

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PUZZLE MEDIA USAGE On CHILDREN COGNITIVE DEVELOPMENT AGED 5-6 YEARS OLD IN LPM KINDER GARDEN RAMAN ENDRA**

By

**YESI RATNA SARI**

The problem in this research was children low cognitive development aged 5-6 years old children. This research aimed to determine the differences of children cognitive development through puzzle media and to determine the effect of puzzle media on children cognitive development at LPM Raman Endra kinder garden. This research was quantitative, the method in this research was used experiment with *Treatment By Subjects Design*. The sampling technique was used purposive sampling. Sample in this research were 38 children. The data were collected by observation and documentation. Data was analysis by using t-test to see the differences of children cognitive development in learning and children problem solving before and after puzzle media activity. The results showed that there was an influences of puzzle media activity toward children cognitive development aged 5-6 years old. It was proved that there was differences in children cognitive development before the use of puzzle media and after the use of puzzle media. This result means that the use of puzzle media can help to stimulate children cognitive development, especially in children problem solving development aged 5-6 years old.

***Keywords:*** *cognitive development, learning media*

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LPM RAMAN ENDRA**

Oleh

**YESI RATNA SARI**

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *puzzle* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan *Treatment By Subjects Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran dan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah aktivitas media *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Terbukti bahwa ada perbedaan perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle*. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

***Kata Kunci:*** *perkembangan kognitif, media pembelajaran*