

ABSTAK

Roudhatul Jannah, 2022, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif (Problem Solving) Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Tangram di Kelompok A Tk Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: Luthfatun Nisa', M.Pd.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif (Problem solving), Alat Permainan Edukatif tangram, Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Salah satu perkembangan kognitif yang perlu ditingkatkan yaitu belajar dan memecahkan masalah (*Problem Solving*).

Anak usia dini perlu memiliki kemampuan *problem solving* dengan bertujuan untuk membantu mereka mengatasi persoalan dengan baik dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan memecahkan masalah berkaitan dengan bagaimana anak berpikir, memahami, dan mendapatkan pemahaman akan dunianya, termasuk juga kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

Berdasarkan hal tersebut, ada dua pokok permasalahan yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini, yaitu: *Pertama*, bagaimana upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram di kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *Kedua*, bagaimana peningkatan kemampuan kognitif (*Problem Solving*) anak usia dini melalui APE tangram pada siswa kelompok A TK Alimuddin Dusun Dadak Desa Batu Karang Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yang diperoleh berupa wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif (*problem solving*) dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran alat permainan edukatif tangram yaitu berupa potongan-potongan geometri yang disusun sesuai dengan ide dan pemikiran anak. *Kedua*, Pengaruh model pembelajaran media tangram yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklusnya dapat meningkat. Hal itu ditandai dengan pesentase indikator pencapaian perkembangan kognitif (*Problem solving*) yaitu kemampuan perkembangan kognitif (*Problem solving*) anak dapat dikatakan meningkat apabila tingkat ketuntasan belajar $\geq 65\%$. Pada siklus pertama di pertemuan kedua dari 23 anak yang membeikan hasil BSH dan BSB yaitu 43% dan pada siklus kedua di pertemuan kedua yang memberi nilai BSH dan BSB yaitu 69%.