Taman Cari

No.	Nama	Nilai Pengamatan												Skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Alfian	2	2	1	2	3	1	3	2	1	3	1	3	24	50%	MB
2	Afzar	2	2	2	2	3	3	2	3	2	1	1	2	25	52%	BSH
3	Alvia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25%	BB
4	Arum	2	1	2	2	1	2	3	1	2	3	1	3	23	48%	MB
5	Adzra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25%	BB
6	Atika	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	2	3	24	50%	MB
7	Faranisa	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	22	46%	MB
8	M.Abidzar	1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	23	48%	MB
9	Nur	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	23	48%	MB
10	Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25%	BB
11	Tiara	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	25	52%	BSH
12	Viona	1	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	25	52%	BSH
13	Fauzi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25%	BB

Aspek perkembangan peserta didik yaitu :

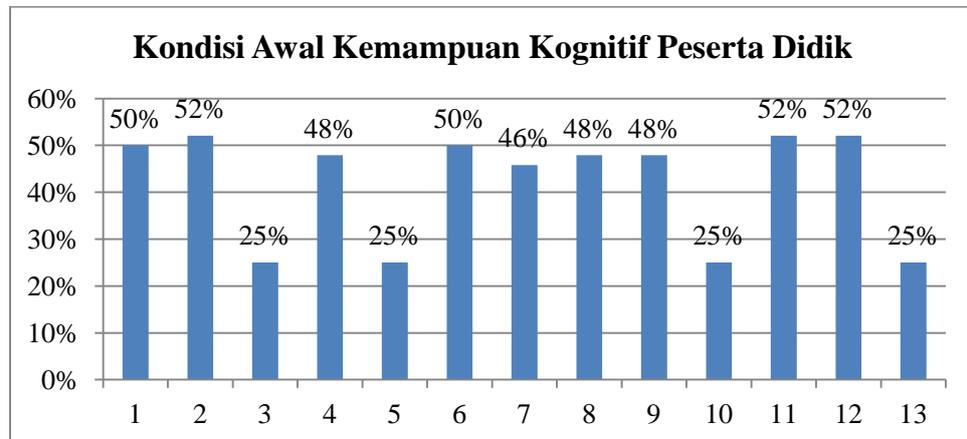
Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Berdasarkan pada tabel 4.6 mengenai kondisi awal peserta didik pada mengenai kemampuan kognitif peserta didik dalam menyusun *puzzle* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2
Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1
Taman Cari

Berdasarkan pada tabel 4.6 dan gambar 4.2 di atas dapat dianalisa bahwa perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dalam menyusun *puzzle* kurang maksimal. Peserta didik pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 31% atau setara dengan 4 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 46% atau setara dengan 6 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 23% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan *Puzzle*. Dengan begitu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle* pada pembelajaran. Melalui permainan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sesuai indikator keberhasilan 80%.

2. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian yang dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dengan tujuan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Pelaksanaan pada Siklus I dilakukan melalui tiga tahap yaitu :

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mengembangkan semua bentuk pembelajaran yang meliputi RPP, instrumen, dan desain pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang terlibat dalam perencanaan tindakan ini:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Peneliti bersama kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus I, yaitu hari Selasa 4 April 2023, Rabu 5 April 2023 dan Rabu 12 April 2023.
- 3) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Kegiatan pembelajaran pada Siklus I meliputi kegiatan pembelajaran melalui permainan *puzzle* di setiap pertemuan dengan sub tema yang berbeda.
- 4) Peneliti mempersiapkan segala kelengkapan berupa alat dan bahan yang akan digunakan selama proses kegiatan berlangsung.

- 5) Peneliti mempersiapkan lembar instrumen penilaian yang mana untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- 6) Guru membuat perangkat evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian pada Siklus I dilakukan melalui tiga kali pertemuan. Pelaksanaan materi pembelajaran melalui permainan *puzzle* dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Adapun kegiatan pada masing-masing pertemuan diuraikan sebagai berikut :

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilakukan pada Selasa, 4 April 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 1 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :
 - (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
 - (b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 - (c) Mengenal pola ABCD-ABCD
 - (d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- (2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai permainan *puzzle* dalam pembelajaran.
- (3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- (4) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti pembelajaran.
- (5) Guru bersama peserta didik mengulang pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang dipelajari.
- (6) Guru meminta peserta didik untuk mencoba secara mandiri dan bergantian sesuai indikator yang dipelajari
- (7) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.
- (2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilakukan pada Rabu 5 April 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 2 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :
 - (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)

- (b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 - (c) Mengenal pola ABCD-ABCD
 - (d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- (2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai permainan *puzzle* dalam pembelajaran.
 - (3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
 - (4) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti pembelajaran.
 - (5) Guru bersama peserta didik mengulang pembelajaran sesuai yang dipelajari.
 - (6) Guru meminta peserta didik untuk mencoba secara mandiri dan bergantian sesuai indikator yang dipelajari
 - (7) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.
- d) Kegiatan Penutup
- (1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.
 - (2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.

(3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilakukan pada Rabu 12 April 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 3 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :
 - (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
 - (b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan lebih dari dua variasi.
 - (c) Mengenal pola ABCD-ABCD.

(d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang besar kekecil atau sebaliknya.

(2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai tes evaluasi pertemuan 1 dan 2 melalui permainan *puzzle* dalam pembelajaran.

(3) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti tes sesuai dengan indikator.

(4) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

(1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.

(2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.

(3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan dilakukan terhadap guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada tahap observasi ini dilakukan untuk mendapatkan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir.

Hasil observasi yang telah dilakukan dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari implementasi tindakan yang dirancang pada siklus berikutnya.

Hasil observasi peneliti dalam pembelajaran melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4.7
Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari pada Siklus I

No.	Nama	Nilai Pengamatan												Skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Alfian	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	27	56%	BSH
2	Afzar	2	2	2	3	2	3	1	1	2	2	3	2	25	52%	MB
3	Alvia	3	2	2	3	1	3	1	2	1	2	1	2	23	48%	MB
4	Arum	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	3	26	54%	BSH
5	Adzra	2	1	1	2	3	3	1	3	2	1	3	1	23	48%	MB
6	Atika	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	30	63%	BSH
7	Faranisa	2	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	3	24	50%	MB
8	M.Abidzar	1	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	24	50%	MB
9	Nur	3	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	23	48%	MB
10	Syifa	3	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	23	48%	MB
11	Tiara	1	2	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	25	52%	BSH
12	Viona	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	3	29	60%	BSH
13	Fauzi	3	1	1	1	3	1	3	1	3	3	1	3	24	50%	MB

Aspek perkembangan peserta didik yaitu :

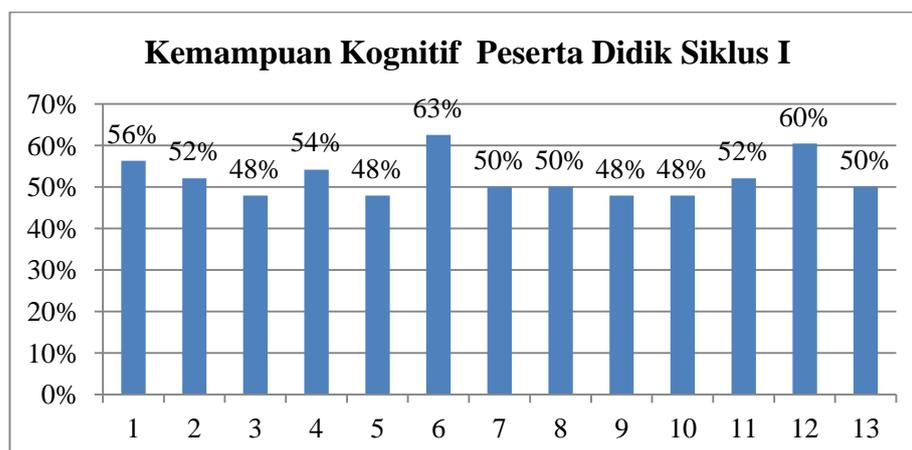
Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Berdasarkan pada tabel 4.7 Hasil rekapitulasi pada siklus I mengenai kemampuan kognitif peserta didik dalam menyusun *puzzle* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.3
Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I

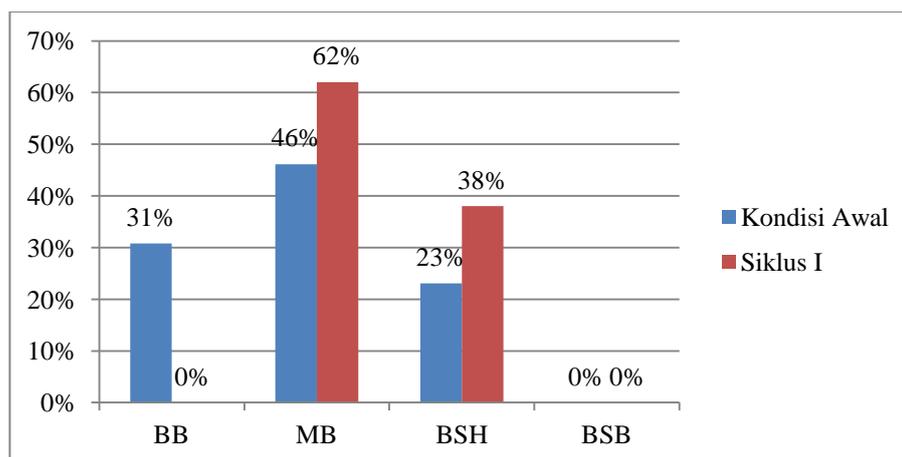
Berdasarkan pada tabel 4.7 dan gambar 4.3 di atas dapat dianalisa bahwa perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dalam menyusun *puzzle* belum maksimal. Peserta didik pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% atau setara dengan 5 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka peneliti menyatakan bahwa terdapat pengembangan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran melalui permainan *puzzle*.

Berdasarkan pada hasil pembelajaran pada Siklus I kemampuan kognitif di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari melalui permainan *puzzle* memiliki hasil yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan kemampuan kognitif yang dapat diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 4.8
Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I

No.	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I
1.	BB (Belum Berkembang)	4 (31%)	0 (0%)
2.	MB (Mulai Berkembang)	6 (46%)	8 (62%)
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3 (23%)	5 (38%)
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 (0%)	0 (0%)

Berdasarkan pada tabel 4.8 mengenai perbandingan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dapat diuraikan pada gambar berikut :



Gambar 4.4
Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I

Berdasarkan pada tabel 4.8 dan gambar 4.4 mengenai perbandingan peningkatan kemampuan kognitif melalui pembelajaran *puzzle* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada kondisi awal menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 31% atau setara dengan 4 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 46% atau setara dengan 6 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 23% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus I terjadi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% atau setara dengan 5 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan pada Siklus I mengenai pengamatan pada pembelajaran di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* kemudian dilakukan perbandingan dengan kondisi awal telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Namun pada Siklus I

masih belum dinyatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah peneliti tentukan yaitu sebanyak 76%. Adapun permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu :

- 1) Masih terdapat peserta didik yang bercerita dengan teman lainnya sehingga tidak fokus;
- 2) Peserta didik masih sering mengganggu teman lainnya;
- 3) Peserta didik masih sering berebut *puzzle* yang disediakan.

Pada pelaksanaan Siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan perbaikan-perbaikan untuk Siklus II agar mencapai hasil yang optimal.

3. Pelaksanaan Siklus II

Penelitian yang dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dengan tujuan mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Pelaksanaan pada Siklus II dilakukan melalui tiga tahap yaitu :

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mengembangkan semua bentuk pembelajaran yang meliputi RPP, instrumen, dan desain pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang terlibat dalam perencanaan tindakan ini:

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.

- 2) Peneliti bersama kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus II, yaitu hari selasa 18 April 2023, Rabu 19 April 2023 dan Selasa 09 Mei 2023.
- 3) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Kegiatan pembelajaran pada Siklus II meliputi kegiatan pembelajaran melalui permainan *puzzle* di setiap pertemuan dengan sub tema yang berbeda.
- 4) Peneliti mempersiapkan segala kelengkapan berupa alat dan bahan yang akan digunakan selama proses kegiatan berlangsung.
- 5) Peneliti mempersiapkan lembar instrumen penilaian yang mana untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- 6) Guru membuat perangkat evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian pada Siklus II dilakukan melalui tiga kali pertemuan. Pelaksanaan materi pembelajaran permainan *puzzle* dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Adapun kegiatan pada masing-masing pertemuan diuraikan sebagai berikut :

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilakukan pada Selasa 8 Mei 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 1 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :
 - (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
 - (b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 - (c) Mengenal pola ABCD-ABCD
 - (d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

- (2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai permainan *puzzle* dalam pembelajaran.
- (3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- (4) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti pembelajaran sesuai dengan indikator.
- (5) Guru bersama peserta didik mengulang pembelajaran sesuai dengan indikator.
- (6) Guru meminta peserta didik untuk mencoba secara mandiri dan bergantian sesuai indikator.
- (7) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.
- (2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilakukan pada Selasa 09 Mei 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 2 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- (4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.
- (5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :
 - (a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
 - (b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
 - (c) Mengenal pola ABCD-ABCD
 - (d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- (2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai permainan *puzzle* dalam pembelajaran.
- (3) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.

- (4) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti pembelajaran sesuai dengan indikator.
- (5) Guru bersama peserta didik mengulang pembelajaran sesuai dengan indikator.
- (6) Guru meminta peserta didik untuk mencoba secara mandiri dan bergantian sesuai indikator.
- (7) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.
- (2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilakukan pada Rabu 06 Mei 2023 dimulai pada pukul 07.00-09.00. Adapun langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 3 sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam.
- (2) Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama-sama.
- (3) Guru mengabsen kehadiran peserta didik.

(4) Guru mengulas materi sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.

(5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan Inti

(1) Pada kegiatan inti guru menyiapkan media *puzzle* yang berisikan materi sebagai berikut :

(a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

(b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau kelompok yang berpasangan lebih dari dua variasi.

(c) Mengenal pola ABCD-ABCD.

(d) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang besar kekecil atau sebaliknya.

(2) Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan mengenai tes evaluasi pertemuan 1 dan 2 permainan *puzzle* dalam pembelajaran.

(3) Guru meminta peserta didik untuk bersama-sama mengikuti tes sesuai dengan indikator yang sudah dipelajari.

(4) Guru memberikan penguatan pembelajaran kepada peserta didik.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.
- (2) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait indikator pembelajaran.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Tahap observasi atau pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengamatan dilakukan terhadap guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada tahap observasi ini dilakukan untuk mendapatkan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir. Hasil observasi yang telah dilakukan dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari implementasi tindakan yang dirancang.

Hasil observasi peneliti dalam pembelajaran pembelajaran melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4.9
Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman
Cari pada Siklus II

No.	Nama	Nilai Pengamatan												Skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	Alfian	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	2	4	38	79%	BSB
2	Afzar	1	3	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	37	77%	BSB
3	Alvia	2	3	1	4	3	4	1	3	1	3	2	3	30	63%	BSh
4	Arum	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	37	77%	BSB
5	Adzra	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	37	77%	BSB
6	Atika	4	4	2	2	4	2	3	3	4	4	3	4	39	81%	BSB
7	Faranisa	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	37	77%	BSB
8	M.Abidzar	2	4	3	4	2	3	3	4	3	4	2	3	37	77%	BSB
9	Nur	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	37	77%	BSB
10	Syifa	4	4	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	37	77%	BSB
11	Tiara	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	37	77%	BSB
12	Yohana	4	3	4	2	3	2	4	2	3	3	3	4	37	77%	BSB
13	Fauzi	4	1	1	1	4	1	4	1	4	4	3	4	32	67%	BSh

Aspek perkembangan peserta didik yaitu :

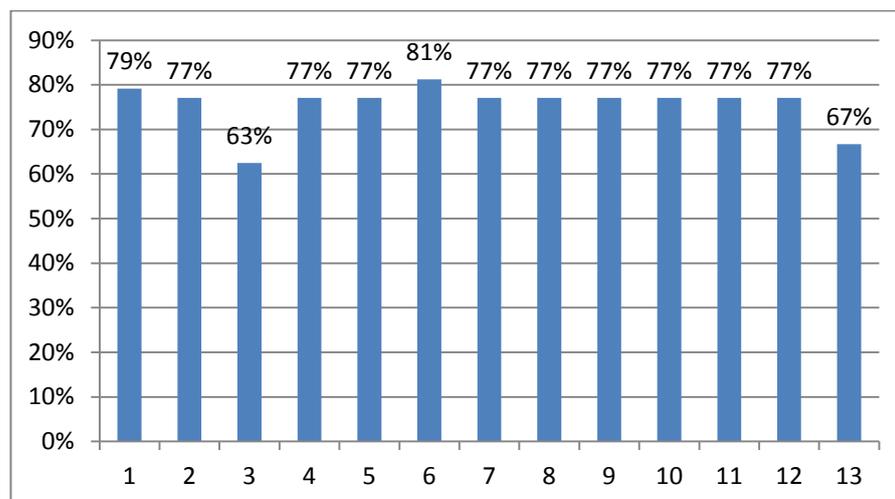
Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Skor 3 : BSh (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Berdasarkan pada tabel 4.9 hasil rekapitulasi pada siklus II mengenai kemampuan kognitif peserta didik dalam menyusun *puzzle* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.5
Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman
Cari Siklus II

Berdasarkan pada tabel 4.9 dan gambar 4.5 di atas dapat dianalisa bahwa perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dalam menyusun *puzzle* sudah maksimal. Peserta didik pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka peneliti menyatakan bahwa terdapat perkembangan kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran melalui permainan *puzzle* pada Siklus II.

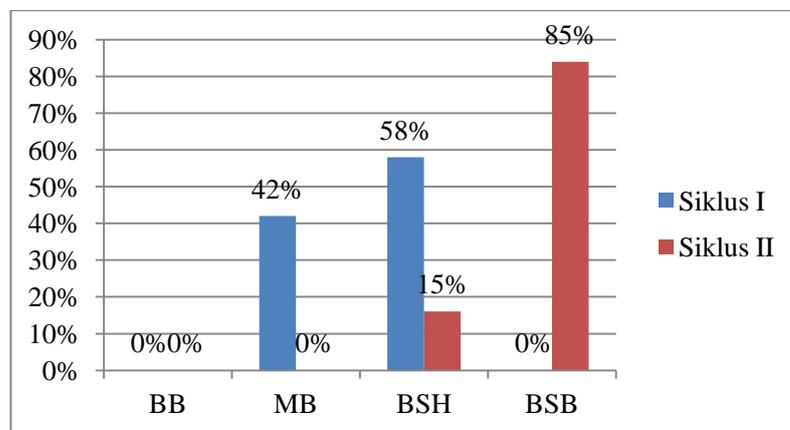
Berdasarkan pada hasil pembelajaran pada Siklus II kemampuan kognitif anak di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari melalui permainan *puzzle* memiliki hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan

dengan adanya perkembangan kemampuan kognitif yang dapat diuraikan pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus II

No.	Kategori	Siklus I	Siklus II
1.	BB (Belum Berkembang)	0 (0%)	0 (0%)
2.	MB (Mulai Berkembang)	8 (62%)	0 (0%)
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5 (38%)	2 (15%)
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 (0%)	11 (85%)

Berdasarkan pada tabel 4.10 mengenai perbandingan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dapat diuraikan pada gambar berikut :



Gambar 4.6
Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus II

Berdasarkan pada tabel 4.10 dan gambar 4.6 mengenai perbandingan perkembangan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* menunjukkan bahwa terjadi pengembangan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada Siklus I menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB)

sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% atau setara dengan 5 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus II terjadi pengembangan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik.

d. Refleksi

Berdasarkan pemaparan pada Siklus II mengenai pengamatan pada pembelajaran di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* kemudian dilakukan perbandingan dengan Siklus I telah terjadi pengembangan kemampuan kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan kemampuan kognitif peserta didik pada Siklus II telah berhasil mencapai indikator pencapaian yaitu >76%. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan kognitif peserta didik yang telah mencapai pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase sebanyak 85%.

C. Pembahasan

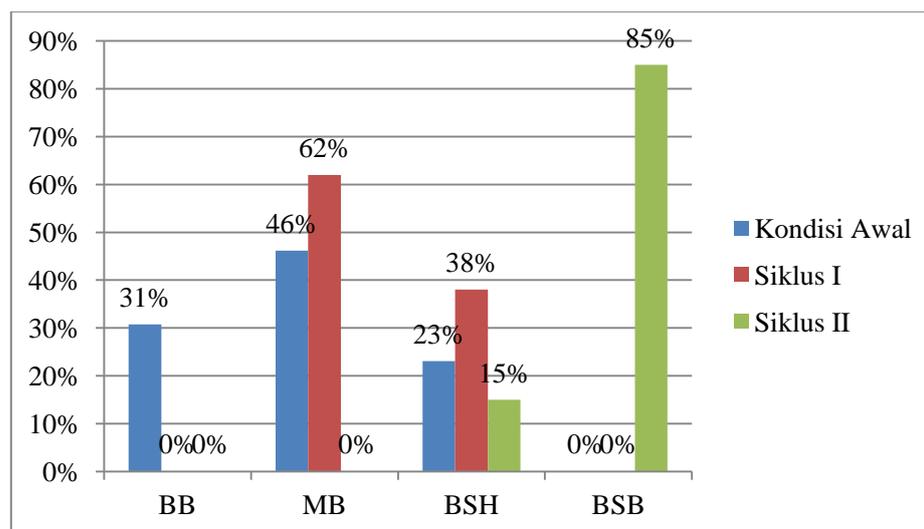
Penggunaan media pembelajaran melalui permainan *puzzle* terhadap pembelajaran dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik kelas B TK Ma'arif NU 1 Taman Cari. Penelitian dilakukan melalui dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus berisikan permainan *puzzle* yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif peserta didik. Pada pelaksanaan penelitian pada masing-masing siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam pelaksanaan pada masing-masing pertemuan dilakukan melalui tiga kegiatan yaitu : kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kondisi awal peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari menunjukkan kemampuan kognitif peserta didik yang belum berkembang dengan baik. Permasalahan yang kerap terjadi pada peserta didik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan masih banyak peserta didik yang belum mengenal bentuk geometri, membedakan bentuk geometri, mengelompokkan sesuai warna dan ukuran serta masih banyak peserta didik yang belum mengenal huruf dengan baik. Dalam proses pembelajaran melalui permainan *puzzle* yang dilakukan melalui Siklus I dan Siklus II terjadi pengembangan yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar anak-anak mengenai perkembangan kognitif peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11
Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di
TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	BB (Belum Berkembang)	4 (31%)	0 (0%)	0 (0%)
2.	MB (Mulai Berkembang)	6 (46%)	8 (62%)	0 (0%)
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3 (23%)	5 (38%)	2 (15%)
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 (0%)	0 (0%)	11 (85%)

Berdasarkan pada tabel 4.11 mengenai perbandingan kemampuan kognitif peserta didik di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari mengenai kondisi awal, Siklus I dan Siklus II dapat diuraikan pada gambar berikut :



Gambar 4.7
Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Peserta Didik di TK
Ma'arif NU 1 Taman Cari Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pada tabel 4.11 dan gambar 4.7 mengenai perbandingan perkembangan kemampuan kognitif melalui pembelajaran *puzzle* menunjukkan bahwa terjadi perkembangan antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui permainan *puzzle*. Pada kondisi awal menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 31%

atau setara dengan 4 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 46% atau setara dengan 6 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 23% atau setara dengan 3 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus I menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% atau setara dengan 5 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik.

Pada Siklus II terjadi pengembangan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik.

Hasil penelitian selaras dengan teori yang telah dikemukakan oleh Jean Piaget bahwa dalam diri anak-anak perlu terjadi proses akomodasi dan asimilasi dalam menangkap sesuatu yang baru bagi proses kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain. Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal baru yang ditemuinya dengan menggunakan skema yang

telah ada pada dirinya yang disebut sebagai proses skema asimilasi, akomodasi.¹ Media/alat peraga puzzle merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media puzzle sangat menarik bagi anak untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk potongan puzzle pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan². Selain itu juga, berbagai macam bentuk geometri dalam potongan-potongan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal ataupun mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk geometri dalam bermain puzzle.³ Dalam kondisi ini pengaruh bermain pada anak sangatlah penting agar mendapatkan stimulasi yang dapat berkembang dengan optimal karena dengan bermain dapat mengasah kemampuan berpikir anak.

¹Dwi Retno Suminar, "*Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*", (Surabaya: Airlangga University Press), 36.

² Elan, Dindin Abdul Muiz L dan Feranis, "*Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*," Jurnal PAUD Agapedia, vol. 1, no. 1 (2017).

³ Andrianus Krobo "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua*," Pernik Jurnal PAUD, vol. 4, no. 2 (2021).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari sudah sangat baik diantaranya : Siklus I menunjukkan peserta didik kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62% atau setara dengan 8 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 38% atau setara dengan 5 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik. Sedangkan, siklus II terjadi perkembangan kemampuan kognitif peserta didik melalui permainan *puzzle*. Peserta kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 0% atau setara dengan 0 peserta didik, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 15% atau setara dengan 2 peserta didik dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik.

Dengan demikian, proses pelaksanaan tindakan kelas yang telah peneliti lakukan di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari yaitu bahwa kemampuan kognitif anak melalui permainan *puzzle* berkembang dan sudah mencapai kategori kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 85% atau setara dengan 11 peserta didik.

B. Saran

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas, permainan *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Meskipun permainan *puzzle* dapat berhasil mengembangkan kemampuan kognitif anak, maka dari peneliti memiliki beberapa saran yaitu:

1. Dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak, agar menjadi lebih baik dan menyenangkan, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan alat peraga yang baik dan tepat dalam proses pembelajaran.
2. Untuk sekolah, agar pihak sekolah dapat menyediakan alat peraga yang lebih lengkap yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan alat peraga yang lebih baik dan penuh kreatifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K.Eileen, dan Lynn R Marot. *Profil Perkembangan Anak, Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Penerjemah: Valentine. Jakarta: Indeks, 2010.
- Amaral Zianeda, Farah Dhiba. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif*, 2017.
- Ambarsari, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A Di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Kaliwates–Jember Tahun Pelajaran 2015–2016*.
- Anisiata, Yosefina. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Angka Melalui Media Puzzle Di Tk Lerolema*. Global Edu 4, no. 1, 2021.
- Ansori, *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Rineka Cipta, N.D.
- Astuti, Yuli. *Cara Mudah Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-Hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks. 2016.
- Dariyono, Agoes. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Dewo, Soematri Patmono. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Renika Cipta, 2013.
- Edi, Kusnadi. *Metodologi Penelitian Aplikasi Praktis*, Jakarta: Ramayana Press, 2005.
- Eka Purnaminingsih, Ni Wayan. I Nyoman Wirya, Nice Maryani Asril, *Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3*, E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1, 2014.
- Elan, Dindin Abdul Muiz L dan Feranis, *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, vol. 1, no. 1, 2017.
- Elfiah, Rifda. *Bimbingan Dan Konseling Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Familiani, Neti. *Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di Tk Pkk Mulyojati Metro Barat Kota Metro*.

- Fatimah. *Kognitif Anak Usia Dini*, Jakarta: Modern English, 2019.
- Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.
- H. Zaini, B. Munthe, dan S.A Aryani. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Hidayani, Rini. *Psikologi Perkembangan*, Cetakan ke 9, Jakarta: Universitas Terbuka, 2017.
- Holis, Ade. *Belajar Melalui Bermain Untuk Perkembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garus, Vol.09.No.01, 2016.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Cetakan Pertama, Medan: Perdana Mulyana, 2016.
- Khotibul Umam, Aguswan., Revina Rizqiyani, Aneka, Edo Dwi Cahyo, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris*, Cet 1. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2021.
- Krobo, Andrianus. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua*, Pernik Jurnal PAUD, vol. 4, no. 2, 2021.
- Mu'min and Yultas, *Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*.
- Mu'min, Sitti Aisyah, and Nova Sarfadillah Yultas. *Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan 12, no.2, 2020.
- Muloke, Inggried Claudia. Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif*, 2017.
- Mulyanti, Sri. *Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara*, Gondokusuma, Yogyakarta.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012.

- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Nuraini, *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*.
- Paikoh, Elo. *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014.
- Rahima, *Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi*. Jurnal Akademika Baiturrahim, Vol 6 No 2 September, 2017.
- Rosma, *Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (study kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014).
- Salmiati dan Nurbaity, dan Desy Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN2355-102x, vol 11 Nomor 1, 2016.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Santrock, Jhon W. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2007.
- Sari, Yesi Ratna. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*. Jurnal Pendidikan Anak Vol 4 No 1, 2018.
- Sit, Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana, 2017.
- Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter. Melejitkan Keerabadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosia)*, Yogyakarta: Genius Publisher, 2014.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2021.
- Suhada, Idad. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2016.

- Sujiono, Yuliani Nurani dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2013.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Tadjuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Herya Merya, 2014.
- Upton, Penney. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2012.
- Wahyudin, U, Agustin, M, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Wawancara dengan Bunda Puji selaku Tenaga Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo pada tanggal 11 Mei 2022.
- Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Wulandari, *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6 Tahun Di PAUD Harapan Ananda Kota Bengkulu*.
- Yoni, Acep. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia, 2010.
- Zahro, I. F. *Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 1(1), 2015.

LAMPIRAN

1. Kartu Konsultasi/Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296. Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Safitri
 NPM : 1901041001

Jurusan : PIAUD
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	13/22 6		Bab I, Bab II, Bab III, daftar pustaka	
2.	23/22 12		Revisi Bab I, Bab II, Bab III, daftar pustaka	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
 NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmuyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website, www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Saffri
NPM : 1901041001

Jurusan : PIAUD
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
3.	27/2022 11		Pertbaiki bab 3	
4.	3/2023 2		Acc proposal, Diseminarkan	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Edy Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001

Jurusan : PIAUD
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
5	Rabu/ 2-3-23		Perbaiki APD Buatlah outline lengkapi bab II) ^{Teknis} Analisis Paba.	
6	Kamis/ 3-3-23		Acc Outline, bab I, II, III	
7	selasa/ 7-3-23		Acc Apd dan perbaiki sedikit Calitan	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47206, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001

Jurusan : PIAUD
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
8.	Jumat / 10-3-23		Acc Apd dan Lanjutan penelitian	

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47295; Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	26/23 5		Revisi Bab <u>II</u> , <u>IV</u> <u>V</u> Perbaiki sistematisasi Penulisan, ikuti Pedoman skripsi terbaru.	
2.	30/23 5		Revisi Bab <u>IV</u> , <u>V</u> Perbaiki tata tulis Kesimpulan & Saran disesuaikan Lengkapi hingga lampiran	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edi Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
NIDN. 2030069301



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47206; Website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001

Program Studi : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	5/2013 /06		Ace untuk Simposium	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Revina Rizqiyani, M.Pd
NIDN. 2030069301

2. Outline

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR BAGAN

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Permainan Puzzle
 1. Definisi Permainan Puzzle
 2. Macam-macam Bentuk Permainan Puzzle
 3. Langkah-Langkah Permainan Puzzle
 4. Tujuan dan Manfaat Permainan Puzzle
 5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Puzzle
- B. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
 1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 4. Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 5. Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
 6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 7. Indikator Perkembangan Kognitif
- C. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle
- D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel
- B. Setting Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - b. Visi dan Misi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - c. Identitas Sekolah TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - d. Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - e. Sarana dan Prasarana TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - f. Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - g. Denah Bangunan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
 - h. Keadaan Peserta Didik
 - B. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 1. Kondisi Awal
 2. Deskripsi Penelitian Siklus I
 3. Deskripsi Penelitian Siklus II
 - C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP

Menyetujui,
Pembimbing I



Revina Rizqivani, M.Pd
NIDN. 2030069301

Taman Cari, 7 Maret 2023
Peneliti



Ajeng Rizky Safitri
NPM. 1901041001

3. Alat Pengumpul Data (APD)

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO

1. Lembar Indikator Kemampuan Kognitif
 - a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
 - b. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
 - c. Mengenal pola ABCD-ABCD.
 - d. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

2. Indikator Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle

Tabel 1

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan Kognitif "BerpikirLogis"	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. 2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. 3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.
	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang) 2. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle 3. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle
	Mengenal pola ABCD-ABCD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. 2. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. 3. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.
	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar

	dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	<p>melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat</p> <p>2. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat</p> <p>3. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat</p>
--	--	---

3. Lembar Instrumen Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Siklus/Pertemuan :
 Tema/Sub Tema :

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan kognitif yang diamati:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
3. Mengenali pola ABCD-ABCD.
4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Tabel 2
Lembar Instrumen Penelitian
Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	<p>1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <p>2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <p>3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui</p>					

		kegiatan permainan puzzle dengan tepat.					
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)					
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle					
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle					
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.					
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.					
		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.					
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat					
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.					
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.					

Keterangan :

Skor 1: BB (Belum Berkembang)

Skor 2: MB (Mulai Berkembang)

Skor 3: BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4: BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel 3
Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

4. Dokumentasi

- a. Profil TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- b. Sejarah TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- c. Visi, Misi, dan Tujuan TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- d. Data Pendidik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- e. Struktur Organisasi TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- f. Data Peserta Didik TK Ma'arif NU 1 Taman Cari
- g. Gambar (Foto kegiatan saat penelitian)
- h. Gambar (Foto wawancara)

Dosen Pembimbing



Revina Rizqivani, M.Pd
NIDN. 2030069301

Metro, 7 Maret 2023
Mahasiswa Ybs.



Aieng Rizky Safitri
NPM. 1901041001

4. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/1

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Selasa, 4 April 2023

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/Elektronik (Radio)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alat Komunikasi). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Radioku) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar radio, kegunaan radio Berdiskusi tentang ciri-ciri radio Bergerak sesuai irama lagu "Radioku" Menyanyi lagu "Radioku" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Radio <p>Radioku</p> <p>Radioku di sudut kamarku Kuputar-putar dan kupilih-pilih Kudengarkan siaran kesukaanku Ada cerita, berita, dan juga lagu</p> <p>Nada Lagu: Bintang Kecil</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Radio Lembar Instrumen (Penilaian Ceklis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang radio 					
--	--	---	--	--	--	--	--

BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas dengan mandiri <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM:1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Azil Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/1

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Rabu, 5 April 2023

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/Elektronik (Handphone)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alat Komunikasi). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Jangan Main HP Saja) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar handphone, kegunaan handphone Berdiskusi tentang ciri-ciri handphone Bergerak sesuai irama lagu "Jangan Main HP Saja" Menyanyi lagu "Jangan Main HP Saja" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Handphone <p align="center">Jangan Main HP Saja</p> <p>Jangan main hp saja yayaya Harus bisa bantu mama papa yayaya Rajin belajar supaya pintar Jadi anak sholeh dan sholehah</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Handphone Lembar Instrumen (Penilaian Ceklis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang handphone 					
--	--	---	--	--	--	--	--

BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas dengan mandiri <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM:1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Asih Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/2

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2023

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/Elektronik (Televisi)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alat Komunikasi). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Kumelihat Televisi) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar televisi, kegunaan televisi Berdiskusi tentang ciri-ciri televisi Bergerak sesuai irama lagu "Kumelihat Televisi" Menyanyi lagu "Kumelihat Televisi" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Televisi <p align="center">Kumelihat Televisi</p> <p>Kumelihat televisi Acaranya bagus sekali Ada gambar Ada suara Oh sungguh kusenangnya Binatang, tumbuhan Ada semua</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Televisi Lembar Instrumen (Penilaian Ceklis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang televisi • Menyelesaikan tugas dengan 					
--	--	---	--	--	--	--	--

BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<p>mandiri</p> <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM: 1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Asih Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/3

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Selasa, 18 April 2023

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit (Matahari)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alam Semesta). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Matahari Terbenam) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar matahari, kegunaan matahari Berdiskusi tentang ciri-ciri matahari Bergerak sesuai irama lagu "Matahari Terbenam" Menyanyi lagu "Matahari Terbenam" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Matahari <p align="center">Matahari Terbenam</p> <p>Matahari terbenam Hari mulai malam Terdengar burung hantu Suaranya merdu Kukuk, kukuk Kukuk, kukuk, kukuk Kukuk, kukuk Kukuk, kukuk, kukuk</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Matahari Lembar Instrumen (Penilaian Cekdis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang matahari 					
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas dengan mandiri <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM:1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Lil Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/3

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Rabu, 19 April 2023

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit (Bintang)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alam Semesta). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Bintang Kecil) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar bintang, kegunaan bintang Berdiskusi tentang ciri-ciri bintang Bergerak sesuai irama lagu "Bintang Kecil" Menyanyi lagu "Bintang Kecil" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Bintang <p align="center">Bintang Kecil</p> <p>Bintang kecil Di langit yang tinggi Amat banyak Menghias angkasa Aku ingin Terbang dan menari Jauh tinggi Ke tempat kau berada</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Bintang Lembar Instrumen (Penilaian Ceklis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang bintang 					
--	--	---	--	--	--	--	--

BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tugas dengan mandiri <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM:1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Asih Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke : 2/4

Kelompok/Usia : B

Hari/Tanggal : Selasa, 9 Mei 2023

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda Langit (Bulan)

KD	INDIKATOR	KEGIATAN BERMAIN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				BB	MB	BSH	BSB
NAM 1.1.3 FM 3.3.4-4.3.4 SN 3.15.1-4.15.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengucap rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan (Alam Semesta). Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus Bersenandung sesuai syair lagu (Ambilkan Bulan Bu) 	<p>Kegiatan Pagi ± 45 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbaris membuat lingkaran Mengaji Iqra Thafidz Quran Literasi dan Numerasi <p>Kegiatan Pembukaan ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyanyi, doa, salam Mengamati gambar bulan, kegunaan bulan Berdiskusi tentang ciri-ciri bulan Bergerak sesuai irama lagu "Ambilkan Bulan Bu" Menyanyi lagu "Ambilkan Bulan Bu" 	<ul style="list-style-type: none"> Gambar Bulan <p>Ambilkan Bulan Bu</p> <p>Ambilkan bulan bu Ambilkan bulan bu Yang selalu bersinar di langit Di langit bulan benderang Cahayanya sampai ke bumi Ambilkan bulan bu Untuk menerangi Tidurku yang lelap Di malam gelap</p>				
KOG 3.5.1 – 3.6.1	<ul style="list-style-type: none"> Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat. Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat Mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui 	<ul style="list-style-type: none"> Puzzle Bulan Lembar Instrumen (Penilaian Ceklis) 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi • Mengenal pola ABCD-ABCD • Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. 	<p>kegiatan permainan puzzle dengan tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle • Menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle • Menyebutkan hasil penambahan (menghubungkan dua kumpulan gambar) • Mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat. • Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat. • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat • Bercerita tentang bulan • Menyelesaikan tugas dengan 					
--	--	--	--	--	--	--	--

BHS 3.10.1 SOSEM 2.8.1	<ul style="list-style-type: none"> • Aku suka mendengar cerita • Menyelesaikan tugas tanpa bantuan 	<p>mandiri</p> <p>Istirahat ± 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat (cuci tangan, makan bekal bersama) 					
		<p>PENUTUP ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari • Nyanyi, doa, salam 					

Mengetahui
Guru Kelas

Puji Astuti, S.E
NUPTK: 7637751655300002

Taman Cari, 16 Maret 2023
Peneliti

Ajeng Rizky Safitri
NPM: 1901041001

Mengetahui
Kepala TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



Asih Subekti, S.Pd
NUPTK: 2604761663300072

5. Dokumentasi Penelitian

5.1 LEMBAR INSTRUMEN SIKLUS 1

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Alfian
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1 / 3
 Tema/Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengetahui pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Afzar
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle	✓				

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓			
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Alvia
 Hari/Tanggal : Rabu/12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi (Elektronik (Televisi))

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle	✓				
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓			
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle

di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : *Arum*
 Hari/Tanggal : *Rabu / 12 April 2023*
 Siklus/Pertemuan : *1/3*
 Tema/Sub Tema : *Alat Komunikasi / Elektronik (Televisi)*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat	✓				

		7. Anak dapat mengurutkan gambar berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓		
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Adara
 Hari/Tanggal : Rabu / 10 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat	✓				
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Atika
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)	✓				
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓		
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : *Fatmisa*
 Hari/Tanggal : *Rabu /12 April 2023*
 Siklus/Pertemuan : *1/3*
 Tema/Sub Tema : *Alat komunikasi /Elektronik (Televisi)*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle	✓				
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓			
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : *Abidkar*
 Hari/Tanggal : *Rabu / 12 April 2023*
 Siklus/Pertemuan : *1/3*
 Tema/Sub Tema : *Alat Komunikasi / Elektronik (Televisi)*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat	✓				MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle	✓				
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓		
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓			
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Nur
 Hari/Tanggal : Rabu/12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat komunikasi /Elektronik (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSh	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle	✓				
		6. Anak dapat menunjukkanj umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Syifa
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi / Elektronik (Telepon)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSII	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)	✓				
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Tiara
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Viona
 Hari/Tanggal : Rabu / 12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi / Elektronika (Televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		Bst
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓			
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Fauzi
 Hari/Tanggal : Rabu /12 April 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3
 Tema/Sub Tema : Alat komunikasi /Elektronik (televisi)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		MB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)	✓				
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle	✓				
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓			
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

5.2 LEMBAR INSTRUMEN SIKLUS 2

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Alfian
 Hari/Tanggal : Selasa/ 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Benda Langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle				✓	
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Afzar
 Hari/Tanggal : Selasa 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benda Langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)				✓	
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle				✓	
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besarnya, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Alvia
 Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benda langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)				✓	
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle				✓	
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Atum
 Hari/Tanggal : Selasa 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta /Benda Langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat				✓	
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Adera
 Hari/Tanggal : Selasa/ 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benba langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle				✓	
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Atika
 Hari/Tanggal : Selasa/ 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta /Benda langit (bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	Bstb
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle				✓	
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : *Fataniqa*
 Hari/Tanggal : *Selasa / Mei 2023*
 Siklus/Pertemuan : *2/3*
 Tema/Sub Tema : *Alam semesta / Benda (angit (bulan))*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle				✓	
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓		
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Abidzar
 Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benda langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)				✓	
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle		✓			
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓		
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Nur
 Hari/Tanggal : Selasa/ 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta /Benda langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓		
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Syifa
 Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benda langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)				✓	
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan jumlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓			
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : *Tiara*
 Hari/Tanggal : *Selasa / 9 Mei 2023*
 Siklus/Pertemuan : *2/3*
 Tema/Sub Tema : *Alam semesta / Benda langit (Bulan)*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)			✓		
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle			✓		
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.			✓		

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat		✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓	
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.		✓	

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Viona
 Hari/Tanggal : Selasa / 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / Benar langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	BSB
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓		
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)		✓			
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle			✓		
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle		✓			
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.		✓			

		berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.			✓	
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat			✓	
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Lembar Instrumen Penelitian
Data Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Puzzle
di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari Purbolinggo

Nama : Fauzi
 Hari/Tanggal : Selasa 9 Mei 2023
 Siklus/Pertemuan : 2/3
 Tema/Sub Tema : Alam semesta /Benda langit (Bulan)

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				KET
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).	1. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan warna melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓	BSH
		2. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan bentuk melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
		3. Anak dapat mencocokkan gambar berdasarkan ukuran melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.	✓				
2.	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi	4. Anak dapat menyebutkan jumlah dari setiap bentuk kepingan puzzle (segitiga, segiempat, persegi panjang)	✓				
		5. Anak dapat membedakan konsep sedikit-banyak dalam permainan puzzle				✓	
		6. Anak dapat menunjukkan umlah yang sama-tidak sama dalam permainan puzzle	✓				
3.	Mengenal pola ABCD-ABCD	7. Anak dapat mengurutkan huruf pada permainan puzzle dengan tepat.				✓	
		8. Anak dapat melanjutkan bagian gambar huruf pada permainan puzzle dengan tepat.	✓				

		9. Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat kriteria berdasarkan warna (Merah, Kuning, Hijau, Biru - Merah, Kuning, Hijau, Biru) pada permainan puzzle dengan tepat.				✓
4.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	10. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling kecil ke paling besar melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat				✓
		11. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran dari yang paling besar ke paling kecil melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.			✓	
		12. Anak dapat mengurutkan gambar berdasarkan ukuran (Besar, Kecil, Besar, Kecil) melalui kegiatan permainan puzzle dengan tepat.				✓

Keterangan :

Skor 1 : BB (Belum Berkembang)

Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)

Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak

Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

14. Dokumentasi



Foto TK Ma'arif NU 1 Taman Cari.



Anak-anak baris di depan kelas.



Anak-anak berdo'a sebelum belajar.



Anak-anak belajar di kelas dan dibagi menjadi beberapa kelompok.



Menjelaskan materi pembelajaran kepada anak-anak.



Pada siklus I pertemuan ketiga anak-anak melaksanakan tes menyusun *puzzle* dengan sub-sub tema televisi secara individu.



Pada siklus II pertemuan ketiga anak-anak melaksanakan tes menyusun *puzzle* dengan sub-sub tema bulan secara individu.



Foto bersama anak-anak kegiatan menyusun puzzle pada siklus I pertemuan ketiga



Foto bersama anak-anak kegiatan menyusun puzzle pada siklus II pertemuan ketiga



Foto bersama anak-anak dan guru kelas setelah pembelajaran selesai.

6. Surat Izin Pra Survey

2:52 PM

IZIN PRASURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : /In.28/J/TL.01/00/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH TK MA'ARIF
NU 1 TAMAN CARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AJENG RIZKY SAFITRI**
NPM : 1901041001
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1
TAMAN CARI PURBOLINGGO**

untuk melakukan prasurvey di TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

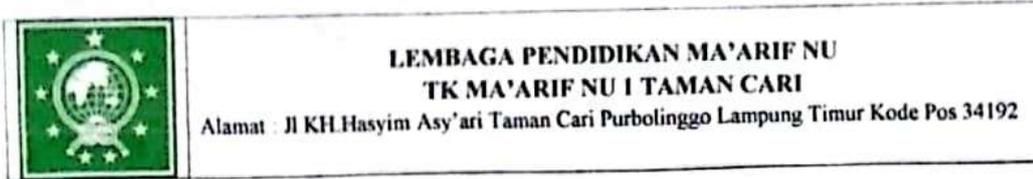
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 00 0000
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd
NIP 19900715 201801 1 002

7. Surat Balasan Izin Survey



Nomor : 424/15/TK.M/TC/XII/2022

Lampiran : -

Perihal : Pemberian Izin Pra-Survey

Assalammu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti surat permohonan izin Pra-Survey yang diajukan oleh :

Nama : Ajeng Rizky Safitri

NPM : 1901041001

Semester : 7 (Tujuh)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU I TAMAN CARI
PURBOLINGGO

Dengan ini saya selaku kepala sekolah TK Ma'arif NU I Taman Cari memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Pra-Survey di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dikeluarkan di : Taman Cari
Pada Tanggal : 17 Desember 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Ma'arif NU I Taman Cari

DWI ASIH SUBEKTI, S.PD



8. Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faks.mli (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1105/In.28.1/J/TL.00/03/2023
Lampiran :-
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Revina Rizqiyani (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **AJENG RIZKY SAFITRI**
NPM : 1901041001
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Maret 2023
Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=1901041001>.

Token = 1901041001

9. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Lingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1180/In.28/D.1/TL.01/03/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **AJENG RIZKY SAFITRI**
NPM : 1901041001
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 15 Maret 2023



Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

10. Surat Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1179/In.28/D.1/TL.00/03/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK MA'ARIF NU 1 TAMAN
CARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1180/In.28/D.1/TL.01/03/2023, tanggal 15 Maret 2023 atas nama saudara:

Nama : **AJENG RIZKY SAFITRI**
NPM : 1901041001
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

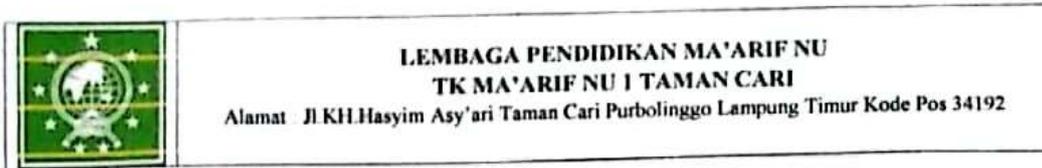
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 15 Maret 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

11. Surat Balasan Izin Riset



Nomor : 424/18/TK.M/TC/III/2023
Lampiran : -
Perihal : Bulasan Izin Riset
Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Metro

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Menindak lanjuti surat dari IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Nomor: B-1180/In.28/D.1/TL.01/03/2023 tentang izin melaksanakan Research tertanggal 15 Maret 2023 atas nama:

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Sehubungan perihal tersebut di atas kami memberikan izin untuk pelaksanaan Research dengan judul skripsi "MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO".

Demikian surat ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Dikeluarkan di : Taman Cari
pada Tanggal : 17 Maret 2023

di Sekolah TK Ma'arif NU 1 Taman Cari



[Signature]
Dwi Asih Subekti, S.Pd

12. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-115/In.28/S/U.1/OT.01/03/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AJENG RIZKY SAFITRI
NPM : 1901041001
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901041001

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 16 Maret 2023
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

13. Surat Bukti Bebas Pustaka Program Studi PIAUD



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggilulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507 Faksimil (0725) 47296 Website: www.tarbiyah.metroainiv.ac.id e-mail: tarbiyah.aini@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Ajeng Rizky Safitri
NPM : 1901041001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1
TAMAN CARI PURBOLINGGO

Bahwa yang namanya tersebut diatas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi PIAUD Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 10 Mei 2023
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

14. Turnitin Skripsi

SKRIPSI MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN PUZZLE
DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN
CARI PURBOLINGGO

by Ajeng Rizky Safitri 1901041001

Submission date: 12-Jun-2023 09:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 2114045460

File name: Skripsi_Ajeng_Rizky_Safitri_1901041001.docx (17.74M)

Word count: 11802

Character count: 70003

Maetia, 13 Juni 2023



Eder Dwi Cahya

SKRIPSI MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI TK MA'ARIF NU 1 TAMAN CARI PURBOLINGGO

ORIGINALITY REPORT

6% SIMILARITY INDEX	7% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	5%
2	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Metro, 13 Juni 2023

Exclude matches


Ede Dwi Cahya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ajeng Rizky Safitri dilahirkan di Taman Cari, Kec.Purbolinggo, Kab.Lampung Timur pada tanggal 28 Januari 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sri Wiyono dan Ibu Puji Astuti. Peneliti juga telah menikah pada tanggal 21 Oktober 2022 dengan pasangan yang dicintainya Syifa Ramadhan.

Peneliti menyelesaikan Taman Kanak-Kanak di TK Ma'arif NU 1 Taman Cari pada tahun 2007, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Taman Cari selesai pada tahun 2013 dan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Purbolinggo selesai pada tahun 2016. Setelah itu, peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Purbolinggo selesai pada tahun 2019. Ketiga jenjang pendidikannya dijalankan dengan lancar. Pada tahun 2019, peneliti melanjutkan pendidikannya ke Perguruan Tinggi yaitu di Institut Agama Islam Negeri Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Program Studi S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selama menjalankan studi di Institut Agama Islam Negeri Metro, peneliti juga pernah menjadi koordinator devisi olahraga HMJ pada periode 2020/2021 dan menjadi ketua devisi bulu tangkis periode 2021/2022 UKM IMPOR. Peneliti juga sangat bersyukur, dari masa Sekolah Dasar kelas 5 sampai jenjang Perguruan Tinggi banyak memperoleh prestasi pada bidang tertentu, yaitu bulu tangkis dan karya seni (puisi dan cerita pendek) dari tingkat kecamatan sampai nasional.