Abstrak

WIWANTRI LANGGILA. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalu Media Puzzle di TK B Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato. Dosen Pembimbing I Amna N. Noho, S.Pd, M.Pd dan Pembimbing II Wirna Tangahu, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan puzzle pada anak Kelompok B di TK Harapan Kita Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 anak Kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada Siklus I anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 56%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 17% pada kategori BSH dan 83% pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan puzzle efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenali pola, mengelompokkan bentuk, dan memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, permainan puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: *kemampuan kognitif, permainan puzzle, anak usia dini*

Abstract

This study aims to improve children's cognitive abilities through puzzle games in Group B children at Harapan Kita Kindergarten, Popayato District, Pohuwato Regency. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles, each cycle includes the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 18 children in Group B. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and assessment of children's development. The results showed that children's cognitive abilities increased in each cycle. In Cycle I, 56% of children reached the category of Developing According to Expectations (BSH), while in Cycle II, it increased to 17% in the BSH category and 83% in the category of Developing Very Well (BSB). These results indicate that puzzle games are effective in improving children's cognitive abilities in recognizing patterns, grouping shapes, and solving simple problems. Thus, puzzle games can be used as an alternative learning media to improve the cognitive abilities of early childhood.

Keywords : *cognitive abilities, puzzle games, early childhood*