**MOTO**

**MOTO**

Kebahagian itu harus diperjuangkan, bukan dengan mengeluh atau meminta belas kasihan orang lain atau dengan pasrah nasib (Cicero, 2010),

 Kuperuntukkan karya ini kepada:

 Keluarga dan Sahabat-Sahabatku

**ABSTRAK**

**Andi Rachmawati**. 2016 . Pengembangan Kegiatan Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Kognitif Anak Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaen Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh Dra.Hj.Sumartini,M.Pd dan Hajerah,S.Pd,M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan Kegiatan Bermain Puzzle untuk Meningkatkan Kognitif Anak pada kelompok B TK Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan kegiatan bermain puzzle pada Taman Kanak-Kanak Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran. Subjek penelitian adalah satu orang Guru dan anak didik TK Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep pada kelompok B semester I dengan jumlah 10 anak. Fokus penelitian ini adalah pengembangan kegiatan bermain puzzle untuk meningkatkan kognitif anak pada Taman Kanak-Kanak TK Ar-Rahman Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep. Hasil penelitian pertemuan pertama terjadi peningkatan kognitif anak namun belum optimal, karena masih ada anak yang belum mampu bermain puzzle. Pada pertemuan kedua terjadi peningkatan kognitif anak karena indikator capaian kreativitas sudah tercapai ditandai dengan anak yang sudah mampu memperkirakan bentuk gambar dari kepingan puzzle dan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh serta aktvitas Guru terhadap pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak melalui pengembangan kegiatan bermain puzzle sudah optimal. Hal ini disebabkan karena Guru mempersiapkan media bahan bekas sehingga melalui pengembangan kegiatan bermain puzzle untuk meningkatkan kognitif anak dapat terlaksana secara optimal.

**PRAKATA**

 Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik yang sekaligus menjadi syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

 Pengorbanan dan tanda terima kasih saya persembahkan skripsi ini terkhusus kepada Kedua Orangtua tercinta Almrh.Ayahanda Hj.Andi Parenrengi,BA dan Almrhm.Ibunda Hj.Andi Munira, suami tercinta Drs.Mustamin dan anak-anakku. Tidak lupa pula penulis sampaikan rasa hormat dan terima kasih setinggi-tingginya kepada Ibu Dra.Hj.Sumartini,M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Hajerah,S.Pd.I,M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta arahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini. Melalui kesempatan ini pula, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr.H.Arismunandar,M.Pd, sebagai rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Dr.Abdullah Sinring, M.Pd selaku Dekan; Dr. Abdul Saman,M.Si,Kons; Drs.Muslimin, M.Ed selaku PD II; Dr.Pattaufi,M.Si selaku PD III; Dr.Parwoto,M.Pd Selaku PD IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan pelayanan akademik sejak penulis masuk dan terdaftar sebagai mahasiswa UNM di fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Syamsuardi S.Pd,M.Pd dan Arifin Manggau,S.Pd.,M.Pd. Sebagai Ketua dan Sekretaris Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FIP UNM, yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Pegawai/Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, atas segala perhatian dan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Andi Arsyad,S.Pd selaku Kepala TK Ar-Rahman dan para Guru TK Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasa Tene, yang telah berkenaan membantu penulis dalam menyelesaikan studi.
6. Seluruh sahabat dan rekan mahasiswa PG PAUD FIP UNM yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selama ini telah menunjukkan kerjasamanya selama proses perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi.

Akhir kata,semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya kepada kita semua. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dan apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.AMIN..

 Makassar, 2016

 Penulis

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL i**

**HALAMAN PENGESAHAN ii**

**PERNYATAAN KEASLIAN iii**

**MOTTO iv**

**ABSTRAK v**

**PRAKATA vi**

**DAFTAR ISI viii**

**DAFTAR TABEL x**

**DAFTAR GAMBAR xi**

**BAB I PENDAHULUAN**

 A. Latar Belakang 1

 B. Rumusan Masalah 3

 C. Tujuan Penelitian 3

 D. Manfaat Penelitian 4

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

1. Kajian Pustaka
2. Pengertian Kognitif 5
3. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 6

1). Kemampuan Kognitif Usia 4 Tahun 6

2). Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun 6

1. Pengertian Permainan Puzzle 7
2. Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Puzzle 8
3. Kelebihan Bermain Puzzle 8
4. Kelemahan Bermain Puzzle 9
5. Cara Membuat Puzzle Sederhana 10
6. Prosedur Bermain Puzzle 10

**BAB III METODE PELAKSANAAN**

1. Subjek Pembelajaran 12
2. Waktu dan Tempat Pembelajaran 12
3. Desain dan Prosedur Pengembangan 12
4. Teknik Pengumpulan Data 16
5. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan 17

**BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Pengembangan 21
2. Pembahasan 48

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 51
2. Saran 52

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Tabel Hal

* 1. Desain Pengembangan 13
	2. Kategori Penilaian Hasil Belajar 19

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar Hal

* 1. Petunjuk Bermain Puzzle, Lepaskan Puzzle dari papannya 11
	2. Acak Kepingan Puzzle 11
	3. Memberikan Tantangan Kepada Anak untuk menyusunnya 11

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Observasi Guru Pertemuan 1

 Lampiran 2 Hasil Observasi Guru Pertemuan 2

 Lampiran 3 Hasil Observasi Guru Pertemuan 3

 Lampiran 4 Hasil Observasi Guru Pertemuan 4

 Lampiran 5 Hasil Observasi Guru Pertemuan 5

 Lampiran 6 Hasil Observasi Anak Didik Pertemuan 1

 Lampiran 7 Hasil Observasi Anak Didik Pertemuan 2

 Lampiran 8 Hasil Observasi Anak Didik Pertemuan 3

 Lampiran 9 Hasil Observasi Anak Didik Pertemuan 4

 Lampiran 10 Hasil Observasi Anak Didik Pertemuan 5

 Lampiran 11 Rencana Kerja Harian (RKH) Pertemuan 1

 Lampiran 12 Rencana Kerja Harian (RKH) Pertemuan 2

 Lampiran 13 Rencana Kerja Harian (RKH) Pertemuan 3

 Lampiran 14 Rencana Kerja Harian (RKH) Pertemuan 4

 Lampiran 15 Rencana Kerja Harian (RKH) Pertemuan 5

 Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian

 Lampiran 17 Permohonan Izin Melakukan Penelitian dari FIP UNM

 Lampiran 18 Surat Izin Penelitian dari Badan Koordinasi Penanaman

 Modal Daereah Provinsi Sulawesi Selatan

Lampiran 19 Surat Izin Penelitian dari Kantor Kesbang dan Linmas Pemerintah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Taman Kanak-Kanak Ar-Rahman Panaikang Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep

Lampiran 21 Riwayat Hidup