

ABSTRAK

AINAINI NASMA. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK.Negeri Pembina Kota Tanjungbalai. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2025.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif pada anak belum berkembang secara maksimal maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun di TK.Pembina Kota Tanjungbalai. Jenis penelitian termasuk jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimen dengan bentuk The Equivalent Time Sample Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel tak bisa dilakukan secara sembarang. Perlu pertimbangan, kehati-hatian, dan jauh spesifik yakni setiap subjek yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja menyesuaikan tujuan dan pertimbangan tertentu. Sehingga diambil kelas B2 yang berjumlah 20 anak yang menjadi sampel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pada 20 sampel mendapatkan hasil signifikansi dengan nilai Asymp. Sig berjumlah 0.003. Nilai $0.003 < 0.05$ maka dari itu hipotesis diterima. Artinya “Ada pengaruh yang signifikan dari permainan puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Tk.Negeri Pembina 1 Kota Tanjungbalai”

Kata Kunci : Puzzle, Kognitif, Anak Usia 5-6 Tahun.

ABSTRACT

AINAINI NASMA. The Influence of Puzzle Games on the Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years in Kindergarten. Negeri Pembina Kota Tanjungbalai. Thesis. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2025.

The problem in this research is that children's cognitive abilities have not developed optimally, so this research aims to determine the effect of puzzle games on the cognitive abilities of children aged 5-6 years in Tanjungbalai City Pembina Kindergarten. This type of research includes experimental research, using a Quasi Experimental research design in the form of The Equivalent Time Sample Design. The sampling technique uses a nonprobability sampling technique, namely purposive sampling. Purposive sampling is a sampling technique that cannot be done haphazardly. It requires consideration, caution, and is very specific, that is, each subject taken from the population is chosen deliberately to suit certain goals and considerations. So class B2 was taken, totaling 20 children as samples. The research instrument used was an observation sheet. The research results in this study showed that 20 samples obtained significant results with Asymp values. Sig is 0.003. The value $0.003 < 0.05$ therefore the hypothesis is accepted. This means "There is a significant influence of puzzle games in improving cognitive abilities in children aged 5-6 years in kindergarten. Negeri Pembina 1 Tanjungbalai City"

Keywords: Puzzle, Cognitive, Children Aged 5-6 Years.