ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Strategi Guru dalam Permainan *Puzzle* pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen" ini ditulis oleh Alik Khusnaini NIM. 12206193034. Dosen Pembimbing Germino Wahyu Broto, M.Si. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 2023.

Kata kunci : Strategi Guru, Permainan *Puzzle*, Stimulasi Kognitif.

Penelitian dengan judul "Strategi Guru dalam Permainan *Puzzle* pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen" ini di latar belakangi bahwa disana terdapat keunggulan sudah memiliki strategi dalam memberikan stimulasi kognitif anak yang cukup berhasil, yaitu melalui media permainan puzzle. Karena pada permainan puzzle memiliki berbagai jenis gambar sesuai dengan tema yang diperlukan pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan adanya berbagai jenis gambar puzzle yang digunakan, anak didik dapat memilih dan menggunakan sesuai dengan minatnya untuk perkembangan kognitifnya.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan perencanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen (2) Mendeskripsikan pelaksanaan strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen (3) Mendeskripsikan evaluasi strategi guru dalam permainan puzzle pada stimulasi kognitif anak 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Tanen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus dan lokasi penelitian yang bertempat di TK Dharma Wanita Tanen. Penelitian ini menggunakan sumber data yang terdiri dari dokumen, narasumber (informan), peristiwa (aktivitas), tempat (lokasi), benda, gambar dan rekaman. Metode pengumpulan data terdiri dari metode wawancara, metode observasi, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data. Pengecekan keabsahan temuan terdiri dari uji kredibilitas (*credibility*), uji transferabilitas (*transferability*), uji dependendabilitas (*dependability*), uji konfirmabilitas (*confirmability*).

Hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu, (1) Perencanaan strategi guru diawali dengan menyusun RPPH dengan kegiatan pembelajaran sesuai tema yang telah ditentukan. Kemudian perencanaan di dalam kelas guru mempersiapkan permainan puzzle dan kegiatan pendukung lain untuk pembelajaran. (2) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan permainan puzzle dilakukan dengan memberikan dua kegiatan yang dapat menstimulasi kognitif anak didik. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan pendekatan secara langsung dan tanya jawab kepada anak didik untuk mengetahui sejauh mana mereka berkembang. (3) Evaluasi dilakukan dengan guru mengobservasi dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran guna mengetahui perkembangan setiap anak didik dan memberikan penilaian.

ABSTRACT

The thesis entitled "Strategi Guru dalam Permainan *Puzzle* pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen" was written by Alik Khusnaini NIM. 12206193034. Supervisor Germino Wahyu Broto, M.Si. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 2023.

Keywords: Strategy Teacher, *Puzzle* Game, Cognitive Stimulation.

The research entitled "Strategi Guru dalam Permainan *Puzzle* pada Stimulasi Kognitif Anak 4 – 5 Tahun di TK Dharma Wanita Tanen" is motivated by the fact that there is an advantage of already having a strategy in providing cognitive stimulation of children that is quite successful, namely through the medium of puzzle games. Because the puzzle game has various types of images according to the theme needed during learning activities. With the various types of puzzle images used, students can choose and use according to their interests for their cognitive development.

This study aims to (1) Describe the teacher's strategy planning in puzzle games on cognitive stimulation of children 4-5 years at TK Dharma Wanita Tanen (2) Describe the implementation of teacher strategies in puzzle games on cognitive stimulation of children 4-5 years at TK Dharma Wanita Tanen (3) Describe the evaluation of teacher strategies in puzzle games on cognitive stimulation of children 4-5 years at TK Dharma Wanita Tanen.

This study uses a qualitative research approach with the type of research used is a case study and the research location is located at TK Dharma Wanita Tanen. This study uses data sources consisting of documents, sources (informants), events (activities), places (locations), objects, pictures and recordings. Data collection methods consist of interview methods, observation methods, and documentation methods. Data analysis techniques consist of data reduction, data presentation, and data conclusions. Checking the validity of the findings consists of a credibility test (*credibility*), transferability test (*transferability*), dependability test (*dependability*), confirmability test (*confirmability*).

The results of the research that has been carried out are, (1) The teacher's strategic planning begins with compiling lesson plans with learning activities according to predetermined themes. Then planning in the classroom the teacher prepares puzzle games and other supporting activities for learning. (2) The implementation of learning activities with puzzle games is carried out by providing two activities that can stimulate students' cognitive. During the learning activities, the teacher takes a direct approach and asks students to find out how far they are developing. (3) Evaluation is carried out with the teacher observing from the beginning to the end of the learning activity in order to find out the progress of each student and provide an assessment.

ملخص

تم إعداد رسالة التخرج بعنوان "استراتيجيات المعلم في لعبة الألغاز لتحفيز الاعتقادات العقلية للأطفال في الفئة العمرية ٤-٥ سنوات في روضة الأطفال دارما وانيتا تانين" من قبل الطالب عاليك حسنيني برقم الطالب ١٢٢٠٦١٩٣٠٣٤. وكان المشرف الأكاديمي للرسالة هو السيد جيرمينو واهيو بروتو، ماجستير في كلية التربية وعلوم التعليم بجامعة الدولة الإسلامية سيد علي رحمة الله تولونجاجونج في عام ٢٠٢٣.
الكلمات الرئيسية: استراتيجية المعلم، لعبة الألغاز، تحفيز المعرفة.

يُعد هذا البحث الموسوم بعنوان "استراتيجية المعلم في لعبة الألغاز في تحفيز المعرفة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٤-٥ سنوات في روضة الأطفال تك دارما وانيتا تانن" مدعومًا بأن هناك ميزة في استراتيجية المعلم في تقديم تحفيز معرفي ناجح بما يكفي، وذلك من خلال لعبة الألغاز كوسيلة. حيث تحتوي لعبة الألغاز على مجموعة متنوعة من الصور وفقًا للموضوعات المطلوبة في نشاط التعليم. وباستخدام مجموعة متنوعة من الألغاز المستخدمة، يمكن للطلاب اختيار الألغاز واستخدامها وفقًا لاهتماماتهم لتطوير معرفتهم المعرفية.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) وصف استراتيجية المعلم في تخطيط لعبة الألغاز في تحفيز المعرفة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الأطفال تك دارما وانيتا تانن، (٢) وصف تنفيذ استراتيجية المعلم في لعبة الألغاز في تحفيز المعرفة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الأطفال تك دارما وانيتا تانن، (٣) وصف تقييم استراتيجية المعلم في لعبة الألغاز في تحفيز المعرفة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة الأطفال تك دارما وانيتا تانن.

تستخدم هذه الدراسة منهج البحث النوعي، ونوع الدراسة المستخدم هو دراسة الحالة، وموقع البحث هو روضة الأطفال تك دارما وانيتا تانن. تستخدم هذه الدراسة مصادر البيانات التي تتكون من الوثائق، ومصادر المعلومات (المبلغين)، والأحداث (الأنشطة)، والأماكن (المواقع)، والأشياء، والصور، والتسجيلات. تتكون طرق جمع البيانات من طريقة المقابلة، وطريقة المراقبة، وطريقة التوثيق. تتكون تقنيات تحليل البيانات من تقليص البيانات، وعرض البيانات، واستنتاج البيانات. يتم التحقق من صحة النتائج من خلال اختبار المصداقية (الموثوقية)، واختبار قابلية النقل (الانتقالية)، واختبار الموثوقية (القابلية للتوكيد)، واختبار التأكد (الاعتمادية).

(١) يتم بدء تخطيط استراتيجية المعلم من خلال إعداد خطة الحصة التعليميةخـطـة تنفيذ التعلم اليومية وتضم الأنشطة التعليمية المتعلقة بالموضوع المحدد. ثم يقوم المعلم في الفصل بالتحضير للعبة الألغاز وأنشطة داعمة أخرى لعملية التعلم. (٢) يتم تنفيذ أنشطة التعلم بواسطة لعبة الألغاز من خلال تقديم نشاطين يعززان تنمية المعرفة ال ذهني للطلاب. خلال جلسات التعلم، يقوم المعلم بالتواصل المباشر وطرح الأسئلة للطلاب لمعرفة مدى تقدمهم. (٣) يتم إجراء التقييم عن طريق المراقبة من بداية حتى نهاية جلسات التعلم من أجل تحديد تطور كل طالب وتقديم تقييم.