

ABSTRAK

Kartika, Wafa. 2025. Pengaruh Permainan *Game Baby Puzzle* terhadap Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azhar Kota Jambi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing (I) Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si, (II) Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I.

Kata kunci : *Game baby puzzle*, perkembangan kognitif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *game baby puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK IT Al-Azhar Kota Jambi. Permainan *baby puzzle* merupakan media digital edukatif yang menggabungkan unsur bermain dan belajar dengan cara menyusun potongan gambar berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal. Sampel dalam penelitian ini adalah 11 anak kelompok B TK IT Al-Azhar yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan rubrik penilaian perkembangan kognitif berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor perkembangan kognitif anak setelah diberikan treatment berupa permainan *baby puzzle* selama enam kali pertemuan. Uji statistik dengan uji-t menunjukkan hasil yang signifikan, yang berarti permainan *baby puzzle* berpengaruh secara positif terhadap perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, media permainan digital seperti *baby puzzle* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini.