

ABSTRAK

Objek *puzzle* yang akan dibuatkan yaitu produk berupa *puzzle* PDAM Tirtanadi. Audiens dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar mulai dari usia 6-12 tahun. Meningkatkan kemampuan kognitif-motorik anak dalam mengenalkan bangunan Menara PDAM Tirtanadi dalam media *puzzle*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yakni metode perancangan berbasis riset. Adapun dalam proses perancangan media permainan *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi dalam upaya mengembangkan kognitif-motorik anak pada usia 6-12 tahun atau usia sekolah dasar ini, penulis mengambil beberapa metode pengambilan data yang terbagi atas data primer dan data skunder. *Puzzle* sebagai media pembelajaran dan bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif-motorik pada anak, karena pada permainan *puzzle* anak dapat melihat suatu benda dari sudut pandang bentuk, warna sehingga anak dapat berpikir untuk membedakan bentuk dan warna dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi bentuk utuh bangunan Menara PDAM Tirtanadi dan merangsang pergerakan tubuh ketika anak berpikir saat menyusun potongan-potongan *puzzle* dalam mencocokkan bagian satu kebagian lainnya, sehingga terlatihnya sistem kognitif-motorik pada anak. Kepada guru dan orang tua untuk dapat lebih memperhatikan media pembelajaran dan bermain untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif-motorik pada anak. Kepada masyarakat untuk lebih menjaga warisan budaya bangunan bersejarah agar tidak terlupakan.

Kata kunci : *Puzzle*, Kognitif-motorik anak, PDAM Tirtanadi, Kota Medan