

## ABSTRAK

Hj. Marliani, 2021. *Meningkatkan Aspek Kognitif dalam Mengenal dan Menyebutkan Lambang Bilangan melalui Permainan Puzzle Angka Kelompok B RA NU Raudhatul Jannah, Banjarmasin*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing (I) Rizki Noor Haida, S.Psi, M.Pd, (II) Aspiya Aziza, S.Pd, M.Pd

Kata Kunci : *Meningkatkan Aspek Kognitif ,Puzzle Angka, Anak Usia 5-6 Tahun*

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aspek kognitif anak dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, juga untuk mengetahui aktivitas anak berupa minat, perhatian dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan kegiatan bermain *puzzle* angka, media *puzzle* angka yang digunakan bergambar alat kendaraan didarat berlambang angka disetiap kepingannya, usia anak pada penelitian ini adalah 5-6 tahun, yang berada pada kelompok B RA NU Raudhatul Jannah Banjarmasin yang berjumlah 14 anak. Kegiatan dilaksanakan dengan dua siklus, satu siklus empat kali pertemuan, terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aspek kognitif dan aktifitas anak mengalami kemajuan. Dari data pra siklus, prosentase anak pada kategori berkembang sesuai harapan hanya ada 2 anak (14,28%), kemudian di siklus I meningkat menjadi 9 anak (64,29%). Selanjutnya di siklus II, kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik menjadi 12 anak (85,71%). Hal tersebut dipengaruhi oleh keaktifan anak yang meningkat pada aspek minat dan perhatiannya. Ini membuktikan bahwa permainan *puzzle* angka dapat membantu menstimulasi perkembangan kognitif anak terutama pada perkembangan berpikir simbolik, dalam mengenal dan menyebutkan lambang bilangan.