ABSTRAK

Kholilia Abadiatul Masruroh, NIM. 12206193031, "Strategi Pembelajaran Guru dalam Menerapkan Permainan Lempar Dadu untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung", Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2023, Pembimbing : Errifa Susilo, M.Pd.

Kata Kunci : Permainan Lempar Dadu, Menstimulasi Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masa anak usia dini adalah masa yang sangat penting bagi anak untuk mendapatkan stimulasi pada aspek perkembangannya yang harus dikembangkan dengan maksimal, apalagi pada aspek kognitif anak. Karena perkembangan kognitif bisa dijadikan kesiapan bagi anak untuk kehidupan di masa depan. Dari fenomena yang terjadi dimana dunia anak usia dini adalah dunia bermain seperti pada kegiatan permainan lempar dadu yang merupakan salah satu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Karena pada kegiatan ini anak akan dilatih untuk bisa berfikir logis dan pemecahan masalah. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti tentang strategi pembelajaran guru dalam menerapkan permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung.

Fokus penelitian ini adalah : 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung?. 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung?. 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung?. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi pembelajaran guru dalam menerapkan permainan lempar dadu untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di RA Al Hidayah Demuk Kabupaten Tulungagung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini dengan reduksi data, *display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* (kesimpulan sementara). Pengecekan keabsahan data

dilakukan dengan triangulasi, pembahasan sejawat, dan memperpanjang keikutsertaan.

Hasil dari penelitian ini adalah peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada tiga tahapan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan kegiatan evaluasi. Pada kegiatan perencanaan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menetapkan alokasi waktu dan jadwal kegiatan, memilih dan mempersiapkan media pembelajaran dan menentukan bentuk penilaian. Selanjutnya pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak dengan berpedoman pada RPPH dan memberikan tugas pada anak untuk belajar bertanggungjawab dan memberikan bimbingan, motivasi dan nasihat bagi anak. Terakhir pada kegiatan evaluasi guru mengamati setiap kemampuan anak dalam melakukan kegiatan, dan unjuk kerja dari hasil karya anak untuk mengetahui hasil perkembangannya. Selanjutnya dari kedua kegiatan tersebut dicatat pada buku catatan perkembangan anak untuk disampaikan kepada wali murid.

ABSTRACT

Kholilia Abadiatul Masruroh, NIM. 12206193031, "Teacher Learning Strategies in Applying Dice Throwing Games to Stimulate Cognitive Development in Group A Children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung District", Department of Early Childhood Islamic Education, Sayyid Ali Rahmatullah State University Tulungagung, 2023, Advisor : Errifa Susilo, M.Pd.

Keywords: Dice Throwing Game, Stimulating Cognitive Development, Early Childhood

The background of this research is that early childhood is a very important period for children to get stimulation in aspects of their development that must be developed optimally, especially in the cognitive aspects of children. Because cognitive development can be used as a readiness for children for life in the future. From the phenomenon that occurs where the world of early childhood is the world of play as in dice throwing game activities which is one of the interesting and fun learning for children. Because in this activity children will be trained to be able to think logically and solve problems. In this case the researcher is interested in researching the teacher's learning strategy in implementing dice throwing games to stimulate cognitive development in group A children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency.

The focus of this research is: 1) How is the learning plan for throwing the dice game to stimulate cognitive development in group A children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency? 2) How is the implementation of learning to throw the dice game to stimulate cognitive development in group A children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency? 3) How is the evaluation of learning to throw the dice game to stimulate cognitive development in group A children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency? The aim of this research is to describe the teacher's learning strategy in applying dice throwing games to stimulate cognitive development in group A children at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency.

This study uses a descriptive qualitative approach. The research location was at RA Al Hidayah Demuk, Tulungagung Regency. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. Data analysis in this study was done by data reduction, display (presentation of data), and conclusion drawing (temporary conclusions). Checking the validity of the data was carried out by triangulation, peer discussions, and extending participation.

The results of this study are that researchers can conclude that there are three stages, namely, the planning stage, the implementation of learning, and evaluation activities. In planning activities the teacher prepares a learning implementation plan (RPP), determines time allocation and schedule of activities, selects and prepares learning media and determines the form of assessment. Furthermore, in the implementation of learning carried out by the teacher to stimulate children's cognitive development by referring to the RPPH and giving assignments to children to learn to be responsible and provide guidance, motivation and advice for children. Finally, in the evaluation activity, the teacher observes each child's ability to carry out activities, and the performance of the child's work to find out the results of their development. Furthermore, the two activities are recorded in the child development notebook to be conveyed to the student's guardian.

ملخص

خليليا ابدية مسرورة . برقم, ١٢٢٠٦١٩٣٩٣١، "استراتيجيات تعليم المعلم في تطبيق لعبة النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ، قسم التربية الإسلامية في الطفولة المبكرة ، جامعة السيد علي رحمة الله الحكومية تولوغأكوغ ٢٠٢٣، المشرف: ايريفا سوسيلو، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: لعبة النرد ، تحفيز الترقية المعرفية ، الطفولة المبكرة

هذا الإستقراء من خلفية على أن الطفولة المبكرة هي فترة مهمة جدا للأطفال للحصول على التحفيز في جوانب ترقيتهم التي يجب تطويرها على النحو الأمثل خاصة في الجوانب المعرفية للأطفال. لأنها يمكن استخدام التطور المعرفي كإستعداد للأطفال للحياة في المستقبل. من الظاهرة التي تحدث حيث يكون عالم الطفولة المبكرة هو عالم اللعب كما هو المعروف في أنشطة لعبة النرد التي تعد من الألعاب التعليمية الممتعة والممتعة للأطفال. لأنها في هذا النشاط سيتم تدريب الأطفال ليكونوا قادرين على التفكير المنطقي وحل المشكلات. في هذه الحالة و يهتم المستقرء بالبحث عن استراتيجيات تعليم المعلم في تطبيق لعبة النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ

تركيز هذا البحث على: ١) كيف يكون تخطيط التعليم لرمي لعبة النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ؟ ٢) كيف يتم تنفيذ تعليم رمي لعبة النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ؟ ٣) كيف يتم تقييم تعليم رمي لعبة النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ؟ .الغرض من هذا الإستقراء هو وصف استراتيجية تعليم المعلم في تنفيذ لعبة النرد النرد لتحفيز الترقية المعرفية لدى أطفال المجموعة أ في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ

يستخدم هذا الإستقراء المنهج الكيفي النوعي. كان موقع البحث في روضة الأطفال الهداية ديموك منطقة تولوغأكوغ. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والتوثيق. تحليل البيانات في هذا الإستقراء مع تقليل البيانات وعرض البيانات والاستنتاجات المؤقتة. تم التحقق من صحة البيانات عن طريق التثليث ومناقشات الأقران وتوسيع المشاركة.

خلاصة هذا الإستقراء إلى أنه يمكن للمستقرء استنتاج على ثلاث مراحل وهي مرحلة التخطيط و تنفيذ التعليم و أنشطة التقييم. في أنشطة التخطيط يعد المعلم خطة تنفيذ التعليم (RPP) ويحدد تخصيص الوقت والجدول الزمني للأنشطة و يختار ويعد وسائط التعليم ويحدد شكل التقييم. إضافة على ذلك في تنفيذ التعليم الذي يقوم به المعلم لتحفيز الترقية المعرفة للأطفال من خلال الرجوع إلى RPPH وإعطاء مهام للأطفال لتعلم أن يكونوا مسؤولين وتقديم التوجيه والتحفيز والمشورة للأطفال. في نشاط التقييم يلاحظ المعلم قدرة كل طفل على تنفيذ الأنشطة و أداء عمل الطفل لمعرفة نتائج تطورهم. إضافة على ذلك يتم تسجيل النشاطين في دفتر تنمية الطفل ليتم نقلهما إلى والديهم