

SKRIPSI
UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF MELALUI
MEDIA BERMAIN *PUZZLE* PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK A
RA MA'ARIF NU 04 ISTIQOMAH KALISABUK KESUGIHAN CILACAP



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh:

Purwati
212541009

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
2026

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Purwati

NIM : 212541009

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Media Bermain Puzzle pada Anak Usia Dini Kelompok A RA Ma’arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap” ini merupakan hasil Karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain Telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 4 Februari 2026

Purwati
NIM. 212541009

PERSETUJUAN

Nama : Purwati

NIM : 212541009

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Media
Bermain Puzzle pada Anak Usia Dini Kelompok A RA Ma'arif
NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nadhlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Cilacap, 4 Februari 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Wulandari Retnaningrum, M. Pd
NIDN. 2128017401

Alvan Hazhari, M. Pd
NIDN. 0421029301

MOTTO

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: "Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."
(QS. Al 'Alaq: 5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia- Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan orang-orang tercinta. Atas rasa syukur dan ungkapan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Berjuta-juta terima kasih untuk suami tercinta **“Imam Satibi”** terima kasih karena sudah selalu mendukung istri dengan penuh kasih sayang
2. Berjuta-juta terima kasih juga untuk semua anak-anaku **“Adi Purnomo, Aida Yusrifa dan Naila Khairunisa”**, terima kasih karena selalu menjadi penyemangat hidup Ibu, sehingga Ibu bisa menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan target penulis.
3. Terimakasih kepada pembimbing Skripsi Ibu **“Wulandari Retnoningrum, M. Pd”** dan Bapak **“Alvan Hazhari, M. Pd”** yang selalu sabar untuk membimbing dan memberikan semangat serta arahan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
4. Berjuta-juta terima kasih untuk Kepala RA Nurul Haq Kalisabuk Ibu **“Uswatun Hasanah, S. Pd”** yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi
5. Teman-teman seperjuangan **“PIAUD 2021 dan Teman Kerja di RA Nurul Haq Kalisabuk”** terima kasih atas setiap langkah bersama kita dalam melewati suka dan duka bersama, dan terima kasih telah menjadi teman-teman kuliah yang saling menyayangi dan memberikan banyak dukungan kepada penulis.

ABSTRAK

Purwati, 212541009, Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Media Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia Dini Kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap, Januari 2026

Media pembelajaran merupakan suatu sarana, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam kegiatan belajar. Media bermain *Puzzle* yang dinilai efektif dan menarik perhatian anak dalam belajar secara Bersama-sama. Media *Puzzle* menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, selain itu, media dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, agama, sosial-emosional dan seni. Perkembangan kognitif merupakan proses penting dalam tahap usia dini, di mana anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah secara sederhana melalui interaksi dengan lingkungannya.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media *Puzzle* kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas ini adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru sekaligus sebagai peneliti. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil yang diperoleh selama penelitian Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap. Hal ini dapat dilihat saat sebelum tindakan (pra-siklus) diperoleh anak yang berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase berkembang anak sebesar 67%. Pada siklus I pertemuan I diperoleh anak yang berkembang sebanyak 5 anak dengan persentase berkembang anak sebesar 87%. Selanjutnya peningkatan dapat dilihat pada siklus II anak yang berkembang, sebanyak 12 anak dengan persentase anak yang berkembang sebesar 87,2%, Hasil penelitian tersebut telah mencapai harapan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Perkembangan Kognitif anak, *Puzzle* kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk

ABSTRACT

Purwati, 212541009, *Efforts to Improve Cognitive Development Through Puzzle Play in Early Childhood Group A at RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap, January 2026*

Learning media are tools, methods, and techniques used to enhance children's cognitive development during learning activities. Puzzle play is considered effective and engages children's attention during collaborative learning. Puzzle play is a top priority in early childhood learning activities. Furthermore, it can stimulate various child developmental areas, including physical-motor, cognitive, language, religious, social-emotional, and artistic. Cognitive development is a crucial process in early childhood, where children begin to demonstrate the ability to think, understand, remember, and solve simple problems through interactions with their environment.

The purpose of this study is to describe the process of improving children's cognitive development through Puzzle media in group A at RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap. This type of research is classroom action research (CAR). This classroom action research is a research conducted systematically and reflectively on various actions carried out by teachers who also act as researchers. Classroom action research is carried out through several cycles, where each cycle consists of four main stages, namely planning, implementing actions, observing, and reflecting.

The results obtained during the study The use of puzzle media can improve children's cognitive development at RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Kesugihan Cilacap. This can be seen before the action (pre-cycle) obtained children who developed as many as 2 children with a percentage of child development of 67%. In the first cycle of the first meeting obtained children who developed as many as 5 children with a percentage of child development of 87%. Furthermore, an increase can be seen in the second cycle of children who developed, as many as 12 children with a percentage of child development of 87.2%. The results of this study have achieved the expectations in this study.

Keywords: *Learning Media, Puzzles, Children's Cognitive Development, Group A Puzzles at RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk*

KATA PENGANTAR

Puji syukur alkhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Media Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia Dini Kelompok A di RA Ma'arif NU 04 Istiqomah Kalisabuk Cilacap. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaa'at-Nya di akhirat kelak. Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar sarjana pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. A Luthfi Hamidi, M. Ag. selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
3. Inayatul Latifah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
4. Wulandari Retnaningrum, M. Pd selaku Pembimbing I skripsi
5. Alvan Hazhari, M. Pd selaku Pembimbing II skripsi
6. Uswatun Hasanah, S Pd. selaku Kepala RA Nurul Haq Kalisabuk
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin. Saran dan kritik yang membangun diharapkan penulis demi perbaikan karya di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca serta pengembangan ilmu.

Cilacap, 4 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Anak Usia Dini.....	12
1. Pengertian Anak Usia Dini	12
2. Karakteristik Anak Usia Dini	13
3. Perkembangan Anak Usia Dini	14
4. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	15
5. Pentingnya Perkembangan Kognitif.....	19
6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak.....	20
B. Media <i>Puzzle</i>	22
1. Media <i>Puzzle</i>	22
2. Tujuan Media <i>Puzzle</i>	24
3. Jenis jenis Media <i>Puzzle</i>	26
4. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	29
5. Kelebihan dan Kekurangan	30
C. Penelitian yang Relevan	31
D. Kerangka Berpikir	33

E. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
1. Jenis Penelitian	37
2. Desain Penelitian	37
3. Subjek Penelitian	38
4. Deskripsi dari Setiap Siklus Kegiatan	38
5. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
6. Sumber Data	46
7. Teknik Pengumpulan Data	46
8. Instrument Pengumpulan Data	47
9. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	50
1. Hasil Penelitian.....	50
2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
3. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V PENUTUP.....	83
1. Kesimpulan.....	83
2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	90
1. Modul Ajar	91
2. Reapitulasi Nilai Siklus I dan siklus 2.....	100
3. Dokumentasi Penelitian.....	101
4. Daftar Riwayat Hidup.....	103

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Puzzle</i> Angka.....	25
2. Gambar 2.2 <i>Puzzle</i> Huruf Besar	25
3. Gambar 2.3 <i>Puzzle</i> Huruf Kecil.....	27
5. Gambar 2.4 <i>Puzzle</i> Huruf Hijaiyah	27
6. Gambar 2.5 <i>Puzzle</i> Warna.....	28
7. Gambar 2.6 <i>Puzzle</i> Geometri	28
8. Gambar 2.7 Skema Kerangka Berpikir.....	35
9. Gambar 3.1 Model Krut Lewin.....	38

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	45
2. Tabel 3.2 Persentase Indikator Penilaian	48
3. Tabel 4.1 Lembar Pra Siklus Hasil Perkembangan Kognitif.....	52
4. Tabel 4.2 Hasil Siklus I Pertemuan ke I.....	57
5. Tabel 4.3 Hasil Siklus I Pertemuan ke II.....	59
6. Tabel 4.4 Hasil Siklus I Pertemuan ke III	62
7. Tabel 4.5 Hasil Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Siklus I	64
8. Tabel 4.6 Hasil Siklus II Pertemuan ke I.....	69
9. Tabel 4.7 Hasil Siklus II Pertemuan ke II.....	72
10. Tabel 4.8 Hasil Siklus II Pertemuan ke III.....	75
11. Tabel 4.9 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus II.....	77
12. Tabel 4.10 Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II	79
13. Tabel 4.11 Wawancara Guru	80