

ABSTRAK

ELISABET CHRISTINA SAMOSIR NIM. 109113015. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang T.A 2012/2013.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada Pengaruh Penggunaan Permainan puzzle Terhadap Kemampuan kognitif anak usia 5-6 Tahun TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada Pengaruh Permainan puzzle Terhadap Kemampuan kognitif anak TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013.

Metode penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *only-posttes control grup design*. Dimana dalam menentukan sampel penelitian ini penulis menggunakan *probability sampling*. Jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 34 anak yang terbagi atas 17 anak kelas kontrol dan 17 anak kelas eksperimen Tahun pelajaran 2012/2013. Untuk memperoleh data dalam penulisan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa siswa kelas eksperimen memiliki nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelas eksperimen lebih baik dibanding siswa kelas kontrol. Hasil perhitungan diperoleh nilai t-hitung = 9,978 ; nilai ini dibandingkan dengan nilai t-tabel ($dk=(n1+n2)-2=32; \alpha=0,05$). Harga t_{tabel} dengan nilai $N = 32$ diperoleh 2,120. Sehingga diperoleh t-hitung > t-tabel ($9,978 > 2,120$), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan : ” Ada pengaruh penerapan permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari Kota Sidikalang Tahun Ajaran 2012/2013”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran dengan penerapan permainan edukasi puzzle mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif anak-anak yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa penerapan permainan edukasi puzzle.