

## ABSTRAK

**Nurul Khatimah, 2021.** *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Berbasis Aplikasi Game Puzzle Anak Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rusmayadi, dan Pembimbing II Yusran Rahmat.

Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, bagaimanakah meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan puzzle berbasis aplikasi game puzzle anak pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan puzzle berbasis aplikasi game puzzle anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Jenis Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action 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. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, sebanyak 15 peserta didik.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone dapat ditingkatkan melalui permainan puzzle berbasis aplikasi Game Puzzle Anak. Meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat dari hasil persentase dari peserta didik pada kondisi awal ialah 46,67%, pada siklus I mencapai 66,67%, pada siklus II mencapai 86,67%. Sehingga dengan persentase 86,67% telah mencapai target capaian dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun rata-rata persentase siklus I ialah 56,61% dan rata-rata persentase pada siklus II yaitu 76,51%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa telah ada peningkatan kemampuan kognitif pada peserta didik kelompok B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa setelah menggunakan permainan puzzle berbasis aplikasi game puzzle anak.

**Kata Kunci :** Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Permainan Puzzle, Game Puzzle Anak