

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK PERABAAN
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM DAUD
KHOLIFATULLOH PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
LARA OKTAVIA
NIM. 15022064

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

ABSTRAK

Lara Oktavia. 2019. Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini diawali dengan penggunaan permainan kotak perabaan yang belum pernah digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, selama ini permainan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah permainan tebak benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang, dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster sampling*, yaitu kelas B2 dan kelas B1 masing-masingnya berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 4 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelas eksperimen adalah 80,83 dan SD sebesar 7,02 sedangkan pada kelas kontrol adalah 63,75 dan SD sebesar 9,18. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar (5,51 dan t_{tabel} sebesar 2,048 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 28$. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan kotak perabaan efektif terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

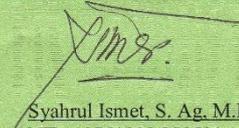
Kata Kunci: Permainan Kotak Perabaan, Kemampuan Kognitif

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang
Nama : Lara Oktavia
NIM/BP : 15022064/2015
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2019

Disetujui oleh
Pembimbing,


Syahrul Ismet, S. Ag. M.Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Ketua Jurusan PG-PAUD


Dr. Delfi Eliza, M.Pd
NIP. 19651030 198903 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

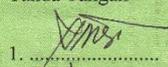
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KOTAK PERABAAN TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM
DAUD KHOLIFATULLOH PADANG**

Nama : Lara Oktavia
NIM : 15022064
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Februari 2019

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd	1. 
2. Anggota	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lara Oktavia
NIM/BP : 15022064/2015
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul :Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

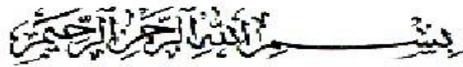
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata tulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 12 Februari 2019
Yang menyatakan,


6000
ENAM RIBU RUPIAH

Lara Oktavia
15022064

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal yang berjudul **“Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Tabing Padang”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan proposal ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Syahrul Ismet S.Ag., M. Pd selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan dan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra, Sri Hartati, M. Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Delfi Eliza, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini.
5. Ibu Dr. Nenny Mahyudin, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Dr. Hadiyanto, M.Ed selaku wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Dr. Dharmis, M.Pd., Kons selaku wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
9. Bapak Drs. Zulhendri Zen, M.Pd selaku wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Bapak Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti.
11. Ibu kepala sekolah beserta guru-guru Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholiatulloh Padang yang telah menerima serta membantu peneliti selama melakukan penelitian.

12. Ayah, Ibu, adik-adik serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.

13. Kakak-kakak, teman-teman, adik-adik, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang selalu memberikan dukungan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 29 Januari 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	14
d. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini	16
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	17
a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	17
b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	18
c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak.....	19
d. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	19
4. Konsep Bermain Anak Usia Dini	21

a.	Pengertian Bermain	21
b.	Pentingnya Bermain Bagi Anak	23
c.	Karakteristik Bermain.....	24
d.	Manfaat Bermain	25
5.	Alat Permainan	26
a.	Pengertian Alat Permainan	26
b.	Tujuan Penggunaan Alat Permainan	27
6.	Konsep Permainan Kotak Perabaan	27
a.	Pengertian Permainan Kotak Perabaan	27
b.	Tujuan Permainan.....	29
c.	Alat Dan Bahan Permainan	30
d.	Teknik Pembuatan	30
e.	Tempat Bermain	30
f.	Langkah-Langkah Permainan.....	30
B.	Penelitian Relevan	31
C.	Kerangka Konseptual	32
D.	Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	34
B.	Populasi Dan Sampel	35
C.	Instrumen Dan Pengembangannya.....	37
D.	Teknik Pengumpulan Data	47
E.	Teknik Analisi Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A.	Hasil Penelitian	53
B.	Pembahasan	78

BAB V PENUTUP

A.	Simpulan	83
B.	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka konseptual.....	32
-----------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan penelitian	35
Tabel 2. Jumlah anak di TK Islam daud kholifatulloh.....	37
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	38
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen kognitif anak.....	39
Tabel 5. Instrumen pernyataan	40
Tabel 6. Rubrik untuk item pertanyaan.....	41
Tabel 7. Kriteria penilaian kemampuan perkembangan kognitif.....	43
Tabel 8. Langkah persiapan perhitungan uji bartlett.....	51
Tabel 9. Distribusi frekuensi hasil <i>pre-test</i> kemampuan kognitif anak kelas eksperimen (B2).....	54
Tabel 10. Distribusi frekuensi hasil <i>pre-test</i> kemampuan kognitif anak kelas kontrol (B1).....	57
Tabel 11. Rekapitulasi hasil <i>pre-test</i>	59
Tabel 12. Distribusi frekuensi hasil <i>post-test</i> kemampuan kognitif anak kelas eksperimen (B2).....	61
Tabel 13. Distribusi frekuensi hasil <i>post-test</i> kemampuan kognitif anak kelas kontrol (B1).....	64
Tabel 14 Rekapitulasi hasil <i>post-test</i>	66
Tabel 15. Hasil perhitungsn pengujian liliefors <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	69
Tabel 16. Hasil perhitungan uji homogenitas <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	69
Tabel 17. Hasil perhitungan nilai <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas Kontrol	70
Tabel 18. Hasil perhitungan <i>pre-test</i> pengujian dengan t-test.....	71
Tabel 19. Hasil perhitungan pengujian liliefors <i>post-test</i> kelas	

eksperimen dan kelas kontrol.....	72
Tabel 20. Hasil uji homogenitas <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	73
Tabel 21. Hasil perhitungan nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	74
Tabel 22. Hasil perhityngan <i>post-test</i> pengujian dengan t-test	75
Tabel 23. Perbandingan hasil perhitungan nilai <i>pre-test</i> dan nilai <i>post-test</i>	76

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Data nilai pre-test kelas eksperimen	55
Grafik 2. Data nilai pre-test kelas kontrol	58
Grafik 3. Data perbandingan hasil pre-test kemampuan kognitif anak kelas Eksperimen dan kelas kontrol	60
Grafik 4. Data nilai post-test kelas eksperimen	62
Grafik 5. Data nilai post-test kelas kontrol	65
Grafik 6. Data perbandingan hasil post-test kemampuan kognitif anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	67
Grafik 7. Data perbandingan hasil pre-test dan post-test kemampuan kognitif anak kelas eksperimen dan kelas kontrol	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Dokumentasi Validitas Penelitian.....	133
Gambar 1. Guru menjelaskan tentang tema alam semesta.....	133
Gambar 2. Guru menjelaskan tentang benda alam.....	133
Gambar 3. Anak meraba-raba benda yang ada dalam kotak perabaan	134
Gambar 4. Anak meraba benda yang dalam kotak perabaan	134
Dokumentasi Penelitian	
Dokumentasi Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen	166
Gambar 5. Guru menjelaskna tentang tema alam semesta.....	166
Gambar 6. Guru memperkenalkan kotak perabaan	166
Gambar 7. Anak meraba benda dalam kotak perabaan sekaligus menjelaskan apa yang dirasakan	167
Gambar 8. Anak menyebutkan tekstur dari benda	167
Gambar 9. Guru mengenalkan tekstur pada anak	168
Gambar 10. Guru mengenalkan konsep berhitung pada anak.....	168
Gambar 11. Guru mengenalkan konsep besar kecil pada anak.....	169
Gambar 12. Guru menjelaskan tentang tema alam semesta.....	169
Gambar 13. Anak mampu menjelaskan benda yang diraba didalam kotak Perabaan	170
Gambar 14. Anak mampu menjelaskan tekstur dari benda.....	170
Dokumentasi pre-test dan post-test kelas kontrol.....	171
Gambar 15. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk meraba benda dibalik panggung buatan	171
Gambar 16. Anak menjelaskan apa yang dirasakan dari balik panggung Buatan	171
Gambar 17. Anak mampu menyebutkan tekstur bintang yang diraba.....	172
Gambar 18. Anak meraba patung bintang dari balik panggung buatan.....	172
Gambar 19. Guru mengenalkan tekstur pada anak	173

Gambar 20. Guru mengenalkan konsep berhitung pada anak.....	173
Gambar 21. Guru mengenalkan konsep besar kecil pada anak.....	174
Gambar 22. Guru menjelaskan tentang panggung buatan	174
Gambar 23. Anak menebak bintang yang ada dibalik panggung	175
Gambar 24. Guru membantu anak dalam menebak bintang yang ada dibalik panggung	175
Gambar 25. Guru memberikan pujian kepada anak yang mampu menebak binatang	176

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. RPPH Kelas Eksperimen	87
Lampiran 2. RPPH Kelas Kontrol.....	102
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kognitif Anak.....	117
Lampiran 4. Item Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak	118
Lampiran 5. Tabel Analisis Untuk Perhitungan Validitas Item.....	119
Lampiran 6. Tabel analisis item untuk perhitungan validitas item	120
Lampiran 7. Tabel Persiapan Untuk Menghitng Validitas Item Nomor 1	121
Lampiran 8. Tabel Persiapan Untuk Menghitng Validitas Item Nomor 2	123
Lampiran 9. Tabel Persiapan Untuk Menghitng Validitas Item Nomor 3	125
Lampiran 10. Tabel Persiapan Untuk Menghitng Validitas Item Nomor 4	127
Lampiran 11. Hasil Analisis Instrumen Kemampuan Kognitif Anak.....	129
Lampiran 12. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas	130
Lampiran 13. Perhitungan Mencari Reliabilitas Dengan Rumus Alpha.....	131
Lampiran 14. Dokumentasi Validitas Data Di TK Pertiwi 2.....	133
Lampiran 15. Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen (B2).....	135
Lampiran 16. Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol (B1).....	136
Lampiran 17. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean Dan Varians Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen (B2).....	137
Lampiran 18. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean Dan Varians Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol (B1).....	139
Lampiran 19. Tabel Nilai <i>Pre-Test</i> Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai Yang Terbesar	141
Lampiran 20. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Anak	

Pada Kelas Eksperimen (B2)	142
Lampiran 21. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Pre-Test</i> Anak Pada Kelas Kontrol (B1)	143
Lampiran 22. Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> (Uji <i>Barlet</i>)	144
Lampiran 23. Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i>	146
Lampiran 24. Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (B2).....	148
Lampiran 25. Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (B1)	149
Lampiran 26. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean Dan Varians Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen (B2).....	150
Lampiran 27. Perhitungan Banyak Kelas, Interval Kelas, Mean Dan Varians Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol (B1).....	152
Lampiran 28. Tabel Nilai <i>Post-Test</i> Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai Yang Terbesar	154
Lampiran 29. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak Pada Kelas Eksperimen (B2)	155
Lampiran 30. Persiapan Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) Dari Nilai <i>Post-Test</i> Anak Pada Kelas Kontrol (B1)	156
Lampiran 31. Uji Homogenitas Nilai <i>Post-Test</i> (Uji <i>Barlet</i>).....	157
Lampiran 32. Uji Hipotesis Nilai <i>Post-Test</i>	159
Lampiran 33. Tabel Harga Kritik Dari R Product-Moment.....	161
Lampiran 34. Tabel Nilai Z.....	162
Lampiran 35. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	163
Lampiran 36. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	164
Lampiran 37. Tabel Nilai T (Untuk Uji Dua Ekor)	165

Lampiran 38. Dokumentasi Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang	166
---	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.

Secara filosofis, pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia. Artinya, melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia yang lebih baik. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bagian dari ilmu pendidikan yang secara spesifik mempelajari pendidikan anak usia 0-8 tahun. Perkembangan yang pesat menjadikan PAUD sebagai disiplin ilmu yang multi dan interdisipliner. Artinya, PAUD merupakan satu disiplin ilmu yang terdiri atas banyak ilmu yang terkait satu sama lain.

PAUD bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak usia dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Artinya PAUD memiliki konsep dasar mengembangkan berbagai potensi anak, baik secara fisik maupun psikologis. Oleh karena itu, nilai-nilai positif yang ditanamkan kepada mereka akan tepat sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Lingkup Perkembangan

anak terdiri dari nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni. Salah satu lingkup perkembangan yang penting di kembangkan di Taman Kanak-kanak adalah lingkup perkembangan kognitif. Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali terhadap ide-ide dan belajar.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengembangan kognitif dimaksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang di dapatkannya dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya. Kognitif sangat berperan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas pembelajaran selalu berhubungan dengan mengingat dan berfikir. Peranan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif adalah menyajikan pembelajaran yang dapat merangsang anak untuk berfikir seperti menyediakan berbagai media yang menarik, sesuai dengan perkembangan, pengalaman dan keinginan anak. Salah satu cara mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan cara bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sangat dibutuhkan dalam diri setiap anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya, seperti kemampuan spiritual, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan juga kemampuan kognitif. Salah satu lingkup perkembangan yang dapat dikembangkan dalam kegiatan bermain yaitu kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui bermain seperti anak menemukan sendiri hal-hal yang baru saat bermain.

Untuk pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini, guru dapat menggunakan media yang bisa membantu anak untuk mengungkapkan perasaannya, seperti guru dapat merangsang anak dengan menggunakan permainan kotak perabaan dimana kotak perabaan ini terinspirasi dari permainan kotak misteri. Dimana dalam kotak misteri tersebut dimasukkan benda-benda yang dekat dengan anak dan anak menebak benda apa yang ada di dalam kotak misteri tersebut akan tetapi permainan ini dilakukan dengan cara meraba-raba. Oleh sebab itu, permainan ini dirubah menjadi dengan nama kotak perabaan, sehingga cara bermain kotak ini meraba benda-benda yang terdapat di dalam kotak, tanpa melihat benda melihat benda tersebut. Langkah-langkah permainan kotak perabaan ini seperti anak memasukkan tangan ke dalam kotak perabaan kemudian anak menyebutkan benda apa yang tersentuh oleh tangannya kemudian anak menjelaskan berapa macam benda yang berbeda dari dalam kotak perabaan, menjelaskan tekstur dari benda dan juga membedakan ukuran benda tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh yang beralamat jalan Adinegoro Parupuak Tabing diperoleh informasi bahwa anak mempunyai kesulitan saat membedakan tekstur dari benda yang ditemukan. Terlihat anak tidak terlalu teliti tentang sesuatu hal, seperti pada saat pembelajaran anak terlihat banyak mendapatkan informasi dari guru dan juga pada saat di perlihatkan suatu benda anak mengalami kesulitan saat membedakan tekstur dari benda yang diperlihatkan. Pengamatan dan wawancara

kepada beberapa guru di TK Islam Daud Kholifatullah bahwa masih terlihat anak yang belum mampu untuk menjelaskan tekstur dari benda, dan ketika dilihat media anak terlalu lama berfikir dan akhirnya diam, sehingga terlihat guru harus lebih aktif dan lebih kreatif dalam membantu anak untuk mampu berfikir.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak, yaitu dengan menggunakan permainan kotak perabaan dimana permainan ini dapat membantu anak untuk merasakan, menyentuh dengan indera kulit, sehingga anak dapat menjelaskan tentang benda yang disentuh. Permainan kotak perabaan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berfikirnya. Upaya pemecahan masalah tersebut peneliti wujudkan dalam bentuk penelitian eksperimen dengan **“Efektivitas Permainan Kotak Perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatullah Padang”**. Judul ini dipilih karena peneliti menganggap bahwa permainan kotak perabaan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatullah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang menjadi beberapa masalah antaranya:

1. Anak mempunyai kesulitan ketika mencoba menghitung benda

2. Anak punya kesulitan ketika membedakan berbagai tekstur benda yang ditemuinya
3. Anak kesulitan membedakan ukuran besar kecil
4. Alat-alat permainan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kurang bervariasi.
5. Kurangnya kesempatan anak untuk melatih kemampuan kognitif anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi yaitu bahwa anak mempunyai kesulitan dalam membedakan berbagai tekstur benda yang ditemui di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Seberapa efektifkah media perabaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifkah permainan kotak perabaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

a. Bagi Peneliti

Sebagai informan awal bagi peneliti untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam pelaksanaan perkembangan kognitif anak sehingga bisa berkembang dengan baik. Serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

b. Bagi Guru

Permainan kotak perabaan diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dan membantu guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penerapan kotak perabaan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai tambahan informasi untuk menambah wawasan dan sebagai bahan baca pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berusia 0-8 tahun yang membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Menurut Mansur (2014: 88) Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Rakimahwati (2012:7) anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Hartati dalam Rakimahwati (2012: 7) mengatakan bahwa anak usia dini berada dalam pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi.

Sedangkan Sujiono (2012:6) mengungkapkan “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat bagi kehidupan selanjutnya. anak usia berada pada rentang usia 0-8 tahun”. Yulsyofriend (2013: 1) menjelaskan anak usia dini adalah sosok

individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai lingkup perkembangan sedang mengalami masa berkembang.

Sejalan dengan itu, Suryana (2013: 28) menyatakan bahwa “ anak usia merupakan individu yang unik dimana dia memiliki pola dan perkembangan dalam aspek fisik, sosial, emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh tersebut”. Suyadi dan Maulidya (2013: 2) menerangkan usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*), sekaligus periode yang sangat kritis dan menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Mansur (2014: 18) menyatakan “pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dari usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang rentang usia dari 0-8 tahun. Pada masa ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat dalam menentukan kehidupan atau pendidikan selanjutnya

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan insan yang unik. Mereka memiliki karakteristik yang akan membedakan antara satu dengan lainnya. Anak usia dini memiliki perbedaan dan cara belajar dengan orang dewasa. Solehuddin dalam Rakimahwati (2012: 7) menyatakan bahwa “karakteristik anak adalah unik, aktif, rasa ingin tahu tinggi, egosentris, berjiwa petualang, daya konsentrasinya pendek, gaya imajinasinya tinggi, senang berteman”. Sejalan dengan itu Suyadi dan Ulfa (2013: 48) mengemukakan “anak-anak dari zaman ke zaman menunjukkan karakteristik tumbuh kembang yang unik dan berbeda-beda. Oleh karena itu, kajian tumbuh kembang anak usia dini berjalan terus menerus dan tak kenal henti”.

Sujiono dan Sujiono (2010: 25) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah: 1) Senang bertanya tentang apa saja yang dilihat, dengar atau rasakan; 2) sering membangkang menunjukkan sikap keras kepala, susah diatur, negatisme, dan marah tanpa alasan yang jelas; 3) senang bermain tanpa henti seperti tidak mengenal lelah; 4) senang menjelajah (mengeksplorasi); 5) anak sebagai peniru terhadap segala sesuatu yang ada di sekitar semakin meningkat; 6) senang berkhayal.

Menurut Suryana (2013: 32-33) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah: 1) Anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut dan kepentingannya sendiri; 2) anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal menarik dan menakjubkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3) anak bersifat unik,

keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain; 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang di atas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu unik dan berbeda-beda, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan suka berimajinasi. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, serta kindusif bagi anak, guru perlu memahami karakteristik setiap anak dalam mengembangkan setiap potensi yang dimiliki anak.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, juga sebagai upaya pemberian stimulus untuk potensi anak. Menurut susanto (2017: 16) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak

dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkreasi. Sejalan dengan itu, Rahman dalam Susanto (2017: 17) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang berencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Sedangkan menurut Mulyasa (2012: 43) pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, maupun kemandirian. Yulsyofriend (2013: 1-2) mengemukakan pendidikan anak usia dini adalah sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Menurut Suyadi (2014: 23) menjelaskan secara institusional maupun yuridis dikemukakan oleh Bredekam dan Copple (1997) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup sebagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang di rancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Sedangkan Suryana (2016: 217) menyatakan pendidikan anak usia dini

suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan sejak lahir hingga delapan tahun dalam pemberian rangsangan atau stimulus kepada anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

PAUD bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Secara umum menurut Suyadi (2014: 24) tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Menurut Susanto (2017: 23) secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan anak usia dini ialah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam perkembangan fisiologis yang bersangkutan.

- b. Memahami perkembangan kreativitas anak usai dini dan usaha-usaha yang dilakukan untuk pengembangannya.
- c. Memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- d. Memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- e. Memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.
- f. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.
- g. Mengintervensi dini dengan memberikan rangsangan sehingga menumbuhkan potensi-potensi yang tersembunyi (*hidden potency*), yaitu dimensi perkembangan anak, yang meliputi bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat, dan bakat.
- h. Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan potensi-potensi yang dimiliki anak.

Sedangkan menurut Suyadi dan Ulfa (2015: 19) secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sejalan dengan itu menurut Solehuddin (dalam Suyadi dan Ulfa 2017: 19) tujuan pendidikan anak usia dini ialah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara

optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Sedangkan menurut Suyanto dalam Suyadi dan Ulfa (2017: 19) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah “untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa”.

UNESCO dalam Suyadi dan Ulfa (2015: 20) menyebutkan tujuan PAUD sebagai berikut:

- 1) Membangun fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka putus sekolah;
- 2) Menanam inventasi SDM yang menguntungkan;
- 3) Menghentikan roda kemiskinan;
- 4) Turut serta aktif menjaga dan melindungi hak asasi setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak dan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal untuk mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Selain itu juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua serta pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak usia dini.

c. **Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usai dini harus memiliki karakteristik pendidikan anak usia dini pada umumnya. Menurut Solehuddin dalam rusdinal (2008: 18) mengemukakan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia dan sangat

fundamental, 2) PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab merupakan pondasi dasar bagi kepribadian anak, 3) Anak yang mendapatkan pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktifitas dan pada akhirnya anak akan mampu lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, 4) Merupakan masa *golden age* (usia keemasan), 5) Cerminan diri untuk melihat kepribadian anak di masa mendatang.

Menurut Suyadi (2010: 12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu :

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak;
- 2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar;
- 3) Lingkungan yang kondusif dan matang;
- 4) Menggunakan pembelajar terpadu dalam bermain;
- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup atau keterampilan hidup (*life skills*);
- 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar;
- dan 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam menentukan kepribadian anak di masa mendatang dan sangat fundamental bagi perkembangan anak, belajar sambil bermain dan lingkungan yang kondusif dan matang dapat mengembangkan keterampilan dan potensi yang dimiliki anak.

d. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012: 45) menyatakan “PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak”.

Suyadi dan Maulidya (2013: 2) menyebutkan bahwa:

Terdapat sejumlah argumen mengenai pentingnya PAUD dengan dukungan data-data akurat di hampir semua bidang keilmuan mulai dari neurosains, psikologi, fisiologi, sosiologi, antropologi, ekonomi, pendidikan, dan seterusnya. Berikut ini dikemukakan mengenai alasan-alasan pentingnya PAUD dari berbagai perspektif keilmuan yang diakumulasikan menjadi beberapa poin sebagai berikut: 1) Fakta tentang otak anak; 2) Antisipasi dini anak putus sekolah; dan 3) Pendidikan investasi peradaban.

Ahmad Arsyad dan Anwar (2009:6-7) menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian dunia internasional. Perhatian dunia internasional terhadap urgensi pendidikan anak usia dini ini diperkuat oleh berbagai penelitian terbaru tentang otak. Pertumbuhan otak anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak terutama perkembangan psikososial. Sedangkan, Mutiah (2010) menyatakan “pendidikan bagi anak usia dini sangat penting di lakukan karena dalam pendidikan tersebut merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia sebagai peletak dasar budi luhur, kepandaian, dan keterampilan”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal dalam membentuk karakter seorang anak, dan sebagai cikal bakal pembentukan SDM berkualitas, yang memiliki

wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, proaktif, dan partisipatif serta semangat mandiri.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam peserta didik yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan mereka disekolah. Susanto (2012: 47), menyatakan bahwa “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar”. Sejalan dengan itu Gardner dalam Susanto (2011: 47) mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Ernawulan dan Mubair (2008: 20) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan proses berpikir anak bagaimana ia dapat menyelesaikan suatu persoalan yang di alamainya, sehingga ia mampu menyelesaikan persoalan tersebut.

b. Tujuan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya.

Yuliani (2008: 40) menyatakan perkembangan kognitif secara luas menjangkau kreatifitas, imajinasi dan ingatan. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Pendapat ini juga dijelaskan oleh Susanto (2011: 48) bahwa proses kognitif meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif adalah agar anak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah yang dihadapinya, baik itu masalah kecil maupun masalah besar sesuai dengan tahap perkembangannya.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Piaget dalam Asri (2005: 35) menyatakan bahwa makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Susanto (2011: 59-60) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: 1) faktor hereditas, 2) faktor lingkungan, 3) faktor kematangan, 4) faktor pembentukan, 5) faktor minat dan bakat, 6) faktor kebebasan.

Berdasarkan beberapa faktor di atas dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi kognitif sebagian besar adalah faktor lingkungan, karena dengan lingkungan anak dapat belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ia temui di sekitarnya serta kognitif juga dipengaruhi oleh faktor gizi yang ia dapatkan saat dalam kandungan maupun setelah ia dilahirkan ke dunia.

d. Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Eileen dan Marotz (2010: 151) bahwa anak usia 5-6 tahun menghabiskan banyak waktu dan

perhatiannya pada praktik dan penguasaan keterampilan disemua bidang perkembangan. Anak usia 5-6 tahun sudah mengerti dan menunjukkan konsep berbentuk dan berukuran sama, mengerti konsep terkecil dan terpendek, berhitung dengan mengeluarkan suara sampai angka 20 dan lebih, menunjukkan rentang konsentrasi yang panjang, dan menyukai tantangan.

Piaget (Slamet, 2005: 3) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam masa peralihan dari fase Pra-operasional ke fase Konkret operasional. Cara berpikir berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak. Pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda. Anak dapat belajar mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya meskipun bendanya sudah tidak berada dihadapannya. Anak juga mulai mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung. Anak juga dapat membuat prediksi berdasarkan hubungan sebab-akibat yang telah diketahuinya. Selain itu anak dapat mengidentifikasi masalah, membuat solusi, dan memperbaiki solusi.

Kurikulum 2013 KD 3.6 menjelaskan tentang pengetahuan dan keterampilan terkait benda-benda di sekitar anak. Benda-benda di sekitar sebagai alat permainan untuk membangun pengetahuan anak tentang: warna, bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga, bulat, segi panjang), bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tabung), ukuran(panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan), bilangan(satuan, puluhan), dan tekstur(kasar-halus, keras-lunak). Indikator kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak

mampu mengenal benda, menjumlahkan benda (satu, pulihan), tekstur (kasar lembut), mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, serta berat ringan dari suatu benda.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mampu dalam berpikir yang berpijak dari pengalamannya, anak dapat mengingat benda-benda yang sudah tidak ada lagi berada dihadapannya dan anak sudah dapat mengelompokkan benda berdasarkan anak mampu mengenal benda, menjumlahkan benda (satu, pulihan), tekstur (kasar lembut), mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, serta berat ringan dari suatu benda dan lain sebagainya.

4. Konsep Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak dan tidak terlalu menuntut anak untuk berpikir. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Susanto (2011: 97) menyatakan bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Melalui bermain anak di ajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Menurut konsep *Association for childhood education international* (ACEI) bermain merupakan sebagai perubahan yang membangun, aktif dan

dinamis dalam perkembangan, serta pertumbuhan yang penting bagi anak untuk menuju dewasa. Sedangkan menurut Solehuddin dalam Susanto (2011: 98) menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Selain itu, bermain bagi anak merupakan upaya memenuhi tiga kebutuhan fisik, emosi, dan stimulasi/ pendidikan.

Menurut piaget dalam Sujiono (2009: 144) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan menurut Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana anak hidup.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain mengajak anak untuk bereksplorasi langsung dengan lingkungan dan bermain dapat membantu anak untuk berkreasi dan membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

b. Pentingnya bermain bagi anak

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara-cara yang baru, serta menemukan hubungan yang terpadu antara sesuatu dengan sesuatu yang lain.

Menurut Ismail (2012:34) bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.

Sedangkan Fadlillah (2014:27) menyatakan bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab masa mereka merupakan usianya bermain. Menurut Ratna tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak, karena dunia anak adalah dunia bermain,

anak dapat mempelajari banyak hal dan mendapatkan pengetahuan melalui bermain. Selain itu, bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

c. Karakteristik bermain

Menurut Smith dalam Ismail (2012:31) karakteristik bermain adalah sebagai berikut: 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik; 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4) Lebih menekankan pada proses dibandingkan hasil; 5) Bebas memilih, dan; 6) Mempunyai kualitas pura-pura.

Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dalam Sujiono (2009: 146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu: 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, 5) Bermain harus didominasi oleh pemain, 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan Suryana (2013:142-143) menjelaskan bahwa karakteristik bermain di antaranya: a) Bentuk sarana bermain. Sarana menurut sifatnya dibagi menjadi dua yaitu bersifat lunak dan dan bersifat keras. b) Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak adalah suatu kebebasan, memberikan kesenangan pada anak, tidak menuntut hasil akhir, fleksibel dapat berpindah dari aktivitas yang satu ke aktivitas yang lainnya.

d. Manfaat bermain

Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Isamil (2012: 27-29) menyebutkan bahwa beberapa psikologi dan sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain yang di antaranya adalah sebagai berikut: 1) Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak, 2) sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa, 3) sebagai pelanjut citra kemanusiaan, 4) untuk membangun energi yang hilang; 5) Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya; 6) Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya; 7) Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Sejalan dengan itu menurut Ismail (2012: 29-30) menyatakan bermain juga dapat bermanfaat sebagai berikut:

1) Sarana untuk membawa anak ke alam masyarakat; 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri; 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; 4) Dapat melatih menempa emosi; 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan; 6) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Sedangkan menurut Fadlillah (2014: 33) manfaat bermain bagi anak usia dini: a) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif yang terjadi pada jasmani anak; b) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologi; c) Manfaat

kognitif, yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak; d) Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian; e) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yang paling penting dapat mengembangkan berbagai lingkup perkembangan pada anak usia dini seperti bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional maupun seni serta dengan bermain dapat membawa anak ke alam masyarakat dimana dalam bermain anak membutuhkan teman untuk saling berkomunikasi dan juga dapat membantu anak untuk melatih menempa emosinya.

5. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Menurut Sudono (2000: 7) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, emmadukan, mencari pdanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sedangkan menurut Ismail (2012: 141) alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjang proses dalam bermain

yang berfungsi untuk membantu merangsang aktivitas anak sehingga dapat membuat anak senang dan tidak membosankan.

b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan

Sudono (2000:36) menjelaskan bahwa alat permainan yang banyak digunakan dalam kegiatan bermain anak-anak memiliki tujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang berbagai konsep.

Sedangkan menurut Ismail (2012: 117) tujuan penggunaan alat permainan adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*); 2) Untuk mengembangkan kreativitas; 3) Untuk mengembangkan komunikasi; 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik; 5) Mengembangkan aspek sosial; 6) Mengembangkan aspek emosi atau keribadian; 7) Mengembangkan aspek kognisi; 8) Mengasah ketajaman penginderaan; 9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan alat permainan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mengembangkan konsep diri, kreatif dan mengembangkan lingkup perkembangan yang dimiliki oleh anak terutama lingkup perkembangan pada kognitif anak.

6. Konsep Permainan Kotak Perabaan

a. Pengertian Permainan Kotak Perabaan

Permainan kotak perabaan ini terinspirasi dari permainan kotak misteri. Menurut Juliana, dkk (2015: 2) kotak misteri merupakan sebuah kotak yang

berbentuk segi empat dengan panjang 25 cm, lebar 25 cm dan tinggi 25 cm yang dibungkus dengan kertas kado berwarna warni. Benda-benda kemudian dimasukkan ke dalam kotak misteri dan kotak diberikan kepada anak kemudian anak memegang benda yang ada dalam kotak misteri dan mengeluarkannya. Seperti yang diungkapkan dalam teori belajar Jarome S. Brunner (dalam Juliana dkk. 2015: 3) menyatakan cara penyajian enaktif maksudnya cara belajar melalui tindakan. Seseorang belajar tentang dunia melalui respon atau aksi-aksi terhadap suatu objek. Dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan keterampilan motorik seperti meraba, memegang, mencengkram, menyentuh, menggigit dan sebagainya.

Permainan kotak misteri ini adalah suatu aktifitas bermain yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam hal meningkatkan rasa ingin tahu melalui media kotak perabaan atau kotak misteri. Alat permainan ini mengundang rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ada di dalam kotak tersebut. Sebelumnya anak sudah mengenal dengan benda-benda yang terdapat di dalam kotak perabaan tersebut. Dari permainan ini yang dibutuhkan anak mampu mengingat kembali benda-benda yang sudah dikenalkan sebelumnya seperti mengenal bentuk, tekstur, panjang-pendek, berat-ringan dan lain sebagainya. Yang menarik dari permainan ini anak diminta menebak benda dari dalam kotak tanpa melihat benda tersebut, anak diminta mengingat kembali benda apa yang ada di dalam kotak tersebut sesuai dengan sebelumnya dipelajari.

Menurut Subiyanto (2017: 2) Kotak misteri merupakan permainan yang digunakan untuk menarik minat anak agar memberikan perhatian sepenuhnya terhadap proses pembelajaran yang dijalankan di kelas. Permainan ini mampu meningkatkan keterampilan belajar dan menarik minat anak untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kotak misteri atau kotak perabaan merupakan alat permainan yang dilakukan dengan cara meraba dalam mengundang rasa ingin tahu anak tentang sesuatu sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

b. Tujuan Permainan

Tujuan permainan kotak misteri ialah membantu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, karena kegiatan ini berfokus pada kemampuan anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan hasil pengamatan dan pemahaman mereka dari benda yang mereka sentuh dari dalam kotak tanpa melihat benda tersebut. Kemudian anak membicarakan tentang nama benda, menjumlahkan benda (satuan, puluhan), tekstur (kasar lembut), mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek, serta berat ringan dari suatu benda.

c. Alat Dan Bahan Permainan

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan untuk permainan kotak misteri di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh adalah sebagai berikut:

- a) Kotak berukuran sedang
- b) Kain flanel

- c) Lem
- d) Pisau
- e) Batu
- f) Ranting
- g) Daun
- h) kapas

d. Teknik Pembuatan

- Bungkus kotak dengan menggunakan kertas kado / kain flannel
- Rekatkan kertas/ kain dengan menggunakan lem
- Hiasi kotak perabaan atau kotak misteri sesuai dengan keinginan
- kotak perabaan atau Kotak misteri siap digunakan



Gambar 1
Dalam kotak perabaan



Gambar 2
Luar Kotak perabaan

e. Tempat Bermain

Tempat pelaksanaan permainan kotak misteri adalah di dalam ruangan.

f. Langkah-Langkah Permainan

- Letakkan beberapa benda di dalam kotak perabaan, seperti daun, ranting, batu, dan kapas.
- Ajak anak meraba benda yang ada dalam kotak dengan tangannya

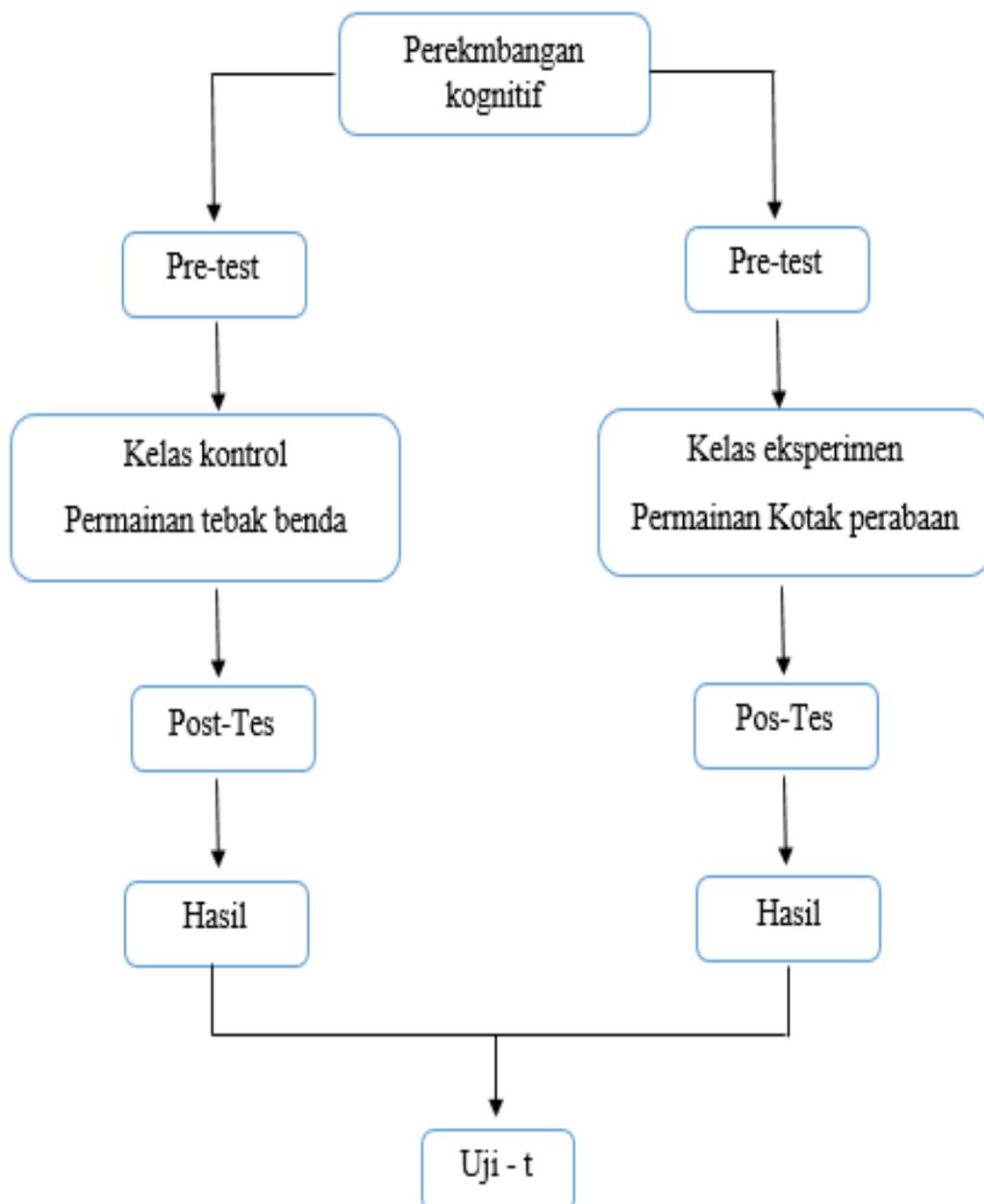
- Kemudian menebak benda apa yang ada di dalam kotak tersebut.
- Anak menambahkan benda yang di dapat di dalam kotak
- Anak membedakan tekstur benda yang dipegangnya dalam kotak
- Anak berusaha membedakan besar kecil benda
- Anak berusaha mengkomunikasikan apa yang dia peroleh saat bermain

B. Penelitian Relevan

1. Fitria Susanti (2015) eksperimen Pengaruh media kotak misteri terhadap kemampuan bercerita anak di taman kanak-kanak firdaus kecamatan danau kembar kabupaten solok. Persamaan penelitian ini terletak pada alat permainan yang digunakan yaitu *kotak misteri*. Perbedaannya adalah terletak pada variabel terikatnya yaitu kemampuan bercerita dalam bentuk permainan kotak misteri yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan "*kotak misteri*" berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak di TK Firdaus Kecamatan Danau Kembar.
2. Diah Widyastuti (2015) eksperimen permainan balok berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Persamaan penelitian ini terletak pada kemampuan yang yang dikembangkan. Perbedaannya terdapat pada permainan yang digunakannya yaitu *permainan balok*. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan "*permainan balok*" berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa permainan kotak perabaan atau kotak misteri merupakan suatu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka konseptual sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka menurut Sugiyono (2012: 96) hipotesis merupakan kawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat efektivitas permainan kotak perabaan terhadap perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.
2. H_a : Terdapat efektivitas permainan kotak perabaan terhadap perkembangan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil nilai di kelas eksperimen ditemukan nilai lebih tinggi dengan rata-rata nilai 80,83 dengan permainan kotak perabaan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 63,75 dengan permainan tebak benda.
2. Berdasarkan uji signifikansi pada taraf α 0,05 dan $dk = 28$ ditemukan H_a 5,51 pada nilai tabel 2.048. Sehingga terbukti efektif signifikan.
3. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan kotak perabaan efektif signifikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Permainan kotak perabaan dapat diterapkan dalam menumbuhkan kemampuan kognitif pada anak dengan materi yang berbeda serta cara

melakukan metode yang pas agar membuat anak tertarik untuk melakukannya.

2. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/literature bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lanjutan.