

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK
USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA
A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

Aulia Intan Habibah

A 520110006

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
APRIL, 2015**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Aulia Intan Habibah

NIM : A520110006

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

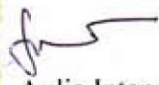
Judul Skripsi : Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun (Kelas Kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 28 April 2015

Yang membuat pernyataan,




Aulia Intan Habibah
A520110006

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6
TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI,
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015**

Diajukan Oleh:

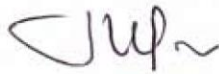
AULIA INTAN HABIBAH

A520110006

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 28 April 2015

Pembimbing I



Drs. Ilham Sunarvo, M.Pd
NIK. 354

Pembimbing II



Junita Dwi Wardhani, SE, M.Ed
NIK. 200.1303

PENGESAHAN

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF)
DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN
2014/2015

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Aulia Intan Habibah
A520110006

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Sabtu, 2 Mei 2015
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd
2. Junita Dwi Wardhani, SE, M. Ed
3. Dra. Surtikanti, M. Pd

())
())
())

Surakarta, 2 Mei 2015

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP: 196504281993031001

MOTTO

Saat keinginan belum tercapai, maka kusimpan sebagai harapan dan ketika harapan itu belum terwujud, kugenggam kedalam mimpi, namun ketika mimpi itu menjadi kenyataan, maka dia berubah menjadi rasa syukur dan kebahagiaan.....

PERSEMBAHAN

Yang Utama dari segalanya

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT.

Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kukekuatan, membekaliku ilmu serta memperkenalkan ku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang

Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku kasahi dan kusayangi Almahrum Bapak Dasri Rohmat dan Mama Dra. Sri Widayatiningsih

yang telah membesarkan ku hingga saat ini, mama yang berperan sekaligus sebagai kepala keluarga tak lelah membimbing dan member kasih sayang serta doa agar terselesainya skripsi ini. Kakak pertama Wildan Abdul Hasan, ST dan kakak kedua Haikal Habib Husein, SE yang telah memberikan motivasi untukku.

Untuk sahabat terbaik ku yang selalu memberikan dukungan untuk ku Damayanti R.F, Reka Aulia Hanafiah, Dwi Rina N, Devinta A, Siska Andria T, Ade Evi W. Ira Istiqomah, Riyan Erma R, Festi Wadyastuti, Ayu Sabrina, Niken Dahat S, Siska Antikawati, Almh Sarah Nur F, Teman Kuliah seangkatan Tahun 2011 dan SMA 2008. Untuk Janu K Terima kasih atas semangat yang diberikan untuk menyelesaikan Tugas Skripsi ini. Untuk Pembimbingku Bapak Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd dan Ibu Junita D. Wardhani, SE, M.Ed terima kasih atas waktu dan bimbingan yang diberikan selama ini, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar. Dan tak lupa untuk Dosen-dosen FKIP Pendidikan Anak Usia

Dini UMS yang hebat luar biasa.

Almamaterku

ABSTRAK

Aulia Intan Habibah/ A520110006 **MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2015

Melalui permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat diserap anak dengan maksimal. Permainan juga dapat meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan kognitif. Meningkatkan perkembangan kognitif sebagai daya mempersepsikan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak usia dini, sehingga mempunyai pemahaman secara komperhensif. Kemudian penerapan permainan *puzzle* merupakan alternative dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Dalam penelitian tindakan ini bertujuan untuk mendiskripsikan efektivitas permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil analisis data ini pada efektivitas penerapan permainan *puzzle* dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif), menunjukkan bahwa untuk pra siklus sebesar 49%, siklus I 61% dan siklus II 85%. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok usia 5-6 (kelas kreatif) di PAUD Qurrota A'yun Mojolegi, Boyolali.

Kata kunci : perkembangan kognitif, permainan *puzzle*

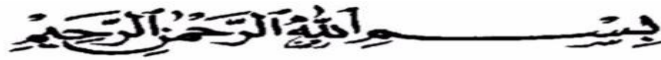
ABSTRACT

Aulia Intan Habibah/ A520110006 ENHANCING COGNITIVE DEVELOPMENT ROLE PUZZLE GAME TO CHILDREN 5-6 YEARS OF AGE GROUP (CREATIVE CLASS). IN PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI IN THE ACADEMIC YEAR 2014/2015. Final project. Faculty of teacher and Education Department. Muhammadiyah University Surakarta. April 2015

Through learning the game will be fun and can be absorbed by a child with a maximum. The game also can increase a child's development including cognitive development. Enhancing cognitive development was the power to percept all things which were looked, heard, and felt by the young children so that they understood comprehensively. The puzzle game application was the alternative way in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class). This treatment research had purpose to describe the effectiveness of puzzle game in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class). This research used qualitative approach with treatment class design. The subject in this research was children 5-6 years of age group (creative class) while the data collection techniques used were observation and documentation. Based on the acquisition of data analysis result to the effectiveness of puzzle game application in enhancing cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class) indicated that pre cycle was 49%, cycle I was 61% and cycle II was 85%. It meant that it could be concluded that there was effectiveness of puzzle game application to enhance cognitive development to children 5-6 years of age group (creative class) in PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali.

Keywords : cognitive development, puzzle game

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK USIA 5-6 TAHUN (KELAS KREATIF) DI PAUD QURROTA A'YUN MOJOLEGI, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2014/2015”** sesuai dengan yang penulis harapkan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko P, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PG-PAUD dan pembimbing I yang telah memberi petunjuk serta motivasi dan bimbingan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Ibu Junita Dwi Wardhani, SE, M.Ed selaku Sekretaris Program Studi PG-PAUD dan pembimbing II yang telah memberi banyak arahan serta bimbingan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Wili Astuti, S.Pd, M.Hum, selaku Pembimbing Akademik.
5. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD UMS yang telah mencurahkan segala, ilmu, waktu dan pengetahuannya.

6. Ibu Nanik Isnaeni, SE. selaku kepala PAUD dan Ibu Rini Trisyawati, SE. selaku guru kelas kreatif yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian ini dan yang telah bekerjasama dan mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Anak-Anak Kelompok Anak Kelas Kreatif PAUD Qurrota A'yun Mojolegi Boyolali yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Seluruh keluarga besar PAUD Qurrota A'yun yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Alm Bapak, Ibu dan keluargaku Dasri Rohmat tercinta atas semua kasih sayang, doa dan kesabaran yang selalu menguatkan langkahku.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sebagai insan biasa, kesalahan dan kekurangan terhimpun pada diri penulis dalam menyusun skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca umumnya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 28 April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
A. PENDAHULUAN	1
1. LatarBelakangMasalah.....	1
2. PembatasanMasalah	3
3. PerumusanMasalah.....	3
4. TujuanPenelitian.....	3
5. ManfaatPenelitian.....	4
B. KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	5

1. LandasanTeori.....	5
a. PerkembanganKognitifAnakUsiaDini	5
1) PengertianPerkembanganKognitifAnakUsiaDini	5
2) Faktor yang mempengaruhiPerkembanganKognitif	5
3) StrategiPerkembanganKognitifuntukAnakUsiaDini.....	6
4) IndikatorPerkembanganKognitifAnakUsiaDini	6
5) Prinsip-prinsip yang Berorientasi pada Kebutuhan Perkembangan Anak	7
b. Permainan <i>Puzzle</i>	7
1) PengertianPermainan <i>Puzzle</i>	7
2) TujuanPermainan <i>Puzzle</i>	8
3) JenisPotongan <i>Puzzle</i>	8
4) ManfaatPermainan <i>Puzzle</i>	10
5) Cara Memainkan <i>Puzzle</i>	11
2. PenelitianTerdahulu yang Relevan	12
3. KerangkaBerpikir.....	13
4. HipotesisTindakan	14
C. METODE PENELITIAN.....	15
1. JenisdanDesainPenelitian.....	15
2. Setting Penelitian	15
3. SubjekPenelitian	16
4. Data danSumber Data	16
5. TeknikPengumpulan Data.....	17
6. InstrumenPenelitian	18
7. TeknikAnalisis Data.....	22
8. ProsedurPenelitian	23
9. IndikatorCapaianPenelitian	26
D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
1. DiskripsiKondisiAwal.....	28

a) Lokasi Penelitian.....	28
b) Visi, Misi dan Tujuan	29
c) Saran dan Prasarana	29
d) Kondisi Peserta Didik PAUD Qurrota A'yun Mojolegi	30
e) Keadaan Sumber Daya Manusia	31
f) Kegiatan Pembelajaran di PAUD Qurrota A'yun.....	31
2. Deskripsi Hasil Pra Siklus	32
3. Deskripsi Hasil Siklus I	33
4. Deskripsi Hasil Siklus II.....	37
5. Pembahasan Hasil Penelitian	40
E. PENUTUP.....	43
1. Simpulan	43
2. Implikasi	43
3. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Tabel 3.1 Rincian kegiatan, waktu, dan jenis kegiatan penelitian

Tabel 3.2 Teknik Skoring

Tabel 3.3 Butir Amatan Pedoman Observasi Peningkatan Pembelajaran Kognitif Anak melalui Permainan *Puzzle*

Tabel 3.4 Diskriptor Butir Amatan Pedoman Observasi Peningkatan Pembelajaran Kognitif Anak melalui Permainan *Puzzle*

Tabel 3.5 Pedoman Observasi Proses Penerapan Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif

Tabel 3.6 Prosentase Indikator Keberhasilan Penelitian

Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik

Tabel 4.2 Data Ketenagaan PAUD Qurrota A'yun Mojolegi

Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar

Tabel 4.4 Tabulasi Skor Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pra Siklus

Tabel 4.5 Tabulasi Skor Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus I

Tabel 4.6 Tabulasi Skor Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus II

Tabel 4.7 Tabel Pembahasan Hasil Penelitian Tiap Siklus

Tabel 4.8 Perbandingan Pencapaian Prosentase Anak Per Siklus

Tabel 4.9 Analisis Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan yang Dicapai Anak

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Puzzle Model Potongan Melengkung

Gambar2.2 Puzzle Model Potongan Geometris

Gambar2.3 Puzzle Model Potongan Modul

Gambar2.4 Puzzle Model Potongan Menurut Bagian

Gambar2.5 Puzzle Model Potongan Lurus

Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran Tindakan Kelas

Gambar 3.7Desain Penelitian Tindakan

Gambar 3.8 Proses Penelitian Tindakan

Gambar 4.9 Peta Kabupaten Boyolali di Peta Provinsi Jawa Tengah

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Profil Lembaga

Lampiran 2 Rencana Bidang Pengembangan

Lampiran 3 Lembar Observasi Permainan *Puzzle*

Lampiran 4 Daftar Nama Anak

Lampiran 5 Rencana Bidang Pengembangan Siklus I dan Siklus II

Lampiran 6 Lembar Observasi Permainan *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

Lampiran 7 Lembar Pedoman Observasi Proses Penerapan Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif

Lampiran 8 Lembar Perbandingan Hasil Prosentase

Lampiran 9 Dokumentasi