

## Abstrak

**Mariaty Situmorang (2017).** Kognitif merupakan kemampuan yang di miliki oleh individu untuk berfikir kompleks sehingga kemampuan penalaran dan pemecahan sebuah masalah dapat diselesaikan . Dalam hal ini kemampuan kognitif anak dapat dipenuhi dengan bermain , karena bermain merupakan kebutuhan anak yang secara aktif terlibat dengan lingkungan sekitar dan dapat menerima pengalaman baru sehingga anak dapat menghasilkan suatu karya.

Dari hasil observasi peneliti pada kelompok B TK Kartika Siliwangi XIX 39 – Serang, ditemukan beberapa anak belum mampu mengingat dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan anak saat mewarnai gambar. Pada kegiatan mewarnai , sebagian besar belum dapat mengingat warna sesuai dengan asli nya. Puzzle adalah Salah satu permainan yang membutuhkan daya pikir dan ketelitian sehingga melatih anak untuk memusatkan pikiran karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun bongkaran dan kepingan puzzle menjadi gambar yang seutuhnya dan tepat. Melalui permainan puzzle, anak dapat berpikir letak potongan puzzle yang sesuai dan tepat . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa permainan puzzle dapat menjadi alternatif pembuatan media pembelajaran kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Kartika Siliwangi XIX 39 – Serang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas – aktivitas anak selama kegiatan bermain puzzle dan percakapan kepada guru / wali kelas anak untuk mendapatkan informasi yang lebih kompleks. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat menjadi alternatif pembuatan media pembelajaran dalam kemampuan kognitif anak di TK Kartika Siliwangi XIX 39 – Serang .

Kata kunci : kemampuan kognitif , permainan puzzle

## Abstract

**Mariaty Situmorang (2017).** Cognitive is an ability that is owned by individuals to think complexly so that the ability of reasoning and solving a problem can be solved. In this case the child's cognitive abilities can be fulfilled by playing, because play is a requirement of a child who is actively involved with the surrounding environment and can receive new experiences so that the child can produce a work.

From the results of observations of researchers on group B KartikaSiliwangi XIX 39 - Serang, found some children have not been able to remember well. This can be seen from children's activities when coloring the image. In the coloring activity, most can not remember the color according to its original. Puzzle is one of the games that requires the power of thought and thoroughness so as to train the child to concentrate the mind because the child must concentrate when composing dismantling and puzzle pieces into a picture that is completely and precisely. Through a puzzle game, children can think of appropriate and appropriate pieces of the puzzle. This study aims to know that the puzzle game can be an alternative making learning media cognitive abilities of group B children in KartikaSiliwangi Kindergarten XIX 39 - Serang.

This research is a descriptive qualitative research. Data collection conducted in this research is observation and interview. Data collected in the form of child activities during puzzle play and conversation activities to the teacher / guardian of the child class to obtain more complex information. Based on the results of observation can be concluded that the puzzle game can be an alternative making learning media in the cognitive abilities of children in KartikaSiliwangi Kindergarten XIX 39 - Serang.

Keywords: cognitive ability, puzzle game

**Mariaty Situmorang, 2017**

*ANALISIS SISTEM PERMAINAN PUZZLE SEBAGAI ALTERNATIF PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B TK KARTIKA SILIWANGI XIX 39 SERANG- BANTEN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu