

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar,**” ditulis oleh Indah Khoirunisa’, NIM. 17206153035, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Tulungagung. Pembimbing: Dr. Luluk Atirotu Zahro, M.Pd

Kata kunci: Permainan Dakon Geometri, Kemampuan Kognitif Anak

Konteks dalam penelitian skripsi ini dilatar belakangi oleh upaya guru dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri untuk anak dengan menerapkan permainan dakon geometri. Dengan menggunakan permainan ini, anak-anak dapat mengenal bentuk geometri dengan lebih mudah dan lebih aktif karena permainannya menarik. Anak-anak dikenalkan dengan garis terlebih dahulu dan bangun membentuk geometri yang di gambar oleh guru di papan tulis. Gambar kemudian dikenalkan satu per satu kepada anak melalui tanya jawab. Maka diperlukan permainan yang dapat membantu dalam mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu dakon geometri.

Fokus penelitian pada skripsi ini adalah (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan permainan dakon geometri dalam, mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar? (2) Bagaimana dampak penerapan permainan dakon geometri dalam, mengembangkan kemampuan kognitif anak di Tk Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan proses penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar. (2) Untuk mendeskripsikan penerapan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Rofi’ul A’la Jiwut Nglegok Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Paparan data dan analisis data yang dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan cara pengujian *Credibility*, pengujian *Transferability*, Pengujian *Depenability*, dan pengujian *Confirmability*.

Hasil dari paparan data penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan permainan dakon geometri yang dilaksanakn pada penelitian ini hasilnya efektif, pengenalan bentuk geometri pada anak berdampak pada kemampuan anak dapat memecahkan masalah dalam mengembangkan kemampuan kognitif yaitu mengenal bentuk-bentuk geometri. (2) Dampak dari permainan dakon geometri efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak, karena proses kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan efektif proses pembelajaran.

ABSTRACT

Thesis with the title "Game Dakon Geometry in Developing Cognitive Abilities in Children in Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar," written by Indah Khoirunisa ', NIM. 17206153035, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Early Childhood Islamic Education, IAIN Tulungagung. Supervisor: Dr. Luluk Atirotu Zahro, M.Pd

Keywords: Dakon Geometry, Children's Cognitive Ability

The context in this study is motivated by the teacher's efforts in introducing geometric shapes to children by applying the play of the geometric dakon. By using this game, children can recognize geometric shapes more easily and more actively because the game is interesting. Children are introduced to the lines first and get up to form geometries drawn by the teacher on the board. The pictures are then introduced one by one to the child through question and answer. So we need a game that can help in recognizing geometric shapes, namely geometry dakon.

The formulation of the problem in this study are (1) How are the steps in applying the game of deep geometric play, developing the cognitive abilities of children in Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar? (2) What is the impact of the application of the game of geometrical play in, developing children's cognitive abilities at Tk Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar?

The purpose of this study is (1) To describe the process of applying the game of geometric play in developing children's cognitive abilities at Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar. (2) To describe the application of geometric dakon in developing children's cognitive abilities at Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

This research uses a descriptive qualitative approach. Data collection techniques are done through observation, interviews and documentation. Data exposure and data analysis were performed using data reduction, data presentation, and conclusion techniques. Data validity is done by means of the Credibility test, the Transferability test, the Depenability test, and the Confirmability test.

The results of the research data exposure can be concluded that: (1) The application of the game of geometric dakon in this study is effective, the introduction of geometric shapes in children has an impact on the ability of children to solve problems in developing cognitive abilities, namely recognizing geometric shapes. (2) By applying the game of geometric dakon children become more active and also dare to think about the introduction of geometric shapes. In addition, children are also able to describe geometric shapes well.

الملخص

أطروحة بعنوان "لعبة الهندسة في تطوير القدرات المعرفية لدى الأطفال في رياض الأطفال رافي علا بليتار" كتبها إنداء خويرونيسا، رقم هوية الطالب ١٧٢٠٦١٥٣٠٣٥ ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، قسم التربية الإسلامية للطفولة المبكرة ، معهد الدين الإسلامي لولاية تونغونغونغ. المشرف: دكتور لولوك أتييرو زهرو ، وزير التعليم

الكلمات المفتاحية: لعبة الهندسة ، القدرة المعرفية للأطفال

الدافع وراء هذا السياق في بحث الأطروحة هو جهود المعلم في تقديم الأشكال الهندسية للأطفال من خلال تطبيق الألعاب. هندسة داك باستخدام هذه اللعبة ، يمكن للأطفال التعرف على الأشكال الهندسية بسهولة أكبر وبفعالية أكبر لأن اللعبة مثيرة للاهتمام. يتم تعريف الأطفال على الخطوط أولاً والحصول على أشكال هندسية يرسمها المعلم على السبورة. ثم يتم عرض الصور واحدة تلو الأخرى للطفل من خلال سؤال وجواب. ثم نحتاج إلى لعبة يمكن أن تساعد في التعرف على الأشكال الهندسية ، أي هندسة داك.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي : ١. كيف الخطوات في تطبيق لعبة اللعب الهندسي العميق ، وتنمية القدرات المعرفية للأطفال في روضة رضيع عليو جيوت نجليجوك بليتار؟. ٢. كيف تأثير تطبيق لعبة اللعب العميقة الهندسية ، وتطوير قدرات الأطفال المعرفية في روضة رضيع عليو جيوت نجليجوك بليتار؟.

الغرض من هذه الدراسة هو : ١. لوصف عملية تطبيق لعبة اللعب الهندسي في تنمية القدرات المعرفية للأطفال في روضة رضيع عليو جيوت نجليجوك بليتار؟. ٢. لوصف التطبيق الهندسة في تطوير القدرات المعرفية للأطفال في رياض الأطفال في روضة رضيع عليو جيوت نجليجوك بليتار؟.

ستخدم هذا البحث المنهج الوصفي النوعي. تتم تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والوثائق. تم إجراء التعرض للبيانات وتحليل البيانات باستخدام الحد من البيانات ، وعرض البيانات ، وتقنيات الاستنتاج. تتم صحة البيانات عن طريق اختبار المصادقية واختبار قابلية النقل واختبار القابلية للاختبار واختبار التأكيد.

نتائج التعرض لبيانات البحوث يمكن استنتاجها أن: ١ تطبيق اللعبة إن داكون الهندسة التي أجريت في هذه الدراسة فعالة، وإدخال الأشكال الهندسية في الأطفال له تأثير على قدرة الطفل على حل المشاكل في تطوير القدرات المعرفية، وهي التعرف على الأشكال الهندسية. من داكون خلال تطبيق لعبة الهندسية، يصبح الأطفال أكثر نشاطاً ويجرؤون أيضاً على التفكير في إدخال. ٢. الأشكال الهندسية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للأطفال أيضاً وصف الأشكال الهندسية جيداً.