

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya merupakan hasil karya ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiatisme atau menyontek karya tulis orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 1 November 2022



Indah Permata Sari
NIM. 181260003

ABSTRAK

Indah Permata Sari. 181260003. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang.*

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui pelaksanaan permainan *puzzle* hewan dalam meningkatkan kognitif bagi anak usia dini di Tk Pembina Cipocok Kota Serang; 2) mengetahui hasil kemampuan kognitif melalui permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang. Peneliti dilakukan di Tk Pembina Cipocok Kota Serang. Berdasarkan pengamatan awal pada kelompok A Tk Pembina Cipocok Kota Serang di temukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak dalam permainan *puzzle* hewan. Anak-anak masih mengalami kesulitan dalam hal mengingat warna, bentuk, anak sulit dalam hal berpikir memasang potongan *puzzle* hewan yang pas, dan kesulitan dalam hal mengurutkan bilangan. Jenis penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actiod Research*) yang pada penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap siklus terbagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti, 3) kegiatan penutup. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelompok A Tk Pembina Cipocok Kota Serang, sebanyak 12 peserta didik. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik kelompok A Tk Pembina Cipocok Serang dapat ditingkatkan, melalui permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini. Meningkatkan kemampuan kognitif melalui *puzzle* hewan peserta didik dapat dilihat dari hasil presentase dari peserta didik pada PraSiklus ialah 60,3%. Pada Siklus I mencapai 75% pada Siklus II mencapai 91%. Sehingga dengan presentase 91% telah mencapai target capaian dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun rata-rata presentase Siklus I ialah 68,2% dan rata-rata presentase pada Siklus II yaitu 85%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa telah ada peningkatan kemampuan kognitif pada peserta didik kelompok A Tk Pembina Cipocok Kota Serang setelah menggunakan permainan *puzzle* hewan bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif, permainan kognitif, permainan *puzzle* hewan, anak usia dini 4-5 tahun

ABSTRACT

Indah Permata Sari. NIM 181260003. 2022. *Improving Cognitive Ability Through Animal Puzzle Games For Early Childhood 4-5 Years In Kindergarten Pembina Cipocok Jaya Serang City.*

The aims of this study were: 1) to find out the implementation of animal puzzle games in improving cognitive for early childhood at Tk Pembina Cipocok Serang City; 2) knowing the results of cognitive abilities through animal puzzle games for early childhood at Kindergarten Pembina Cipocok Serang City. The research was conducted at Cipocok Kindergarten, Serang City. Based on initial observations in group A of the Cipocok Pembina Kindergarten, Serang City, it was found that problems related to children's cognitive abilities in animal puzzle games were found. Children still have difficulty in remembering colors, shapes, children have difficulty in thinking about pairing the right animal puzzle pieces, and difficulty in sorting numbers. This type of research is Classroom Action Research, which in this study consists of two cycles and each cycle is carried out in three meetings. The research procedure includes planning, implementation, observation, and reflection. In the implementation of this research, each cycle is divided into three stages of activities, namely 1) initial activities, 2) core activities, 3) closing activities. The subjects in this study were group A students of the Cipocok Pembina Kindergarten, Serang City, as many as 12 students. The results of this study can be concluded that the cognitive abilities of students in group A Kindergarten Pembina Cipocok Serang can be improved, through animal puzzle games for early childhood. Increasing students' cognitive abilities through animal puzzles can be seen from the results of the percentage of students in the Pre-Cycle which is 60.3%. In Cycle I it reached 75% in Cycle II it reached 91%. So that with a percentage of 91%, it has reached the achievement target with the Very Good Developing criteria (BSB). The average percentage in Cycle I was 68.2% and the average percentage in Cycle II was 85%. Based on the results of the research above, it is concluded that there has been an increase in cognitive abilities in the students of group A Kindergarten Pembina Cipocok Serang City after using animal puzzle games for early childhood.

Keywords: Cognitive ability, animal puzzle game, eaely childhood 4-5 years



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN**

Jl. Syech Nawawi Al-Bantani Kp. Andamu'i Kel. Sukawana Kec. Curug Kota Serang 4271

Web Site: <http://ftk.uinbanten.ac.id> Email: ftkuinbanten.ac.id Telp: (0254)200323 – 208849 ext 2030 fax 200022

Nomor	: -	Kepada Yth.
Lampiran	: Skripsi	Dekan Fakultas
Perihal	: Ujian Munaqosah	Tarbiyah dan keguruan
	a.n Indah Permata Sari	UIN SMH Banten
	NIM: 181260003	Di –
		Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Indah Permata Sari Nim: 181260003 yang berjudul ***“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang”*** sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak. Kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Serang, 1 November 2022

Pembimbing I

Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 200003 2 008

Pembimbing II

Birru Muqdamien, M.Kom.
NIP. 19810320 200912 1 003

PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
PUZZLE HEWAN BAGI ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK PEMBINA
CIPOCOK KOTA SERANG**

Oleh:

INDAH PERMATA SARI
NIM: 181260003

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 200003 2 008



Birru Muqdamien., M.Kom.
NIP. 19810320 200912 1 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Nana Jumhana, M.Ag.
NIP. 19711029 199903 1 002



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 200003 2 008

PENGESAHAN

Skripsi a.n Indah Permata Sari, NIM: 181260003 yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang*, Telah diajukan dalam sidang munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 11 November 2022

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 11 November 2022

Sidang Munaqasah,

Ketua Merangkap Anggota



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 20003 2008

Sekretaris Merangkap Anggota



Abda Billah Faza M.B., M.Pd.
NIDN. 2031129203

Anggota,

Penguji I



Dr. Yahdinil Firda Nadhirah, S.Ag, M.Si.
NIP. 19771018 200112 2001

Penguji II



Imroatun, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 19780614 201101 2006

Pembimbing I



Umayah, S.Psi., M.M.Pd.
NIP. 19710710 20003 2008

Pembimbing II



Birru Muqdamien, M.Kom.
NIP. 19810320 200912 1003

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, shalawat beserta salam kepada suri tauladan Nabi Muhammad SAW. Berkat nikmat dan kesempatan yang Allah SWT berikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dan merangkumnya menjadi sebuah buku sebagai bukti nyata persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, maka penulis mempersembahkan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang”. Skripsi ini, penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Hariyati dan Sri Harsono beserta adik-adik saya Eric Andriyanto Wibowo dan Nadia Sekar Arum Sari yang tersayang serta saudara-saudara saya, paman, bibi, uwa, tetangga, guru-guru dan wali murid TK PEMBINA CIPOCOK KOTA SERANG dan juga teman-teman saya yang telah memberikan dukungan yang luar biasa bagi penulis.

Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak selain dari keluarga terdekat. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis merangkumkan ucapan terima kasih yang tak terhingga sebagai persembahan kepada: Ibu Umayah S.Psi., M.M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Birru Muqdamien., M. Kom Selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi tersebut dan telah memberikan masukan, motivasi, saran, pendapat, dan juga terimakasih atas kebaikan Ibu dan Bapak selama bimbingan.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih banyak memiliki kekurangan yang jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah SWT, tempat penulis menyandarkan segala harapan dan

doa serta untaian segala syukur. Semoga Allah selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua sebagai insan yang tetap belajar sepanjang hayat demi menggapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Aamiin.

MOTTO

“Belajarliah Ilmu, Sesungguhnya mempelajari ilmu adalah suatu kebaikan, mencari ilmu adalah ibadah, mengingatnya adalah tasbih, membahas suatu ilmu adalah jihad, bersungguh-sungguh terhadap ilmu adalah pengorbanan, mengajarkan ilmu kepada orang yang tidak memiliki pengetahuan adalah sedekah.”

– Mu’adz Bin Jabal -

RIWAYAT HIDUP



Indah Permata Sari, lahir di Cilegon pada tanggal 26 September 2000. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Sri Harsono dan Ibu Hariyati, yang mempunyai adik bernama Eric Andrianto Wibowo dan Nadia Sekar Arum Sari.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 Kota Serang pada tahun 2012, tepatnya di Jl. Moh. Yusuf Martadilaga, Kotabaru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117.
2. SMP Negeri 15 Kota Serang pada tahun 2015, tepatnya di Jl. Moh. Yusuf Martadilaga No. 11, Kotabaru, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117.
3. MA Negeri 2 Kota Serang pada tahun 2018, tepatnya di Jl. K.H Abdul Hadi Cijawa No. 3, Cipare, Kec. Serang Kota Serang-Banten 42117.

Dan pada tahun 2018, peneliti memasuki perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang dimana peneliti berada di kampus 2 di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang telah memberikan kehidupan kepada makhluk-Nya dan selalu melimpahkan nikmat yang luar biasa bagi makhluk-Nya, shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai suri tauladan dan pemimpin umat serta pembawa kebaikan bagi umatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Bagi Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Pembina Cipocok Kota Serang”** banyak pihak yang membantu, memotivasi dan membimbing peneliti. Pada kesempatan yang baik ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Wawan Wahyudin, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Ibu Umayah S. Psi, M. M. Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
4. Bapak Teguh Fachmi, M. Si. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
5. Ibu Umayah S. Psi, M. M. Pd. Selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan nasihat-nasihatnya.
6. Bapak Birru muqdamien., M. Kom. Selaku pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan nasihat-nasihatnya.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang telah ikhlas dan sabar terutama yang telah

mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

8. Segenap Staf Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
9. Kepada Ibu Kepala Sekolah Tk Pembina Cipocok Jaya yang telah memberikan waktunya untuk berwawancara. Dan juga kepada anak-anak di Tk Pembina Cipocok Jaya Kota Serang
10. Dan untuk teman-teman seperjuangan PIAUD'18 yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu dan terima kasih karna selalu memberikan doa dan dukungan.
11. Dan terkhusus untuk keluarga tercinta Bapak, Ibu, dan juga Adik-adik yang selalu menjadi alasan peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi agar peneliti bisa mengubah derajat keluarganya.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua Aamiin Yaa robbal Aalamiin.

Serang, 1 November 2022

INDAH PERMATA SARI
NIM: 181260003

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
NOTA DINAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Anak Usia Dini 4-5 Tahun	9
1. Pengertian Anak Usia Dini 4-5 Tahun	9
2. Karakteristik Anak Usia Dini 4-5 Tahun	11

B.	Perkembangan Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun	14
1.	Pengertian Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun	14
2.	Karakteristik Perkembangan Kemampuan Kognitif 4-5 Tahun ...	15
C.	Permainan Puzzle Hewan.....	16
1.	Pengertian Permainan Puzzle Hewan	16
2.	Manfaat Permainan Puzzle Hewan	19
3.	Macam-macam Permainan Puzzle	20
4.	Langkah-langkah Permainan Puzzle Hewan.....	24
D.	Penelitian Relavan.....	25
E.	Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	31
B.	Jenis Penelitian.....	30
C.	Prosedur Penelitian	34
D.	Pengumpulan Data	40
E.	Teknik Analisis Data.....	44
F.	Indikator Keberhasilan.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		49
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	49
B.	Kegiatan Pra Siklus	49
1.	Tindakan Siklus I	52
2.	Tindakan Siklus II.....	59
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V PENUTUP.....		69
A.	Simpulan	69
B.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN-LAMPIRAN		74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian Tindakan	30
Tabel 3.2 Lembaran Observasi Instrumen Aspek Penilaian Siswa.....	42
Tabel 3.3 Wawancara Kepada Guru.....	46
Tabel 4.1 Hasil Perolehan Nilai Prasiklus.....	50
Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 4.3 Pengenalan Kemampuan Kognitif Melalui <i>Puzzle</i> Hewan Siklus I	55
Tabel 4.4 Pengenalan Kemampuan Kognitif Melalui <i>Puzzle</i> Hewan Siklus II	62
Tabel 4.5 Data Hasil Kemampuan Kognitif Melalui Permainan <i>Puzzle</i>	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan kerangka Berpikir.....	29
Bagan 3.1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan (Kemris dan Mc Tanggart).....	33

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Hasil Penelitian Pengenalan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Siklus I.....	58
Grafik 4.2 Grafik Hasil Penelitian Pengenalan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Hewan Siklus II.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Kepada Guru	75
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru	76
Lampiran 3 Lembaran Obeservasi Instrumen Aspek Penilaian Siswa	77
Lampiran 4 Hasil Kemampuan Kognitif melalui Puzzle Hewan Siklus I.....	77
Lampiran 5 Hasil Kemampuan Kognitif melalui Puzzle Hewan Siklus II	79
Lampiran 6 Hasil Grafik Kemampuan Kognitif Puzzle Hewan Siklus I	81
Lampiran 7 Hasil Grafik Kemampuan Kognitif Puzzle Hewan Siklus II.....	82
Lampiran 8 Data Hasil Kemampuan Melalui Kognitif Puzzle Hewan	83
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	85
Lampiran 10 Dokumentasi	92