DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Puzzle 30

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan..... 32

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian 42

Tabel 3.2 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Menggunakan Permainan Puzzle Periode Pertama (O1) 45

Tabel 3.3 Pelaksanaan Penelitian Menggunakan Permainan puzzle Periode Ke Tiga (O3)..... 46

Tabel 3. 4 Instrumen Penelitian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun ... 51

Tabel 3. 5 Interpretasi Data Kemampuan Kognitif Anak 54

Tabel 4.1 Data Hasil Observasi Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Diberikan Perlakuan Pertama (X_1O_1)..... 56

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Diberikan Perlakuan Pertama (X_1O_1). 57

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Kognitif Anak Usin 5-6 Tahun Tidak Diberi Perlakuan Pertama (X_0O_2)..... 58

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Hasil Observasi Tidak Diberikan Perlakuan Pertama (X_0O_2) 59

Tabel 4.5 Hasil Perbandingan KemampuanKognitif Anak Usia 5-6 Tahun Diberi Perlakuan Pertama (X_1O_1) dan Tanpa Perlakuan Pertama (X_0O_2)..... 60

Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Kognitif Anak Usin 5-6 Tahun Diberi Perlakuan Kedua (X_1O_3) 61

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi Data Hasil Observasi Diberi Perlakuan Kedua (X_1O_3) 62

Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Kognitif Anak Usin 5-6 Tahun Tidak Diberi Perlakuan Kedua (X_0O_4) 63

Tabel 4.9 Distribusi frekuensi Data Hasil Observasi Tidak Diberi Perlakuan Kedua (X_0O_4) 64

Tabel 4.10 Hasil Perbandingan KemampuanKognitif Anak Usia 5-6 Tahun Diberi Perlakuan Kedua (X_1O_3) dan Tanpa Perlakuan Kedua (X_0O_4) 65
Tabel 4.11 Hasil Perbandingan Capaian Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Diberi Perlakuan (X_1) dan Tanpa Perlakuan (X_0) 67
Tabel 4.12 Hasil Analisis Wilcoxon Signed Rank Test..... 68