

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Permainan Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung” yang ditulis oleh Uskuri Ni’matal Mukarromah, NIM 12206183081 jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang dibimbing oleh Ibu Dr. Hj. Luluk ‘Atirotu Zahroh, M.Pd.

Kata Kunci: Playdough, Kognitif, Anak Usia 4-5 Tahun

Penelitian ini didasarkan pada gambaran di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung sebagian anak masih kurang dalam hal kemampuan kognitif. Anak kelompok A1 masih belum mampu mengenal dan memahami dengan baik berbagai macam konsep warna, bentuk, dan ukuran. Hal ini terjadi dikarenakan pendidik di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol hanya menggunakan metode penugasan yang monoton bagi anak seperti mengerjakan LKA sehingga anak merasa bosan ketika pembelajaran mengenal warna, bentuk, dan ukuran. Penggunaan kembali permainan playdough dalam pembelajaran mengenalkan warna, bentuk, dan ukuran menjadi cara yang dilakukan oleh pendidik kelompok A1 supaya anak dapat dengan mudah belajar tanpa dipaksa, tertarik dengan materi yang diajarkan, dan tercapainya pertumbuhan dan perkembangan anak dalam hal kemampuan kognitif dapat menuju tahap optimal.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung? 2) Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung? 3) Bagaimana langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, jenis yang digunakan yaitu studi kasus, teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan 1) reduksi data, 2) penyajian data, 3) penarik kesimpulan. Sedangkan untuk pengecekan keabsahan data menggunakan 1) keterpercayaan, 2) keteralihan, 3) kebergantungan, 4) kepastian.

Hasil penelitiannya adalah 1) Langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung dilakukan dengan: a) penggunaan materi yang disesuaikan dengan cara berpikir anak, b) penggunaan sumber belajar yang dekat dengan anak, dan c) penggunaan aktivitas yang beragam. 2) Langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung dengan: a) tahap pengenalan bentuk, b) tahap pengurutan bentuk, c) tahap penyimpulan bentuk, dan d) tahap persamaan bentuk dengan benda sekitar. 3) Langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran melalui permainan playdough di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung dengan: a) tahap eksplorasi ukuran b) tahap pengenalan ukuran, dan c) tahap penerapan konsep ukuran.

ABSTRACT

Thesis with the title "Playdough Games in Improving Cognitive Ability of Children 4-5 Years Old at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung" written by Uskuri Ni'matal Mukarromah, NIM 12206183081 majoring in Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, who is supervised by Mrs. Dr. Hj. Luluk 'Atirotu Zahroh, M.Pd.

Keywords: Playdough, Cognitive, 4-5 Years Old Children

This research is based on the description at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung that some children are still lacking in cognitive abilities. Children in group A1 are still not able to recognize and understand well the various concepts of color, shape, and size. This happens because educators at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol only use a monotonous assignment method for children such as doing worksheets so that children feel bored when learning about colors, shapes, and sizes. The reuse of playdough games in learning to introduce colors, shapes, and sizes is a method used by group A1 educators so that children can easily learn without being forced, are interested in the material being taught, and the achievement of children's growth and development in terms of cognitive abilities can reach the optimal stage.

The focus of this research is 1) How are the learning steps in improving the ability to recognize colors through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung? 2) How are the learning steps in improving the ability to recognize shapes through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung? 3) How are the learning steps in increasing the ability to recognize sizes through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

The approach used in this study is a qualitative descriptive approach, the type used is case studies, research data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The data analysis technique uses 1) data reduction, 2) data presentation, 3) conclusion drawing. Meanwhile, to check the validity of the data using 1) trustworthiness, 2) transferability, 3) dependence, 4) certainty.

The results of the research are 1) The learning steps in improving the ability to recognize colors through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung are carried out by: a) the use of materials adapted to the child's way of thinking, b) the use of learning resources that are close to the child, and c) use of various activities. 2) Learning steps in increasing the ability to recognize shapes through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung by: a) shape recognition stage, b) shape sorting stage, c) shape inference stage, and d) form equation stage with surrounding objects . 3) Learning steps in improving the ability to recognize size through playdough games at RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung by: a) size exploration stage b) size recognition stage, and c) size concept application stage.

الملخص

البحث العلمي بعنوان "ألعاب العجين في تحسين القدرة المعرفية للأطفال بعمر 4-5 سنوات في المدرسة روضة للأطفال "رادين فتة" فادا رجا سومبركمفال تلونج اجونج" كتبها اشكري نعمة المكرمة. رقم دفتر القيد : 12206183081 وتحصصت في التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة كلية التربية وعلم المعلمين، الذين بإشراف الاستاذة الدكتورة لولوق أتيروتو زهره م.ف.د.

يستند هذا البحث إلى وصف في المدرسة روضة للأطفال "رادين فتة" فادا رجا سومبركمفال تلونج اجونج لا يزال بعض الأطفال يفتقرن إلى القدرات المعرفية. لا يزال الأطفال في المجموعة 11 لم يقدرون ان يعرفوا ويفهموا مفاهيم الألوان والشكل والابعاد المختلفة جيداً. يحدث هذا لأمر المعلمين في المدرسة روضة للأطفال "رادين فتة" فادا رجا سومبركمفال تلونج اجونج يعين طريقة تعليم الأطفال للأطفال مثل عمل ورقة ابداع الأطفال حتى يشعر الأطفال بالملل عند تعلم الألوان والأشكال والأحجام. يتقدم إعادة استخدام ألعاب العجين في التعلم الألوان والأشكال والأحجام إحدى الطرق التي يستخدمها معلمو المجموعة 11 حتى يمكن للأطفال التعلم بسهولة دون إجبار، والاهتمام بالمواد التي يتم تدريسها وتحقيق نمو الطفل وتطوره في القدرات المعرفية يستطيع أن يصل إلى المرحلة المثلثي.

هذا بورقة البحث يعني 1) كيف هي خطوات التعلم لتحسين التعرف على الألوان من خلال ألعاب الصالصال في المدرسة روضة للأطفال "رادين فتة" فادا رجا سومبركمفال تلونج اجونج؟ 2) كيف هي خطوات التعلم لتحسين التعرف على الأشكال من خلال ألعاب الطين في المدرسة روضة للأطفال "رادين فتة" فادا رجا سومبركمفال تلونج اجونج؟ 3) كيف هي خطوات التعلم لتحسين التعرف على الحجم من خلال الألعاب الطينية في مدرسة روضة "رادين فتاه" فادا راجا سومبركمفال تلونج اجونج؟

النهج الذي يستخدم في هذه الدراسة هو نهج وصفي النوعي، والنوع المستخدم هو دراسات الحالة، وتقنيات جمع البيانات البحثية باستخدام الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات 1) تقليل البيانات، 2) عرض البيانات، 3) رسم الخاتمة. وفي الوقت نفسه ، للتحقق من صحة البيانات باستخدام 1) المجدارة بالثقة، 2) قابلية النقل، 3) التبعية، 4) السياقات.

نتائج البحث : 1) يتم تنفيذ خطوات التعلم لتحسين القدرة على التعرف على الألوان من خلال ألعاب العجين في مدرسة روضة "رادين فتاه" فادا راجا سومبركمفال تلونج اجونج عن طريق: أ) استخدام المواد الملائمة لطريقة تفكير الطفل ، ب) استخدام مصادر التعلم القرية من الطفل ، ج) استخدام الأنشطة المختلفة. 2) تعلم خطوات تحسين القدرة على التعرف على الأشكال من خلال ألعاب العجين في مدرسة روضة "رادين فتاه" فادا راجا سومبركمفال تلونج اجونج عن طريق: أ) مرحلة التعرف على الشكل ، ب) مرحلة فرز الشكل ، ج) مرحلة استدلال الشكل ، د) مرحلة معادلة الشكل مع الكائنات المحيطة. 3) تعلم خطوات لزيادة القدرة على التعرف على الأحجام من خلال ألعاب العجين في مدرسة روضة "رادين فتاه" فادا راجا سومبركمفال تلونج اجونج عن طريق: أ) مرحلة استكشاف الحجم ب) مرحلة مقدمة الحجم ، ج) مرحلة تطبيق مفهوم الحجم.