

ABSTRAK

Sri Malem, 1710410048, Pengembangan Aspek Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif *Puzzle* Huruf Hijaiyyah Di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2021/2022, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang: (1) penerapan media pembelajaran *puzzle* huruf hijaiyyah untuk meningkatkan aspek kognitif dan bahasa anak usia dini di RA Muslimat. (2). Peran seorang Guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa dalam permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat. (3). Menjelaskan kendala-kendala yang dialami oleh seorang Guru dan Murid dalam proses belajar mengajar menggunakan alat permainan *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kualitatif sesuai dengan objek kajian, maka penelitian ini disebut penelitian lapangan. Disini penulis mengambil lokasi di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 Juli sampai 16 Agustus 2022. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian dan penarikan simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dalam proses belajar menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah anak-anak RA Muslimat kelas B sudah berkembang sesuai harapan dalam aspek pengembangan kognitif dan bahasanya. (2). Peran yang dilakukan oleh seorang Guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan Bahasa anak usia dini. Sudah baik karena seorang Guru sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjadi Demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, evaluator. (3). Dalam proses belajar mengajar tentunya tidak ada yang berjalan mulus tentu saja terdapat kendala-kendala yang dialami misalnya kendala bagi guru yaitu kurangnya fasilitas dalam menunjang pembelajaran agama dan murid Kendala yang dialami oleh anak-anak: Terbatasnya alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Perkembangan Bahasa, Penerapan, *Puzzle* Huruf Hijaiyyah.