ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Peran Guru dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif Pengenalan Bentuk Geometri di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung" yang ditulis oleh Devi Lutvia Mindhayanti, NIM: 12206193078, Yang dibimbing oleh Dr. Ummu Sholihah, S.Pd., M.Si

Kata Kunci: Peran Guru, Alat Permainan Edukatif, Pengenalan Bentuk Geometri

Penelitian ini didasarkan pada gambaran RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung merupakan salah satu RA yang menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri dengan baik. Namun ada beberapa faktor, diantaranya media pembelajaran terbatas, pembelajaran menitik beratkan membaca dan berhitung, sehingga membuat anak kurang tertarik pada pembelajarannya.

Fokus penelitian ini adalah 1) Bagaimana peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung? 2) Bagaimana kendala guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung? 3) Bagaimana solusi dalam mengatasi hambatan guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan geometri di RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung, mendeskripsikan kendala guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA AL-Hikmah DoroampelTulungagung, mendeskripsikan solusi guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA AL-Hikmah DoroampelTulungagung.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisis datanya adalah 1) reduksi data, 2) penyajian data dan 3) penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah 1) Peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif bentuk geometri di RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung dilakukan dengan: a) Guru sebagai informator dengan memberikan informasi kegiatan yang dilakukan, b) Guru sebagai pembimbing dengan memberikan bimbingan kepada anak tentang geometri,c) Guru sebagai mediatordengan memperkenalkan permainan geometri,d) Guru sebagai evaluator dengan memberikan evaluasi. 2) Kendala guru dalam menggunakan alat permainan edukatif bentuk geometri di RA AL-Hikmah Doroampeldilakukan dengan:a) Kendala guru sebagai informator yaitu sulit menata bahasa dan lingkungan kurang mendukung, b) Kendala guru sebagai pembimbing yaitu anak tidak fokus karena tidak memegang alat permainan edukatif, c) Kendala guru sebagai mediator yaitu guru hanya fokus dengan satu kelompok, d) Kendala guru sebagai evaluatoryaitu guru belum mampu melaksanakan evaluasi setiap hari. 3) Solusi guru dalam menggunakan alat permainan edukatif pengenalan bentuk geometri di RA AL-Hikmah Doroampeldengan: a) Solusi guru sebagai informator yaitu memberikan 2 bahasa

(bahasa indonesia dan bahasa jawa) dan guru melakukan *ice breaking*, b) Solusiguru sebagai pembimbing yaitu memberikan nyanyian agar anak fokus,c) Solusi guru sebagai mediator yaitu dengan guru tidak hanya fokus dengan satu kelompok tetapi dengan kelompok lainnya, d) Solusi guru sebagai evaluator yaitu memenejemen waktu secara maksimal.

ABSTRACT

Thesis with tittle "**Teacher's Role in Using Educational Game Tools to Recognize Geometry at RA AL-Hikmah DoroampelTulungagung**" written by Devi Lutvia Mindhayanti, NIM: 12206193078, advisor by Dr. Umm Sholihah, S.Pd., M.Sc

Keywords: Teacher's Role, Educational Game Tools, Recognition of Geometry Shapes

This research is based on the description of RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung, who is one of the RAs who uses educational game tools to recognize geometric shapes well. However, there are several factors, including some students who have not been able to name geometric shapes correctly. This can be introduced through the role of the teacher by using educational game tools. Where with the role of the teacher using this educational game tool, it is hoped that children will be able to understand various types of geometry.

The focus of this research is 1) What is the teacher's role in using educational games to recognize geometric shapes at RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung? 2) What are the teacher's constraints in using educational game tools to recognize geometric shapes at RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung? 3) What are the solutions to overcome teacher obstacles in using educational games to introduce geometry at RA Al-Hikmah Doroampel Tulungagung.

This research aims to describe the teacher's role in using educational game tools to recognize geometric shapes at RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung, to describe the teacher's constraints in using educational game tools to recognize geometric shapes at RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung, to describe solutions in using educational game tools for the introduction of geometric shapes in RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung.

The research method used is a qualitative approach with a descriptive type. Data collection techniques are observation, interviews, documentation. The data analysis techniques are 1) data reduction, 2) data presentation and 3) drawing conclusions.

The results of this research are 1) The role of the teacher in using geometric shape educational games at RA AL-Hikmah Doroampel Tulungagung is carried out by: a) The teacher acts as an informant by providing information on the activities carried out, b) Theteacher acts as a guide by providing guidance to children about geometry, c) Theteacher as a mediator by introducing geometry games, d) The teacher as an evaluator by giving an evaluation. 2) The teacher's constraints in using geometric shape educational games at RA AL-Hikmah Doroampel are carried out by: a) The teacher's constraints as an informator, namely difficulty in organizing language and the environment is not supportive, b) The teacher's constraints as a guide, namely the child is not focused because he does not hold a game tool educative, c) Obstacles of the teacher as a mediator, namely the teacher only focuses on one group, d) Obstacles of the teacher as an evaluator, namely the teacher has not been able to carry out evaluations every day. 3) The teacher's solution in using educational game tools to introduce geometric

shapes at RA AL-Hikmah Doroampel is done by: a) The teacher's solution as an informant, namely giving 2 languages (Indonesian and Javanese) and the teacher doing ice breaking, b) The teacher's solution as a guide namely giving songs so that children focus, c) The teacher's solution as a mediator, namely with the teacher not only focusing on one group but with another group, d) The teacher's solution as an evaluator, namely managing time optimally.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "**دور المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسيةفيروضةالأطفالالحكمة دورامفل**"،قد كتبته: ديفي لوتفيا ميندهايانتي. رقم القيد: ١٢٢٠٦١٩٣٠٧٨ . قسم تربية الإسلام للأطفال المبكرة. المشرفة: الدكتورة أم صالحة الماجستيرة.

الكلمة الرئيسية:دور المعلم، أدوات الألعاب التعليمية، التعرف على الأشكال الهندسية

يعتمدهذاالبحثعلى وصف روضةالأطفالالحكمة دورامفل، وهو أحد روضةالأطفالالتي تستخدم أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسية بشكل جيد. ومع ذلك، هناك عدة عوامل، بما في ذلك بعض الطلاب الذين لم يتمكنوا من تسمية الأشكال الهندسية بشكل صحيح. يمكن تقديم ذلك من خلال دور المعلم باستخدام أدوات اللعبة التعليمية. حيث مع دور المعلم باستخدام أداة اللعبة التعليمية هذه، من المأمول أن يتمكن الأطفال من فهم أنواع مختلفة من الهندسة.

يركز هذا البحث على 1) ما هو دور المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسية في روضة الأطفال الحكمة دورامفل ؟ 2) ما هي قيود المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسية في روضة الأطفال الحكمة دورامفل ؟ 3) ما هي الحلول للتغلب على معوقات المعلم في استخدام الألعاب التعليمية لتعريف الهندسة في روضة الأطفال الحكمة دورامفل.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف دور المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسية في روضةالأطفالالحكمة دورامفل، لوصف قيود المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية للتعرف على الأشكال الهندسية فيروضةالأطفالالحكمة دورامفل، لوصف الحلول في الاستخدام. أدوات اللعبة التعليمية لإدخال الأشكال الهندسية في روضةالأطفالالحكمة دورامفل.

أسلوب البحث المستخدم هو منهج نوعي من النوع الوصفي. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات هي 1) تقليل البيانات، 2) عرض البيانات و 3) استخلاص النتائجنتائج هذه الدراسة هي: 1) تم تنفيذ دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية ذات الشكل الهندسي في دار الحكمة من خلال: أ) يعمل المعلم كمخبر من خلال توفير معلومات عن الأنشطة التي تم تنفيذها، ب) يعمل المعلم كدليل من خلال تقديم إرشادات للأطفال حول الهندسة، ج) المعلم كوسيط من خلال تقديم ألعاب الهندسة، د) المعلم كمقيم من خلال تقديم تقييم. 2) يتم تنفيذ قيود المعلم في استخدام الألعاب التعليمية ذات الشكل الهندسي في دار الحكمة من خلال: أ) قيود المعلم كمخبر، وهي صعوبة تنظيم اللغة والبيئة غير داعمة، ب) قيود المعلم باعتبارها الدليل، أي أن الطفل ليس مركزًا لأنه لا يحمل أداة تربوية للعبة، ج) عقبات المعلم كوسيط، أي أن المعلم يركز فقط على مجموعة واحدة، د) معوقات المعلم كمقيم، وهي المعلم لم يكن قادرًا على إجراء التقييمات كل يوم. 3) يتم حل المعلم في استخدام أدوات الألعاب التعليمية لإدخال الأشكال الهندسية في روضةالأطفالالحكمة دورامفل من خلال: أ) حل المعلم كمخبر، وهو إعطاء لغتين (الإندونيسية والجاوية) والمعلم

يقوم بكسر الجليد، ب) حل المعلم كدليل وهو إعطاء الأغاني بحيث يركز الأطفال، ج) حل المعلم كوسيط، أي مع المعلم ليس فقط التركيز على مجموعة واحدة ولكن مع مجموعة أخرى، د) حل المعلم كمقيم، وهي إدارة الوقت على النحو الأمثل.