

**IMPLEMENTASI PERMAINAN KOTAK RABA DALAM
MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF ANAK DI
TK ALKHAIRAAT KABONENA KOTA PALU**



SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

Oleh :

**FEHRINDA RISKI
NIM : 20.1.05.0033**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
SULAWESI TENGAH
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu” Ini benar adalah hasil penyusunan sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 06 Agustus 2025
7 Safar 1447 H



Fehrinda Riski
20.1.05.0033

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu" oleh mahasiswa atas nama Fehrinda Riski nim: 201050033, mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan.

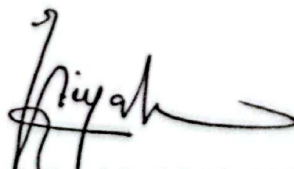
Palu, 06 Agustus 2025
07 Safar 1447 H

Pembimbing I



Prof. Dr. Fatimah Saguni, M.Si
NIP: 196012311991032003

Pembimbing II



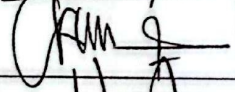
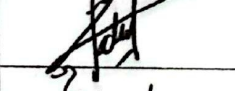
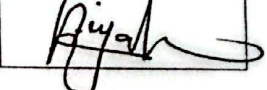
Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.
NIP: 199010202023212058

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Fehrinda Riski NIM: 201050033, dengan judul **"Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu"** yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu pada tanggal 29 Juli 2025M sama dengan 4 Safar 1447H dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Palu, 06 Agustus 2025 M
7 Shafar 1447 H

DEWAN PENGUJI

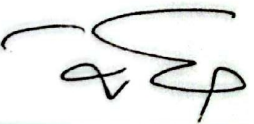
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.	
Penguji Utama I	Dr. Hj. Kasmianti, S.Ag., M. Pd.I.	
Penguji Utama II	Hildawati, S.Pd.I., M.Pd.I.	
Pembimbing I	Prof. Dr. Fatimah Saguni, M.Si.	
Pembimbing II	Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.	

MENGETAHUI

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan (FTIK)

Ketua Jurusan Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD)


Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197312312005011070


Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.
NIP. 198606122015032005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin. Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Tiada kata yang paling indah dalam mengawali penulisan skripsi ini selain ucapan puji syukur atas rahmat dan karunia Allah Swt, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta segenap keluarga, sahabat dan pengikutnya yang telah mewariskan Al-Qur'an dan Sunnahnya sebagai pedoman umatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda penulis Amirudin Hadi (Almarhum) dan Ibunda Sunaryati yang telah memberikan pengorbanan, kasih sayang, Doa, perhatian, jerih payah dengan penuh keikhlasan, ketabahan dan kesabaran serta telah mendidik dan membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S Thahir, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu beserta segenap unsur pimpinan dan aktivitas akademis, yang telah mendorong dan memberikan kebijakan dalam berbagai hal.

3. Bapak Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Dr. Hj. Naimah, S.Ag. M.Ag, selaku wakil Dekan I dan Bapak Dr. H. Suharnis, S.Ag. M.Ag selaku wakil dekan II, dan ibu Dr. Elya, S.Ag. M.Ag. selaku wakil dekan III UIN Datokarama Palu yang telah banyak memberikan arahan kepada penulis dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed. selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Fitri Rahayu, S.Pd.I., M.Pd.I selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Datokarama Palu, yang selalu melayani dan mengarahkan penulis dengan sangat baik.
5. Ibu Prof. Dr. Fatimah saguni, M.Si. selaku pembimbing I dan ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I selaku Pembimbing II yang sangat membantu dengan Ikhlas dan sabar serta telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini sampai selesai sesuai dengan harapan.
6. Ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I selaku dosen penasehat akademik yang membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, yang telah mengajar dan memberikan ilmu serta mendidik penulis selama berada di bangku perkuliahan, baik secara teoritis maupun aplikatif.
8. Seluruh Pegawai di lingkungan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu khususnya pada Fakultas Tarbiyah yang dengan ikhlas memberikan pelayanan kepada penulis selama mengikuti rutinitas akademik.

9. Kepada saudara kandungku tersayang Irwan, Ikbal, Sukmawati, dan Moh.Ilham yang selalu mensupport dan membantu dengan doa yang tiada henti sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat sekolah Fitri yana, Sindi buhari, dan Zhandra Fatharani yang setia memberikan memberikan dukungan, semangat, dan waktu, serta memberikan penulis motivasi untuk tetap bangkit terus dan selalu mensupport apa yang selama ini penulis hadapi dimanapun penulis berada, terimakasih karena selalu merangkul penulis dan selalu ada untuk penulis dalam sedih maupun senang.
11. Kepada Kepala TK Alkhairaat kabonena dan para rekan-rekan guru yang ada di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu yang saling memberi semangat dan menyakinkan bahwa penulis akan selesai.
12. Kepada Kepala TK Aisyiyah II Palu Barat dan para rekan-rekan guru yang ada di TK Aisyiyah II Palu Barat yang saling memberi motivasi, semangat dan menyakinkan bahwa penulis akan selesai.
13. Teman-teman SMP Fiska dan Ainun yang senantiasa selalu memberi dukungan dan motivasi selama penulis dijenjang perkuliahan.
14. Seluruh rekan-rekan mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis, teman-teman PIAUD 2, dan lebih khusus lagi kepada sahabat-sahabat seperjuangan PIAUD yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis hanya bisa mendoakan sebab balasan kebaikan paling romantik adalah doa, dan semoga segala bantuan yang telah

diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.
Aamiin.

Palu, 06 Agustus 2025
07 Safar 1447 H



Fehrinda Riski
Nim: 20.1.05.0033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Penegasan Istilah	5
E. Garis-Garis Besar Isi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kotak Raba.....	12
1. Pengertian Permainan Kotak Raba	12
2. Tujuan Permainan Kotak Raba.....	16
3. Alat dan Bahan Kotak Raba	17
4. Persiapan Dalam Memainkan Kotak Raba.....	17
5. Manfaat Permainan Kotak Raba.....	18
6. Langkah-Langkah Dalam Kotak Raba	18
7. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Kotak Raba	18
C. Aspek Perkembangan Kognitif (AUD)	19
1. Pengertian kognitif	19
2. Teori Perkembangan Kognitif Anak	21
3. Indikator Perkembangan Kognitif.....	23
4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak ...	24
5. Teori Aspek Kognitif Taksonomi Bloom.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian	29
C. Kehadiran Penelitian	30
D. Data Dan Sumber Data	30
1. Sumber Data Primer	31
2. Sumber Data Sekunder	31
E. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Observasi	32
2. Wawancara	32
3. Dokumentasi.....	33
F. Teknik Analisis Data	33
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	34

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Berdirinya TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu	37
B. Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu	43
C. Perkembangan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.....	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	58
B. Implikasi Penelitian.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN –LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

1. Tabel Penelitian Terdahulu	11
2. Tabel Periodisasi Kepala Sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu	38
3. Tabel Daftar Tenaga Pendidik di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu Tahun Pelajaran 2024/2025.....	40
4. Tabel Daftar Peserta Didik TK Alkhairaat Kabonena kota Palu	41
5. Tabel Keadaan sarana dan prasarana di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu	42

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Kotak Raba	17
2. Gambar Kotak Raba	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Keterangan (SK) Pembimbing
3. Surat Keterangan (SK) Penguji
4. Surat Undangan Seminar Proposal Skripsi
5. Berita Acara Ujian Proposal Skripsi
6. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
7. Formulir Izin Penelitian Skripsi
8. Surat Keterangan (SK) Izin Penelitian
9. Surat Izin Penelitian Menyusun Skripsi
10. Formulir Pendaftaran Ujian Komprehensif
11. Surat Undangan Penguji Komprehensif
12. Kartu Seminar Proposal Skripsi
13. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi
14. Dokumentasi
15. Biografi Penulis

ABSTRAK

Nama Penulis : Fehrinda Riski
Nim : 20.10.500.33
Prodi Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam
Mengembangkan Aspek Kognitif anak DI TK Alkhairaat
Kabonena Kota Palu

Skripsi ini berjudul Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. Penelitian ini bertujuan yaitu : 1) Bagaimana Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. 2) Apa saja kendala dan solusi terhadap impkementasi permaianan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

Metode yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif, yang menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, guru kelas dan peserta didik. Hal ini berdasarkan studi kasus penelitian di lapangan.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu yaitu: 1) Permainan media kotak raba bagian dari pembelajaran yang dilaksanakan dua minggu sekali, pelaksanaan kegiatan pembelajaran kotak raba ini awalnya guru akan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran yang nantinya dapat berjalan dengan baik. Selain itu pembelajaran kotak raba dapat mengembangkan aspek kongnitif peserta didik melalui mengekspresikan pola pikir, bahasa, kemandirian, dan menemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kendala dan Solusi Terhadap Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu, kendalanya yaitu: kurangnya alat dan bahan yang mendukung, kurangnya dukungan orang tua, anak kurang fokus atau bosan, keterbatasan waktu pembelajaran, tingkat perkembangan anak yang berbeda sedangkan solusinya yaitu: pemanfaatan bahan lokal atau bekas, pelatihan guru, sosialisai kepada orang tua, pengelompokkan anak, variasi permainan.

Dari penelitian ini terdapat implikasi yaitu dapat menjadi salah satu acuan dalam implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif pada peserta didik dan disarankan lebih di tingkatkan lagi dengan pelaksanaan yang lebih kondusif agar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga pelaksanaan kegiatan implementasi permainan kotak raba berjalan dengan baik. Karena, kegiatan implementasi permainan kotak raba sangat baik bagi peserta didik dan dapat mengembangkan aspek kognitif peserta didik.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini, merupakan pendidikan awal yang sangat penting. Masa usia dini yaitu lahir sampai usia delapan tahun merupakan masa yang sangat strategis bagi perkembangan selanjutnya. Artinya masa ini merupakan masa yang sangat fundamental dalam mengembangkan potensi anak yang disebut dengan *Golden Age*, karena anak merupakan penentu kehidupan pada masa mendatang dan pendidikan anak usia dini ini mengupayakan program perkembangan anak dan kemampuan dasar pada diri secara optimal.

Pendidikan merupakan usaha untuk membimbing anak dalam menjadi dewasa. Menurut piaget pendidikan sebagai penghubung dua sisi, sisi individu yang sedang berkembang dalam nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik dalam mendorong individu sesuatu yang lebih baik. Individu berkembang sejak lahir dan terus mengalami perkembangan.

Sebagai jenjang yang paling dasar, pendidikan anak usia dini diharapkan menjadi pondasi kuat untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Selain perkembangan fisik motorik, bahasa, moral sosial, agama, seni, kognitif anak perlu mendapat perhatian. kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting dikembangkan, karena anak mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan akan ruang dan waktu serta,

mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berfikir. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya, perkembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Kemampuan daya pikir memegang peranan penting dalam hidup dan kehidupan anak. Dengan daya pikir inilah kelak anak akan dapat menjalani hidup sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak menunjukkan aktifitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.

Pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun *Golden Age* yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap untuk dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar

sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.¹

Pendidik yang diberikan pada anak bukan hanya bagaimana dia belajar mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya tetapi ajarkan juga tentang agama.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak lahir sampai delapan tahun. Anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya anak usia dini adalah peniru, apa yang dilihat dan di dengar akan mereka lakukan, jadi sebagai pendidik harus mampu memberikan contoh yang baik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran mengandung unsur-unsur edukasi yang menfokuskan kepada pengembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil observasi, penulis melihat di TK Alkhaairat Kabonena Kota Palu bahwa guru menerapkan permainan kotak raba untuk mengembangkan aspek kognitif anak, tujuannya agar anak dapat berpikir benda apa yang ada di dalam kotak raba tersebut. Dengan demikian melalui permainan kotak raba di TK Alkhaairat Kabonena Kota Palu sebagai upaya yang dapat mengembangkan cara

¹Suryana Dadan, "Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak", *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Huaniora*, Vol. 2, No. 1, (2014), h. 66

berpikir anak usia dini seperti meningkatkan daya ingat, meningkatkan kemampuan, meningkatkan konsentrasi, dan mengasah keterampilan anak-anak. Oleh karena itu penulis tertarik mengangkat penelitian ini.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga media pembelajarannya yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik anak usia dini misalnya karakteristik utama anak usia dini adalah anak bersifat egosintris maksudnya adalah dalam satu kegiatan anak usia dini lebih memandang sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri, anak berpikir tentang kebutuhan dan kepentingan sendiri tanpa melihat dari sudut pandang orang lain.² Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu?
2. Apa saja kendala dan solusi terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dan kegunaan penelitian yang akan diteliti sebagai berikut:

² Herman Zaini, Kurnia Dewi, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, h. 5.

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.
- b. Untuk mengetahui kendala dan solusi terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat untuk anak usia dini ataupun masyarakat umum yang membutuhkan informasi tentang kemampuan kognitif anak, metode dan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- b. Kegunaan Praktis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan penelitian khususnya prodi pialud tentang bagaimana imlementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhaairat kabonene kota palu.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman judul di atas, maka peneliti perlu memberikan penjelasan tentang istilah mengenai judul tersebut yaitu:

1. Implementasi permainan kotak raba

Permainan kotak raba adalah permainan yang menggunakan kotak untuk kegiatan bermain dimana pada kotak perabaan ini di bungkus dengan menggunakan kain flanel dan diatas dari kotak diberi lubang untuk memasukkan tangan kedalam kotak tersebut. Permainan ini dimainkan dengan

cara meraba-raba benda yang ada didalam kotak raba tanpa melihat terlebih dahulu sebelum menebak benda tersebut.³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Kotak raba memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak, hal ini disebabkan karena anak terlihat lebih mudah memahami dan mengikuti permainan yang baru dan menarik bagi anak serta benda yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah benda yang sangat dekat dengan anak dan sering dijumpai oleh anak.

2. Perkembangan Kognitif

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir untuk mempelajari konsep baru. Istilah *Cognitive* berasal dari kata *Cognition* artinya yaitu pengertian, mengerti. Kognitif yaitu proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berpikir. Kognitif dapat diartikan juga bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian di sekitarnya. Perkembangan kognitif merupakan keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana, meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah perolehan belajar, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, mengembangkan logika matematika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan perkembangan berpikir telit.⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa Kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan dalam menghubungkan, menilai dan

³Lara Oktavia, Syarul Ismet, Efektifitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di taman kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang, *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, Hal. 83

⁴ Dr. Hj. Khadijah, M.Ag pengembangan kognitif anak usia dini

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif ialah kemampuan seseorang bereksplorasi dengan lingkungan dan dunia sekitar.

E. Garis Garis Besar Isi

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Adapun garis-garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

Bab I sebagai bab pendahuluan didalamnya dibahas latar belakang, rumusan dan batasan masala, kemudian menguraikan tentang tujuan dan manfaat penelitian, penegassan istilah, dan garis-garis besar isi skripsi ini.

Bab II berisikan kajian pustaka sebagai landasan teori penelitian ini, mencakup dua pembahasan yaitu: strategi kepala sekolah dan mutu pembelajaran

Bab III adalah metode penelitian, yang membahas tentang pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik, pengumpulan, data, pengecekan, keabsahan data.

BAB IV, penulis akan menguraikan tentang hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang ada.

BAB V, yang merupakan bab penutup dari isi skripsi ini, berisikan beberapa kesimpulan yang tentunya senantiasa mengacu pada rumusan masalah yang dikaji.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk mengetahui seberapa banyaknya penelitian yang sudah membahas permasalahan yang akan diteliti oleh penulis. Berikut ini adalah beberapa judul penelitian yang masih berkaitan dengan penelitian penulis.

Penelitian pertama, skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang” , skripsi ini membahas tentang seberapa efektif permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian yang di dapat menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 80,83 dan kelas kontrol adalah 70,83. Skripsi ini berbeda dengan penelitian penulis, penelitian ini berfokus pada seberapa efektif permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang, sedangkan penelitian penulis berfokus pada implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak di TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu.¹

¹ Lara Oktavia, Syahrul Ismet, Efektifitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang, *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1, h.72

Penelitian kedua, skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan KORA Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir logis Anak Usia Dini”, skripsi ini membahas tentang peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dengan mengembangkan permainan kora. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research & Development*). Hasil penelitian yang di dapat menunjukkan bahwa penelitian ini berupa pengembangan produk/permainan KORA untuk anak usia 5-6 tahun. Skripsi ini berbeda dengan penelitian penulis, penelitian ini berfokus pada “Pengembangan Permainan KORA Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir logis Anak Usia Dini” sedangkan penelitian penulis berfokus pada implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak di TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu.²

Penelitian ketiga, skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu”. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak raba dan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun kelas B1 di TK Negeri Pembina Kapuas Hulu. Skripsi ini berbeda dengan skripsi penulis, penelitian ini berfokus pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu, sedangkan penelitian penulis berfokus

² Regina Melisa, Darwin Effendi, Melinda Puspita Sari Jaya, Pengembangan Permainan KORA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.h. 118

implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak di TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu.³

Tabel 1.1

Nama Penelitian, Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
Lara Oktavian, dkk. Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang	Sama-sama berfokus pada kotak raba dan kognitif anak.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi dan memiliki objek penelitian yang berbeda dengan penulis.	Implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di Tk Al- khairaat Kabonena Kota Palu.
Regina Melisa, dkk. Pengembangan Permainan KORA Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir logis Anak Usia Dini.	Fokus pada permainan kotak raba.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi, sumber data, dan lebih menekankan pada berpikir	Implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di Tk Al- khairaat

³ Kusmiati, Muhammad Ali, Halida, Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu. h. 7-10

Nama Penelitian, Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
		logis anak usia dini.	Kabonena Kota Palu.
Kusmiati, dkk. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu	Fokus pada permainan kotak raba.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah lokasi, sumber data, dan lebih menekankan pada kemampuan keterampilan berbicara pada anak.	Implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di Tk Al- khairaat Kabonena Kota Palu.

Sumber data: persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

B. Kajian Teori

1. Kotak Raba

a) Pengertian Permainan Kotak Raba

Permainan kota raba adalah sebuah media gambar yang telah divariasikan dengan berbagai bentuk yang berbeda dan menarik. Penggunaan media ini dengan melibatkan mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, badan untuk bergerak sehingga dapat dikombinasikan dengan permainan. Bermain dan permainan

adalah sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi seorang anak khususnya anak usia dini. Kegiatan dalam bermain dilakukan seorang anak atas dasar keinginannya sendiri, maka tidak heran apabila anak menghabiskan waktunya dengan bermain. Permainan digunakan seorang anak sebagai alat dan suatu sarana dalam kegiatannya yang anak lakukan bisa berkesan dan bisa menarik. Dalam permainan ini bebas mau menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat. Sehingga dalam permainan anak bisa menuangkan segala kemampuannya seperti kognitif, sosial emosiaonal, gerak, dan bahkan afektifnya serta bermain juga bisa mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya ini dapat diitungkan ke dalam sebuah bentuk bahasa yang nyata.

Menurut Paul Hendry Musen mengatakan bahwa, ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak orang dalam mengertikan sebuah permainan. Pertama sebuah permainan adalah menggebirakan dan juga menyenangkan. Kedua permainan tidak memiliki tujuan akstrinsik, motivasi anak subjektif, dan juga tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga permainan adalah hal yang spontan dan sukarela, dalam memilih bentuk permainan. Dan yang terakhir keempat permainan mengucap keterlibatan dalam aktif dari pemain.⁴

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang sangat menyenangkan dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Maka dari itu permainan ini dapat melepaskan sebuah energi dan juga membebaskan perasaan terpendam.

Kotak raba merupakan sebuah kotak atau sebuah kubus yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta tidak tembus pandang. Dengan dinamakannya

⁴M. Fadilah, dkk. *Edutaimentpendidikan anak usia dini* (Jakarta: PT. Kencana, 2014),h.24.

kotak raba, permainan ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misteri atau kotak raba ini ditutup jadi anak tidak tau apa yang ada didalam kotak tersebut. Setelah tutup dari kotak raba ini dibuka, baru seorang anak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak. Makanya dapat disebut kotak raba/kotak ajaib. Permainan kotak raba merupakan permainan menembak benda yang berada didalam kotak.

Teori Montessori tentang kotak raba (huruf raba) berfokus pada penggunaan alat-alat yang membantu anak-anak membangun kemampuan membaca dan menulis. Alat ini membantu anak-anak memahami struktur huruf, membangun kata-kata, dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka. Berikut adalah beberapa aspek penting dari teori montessori terkait dengan kotak raba:

- 1) Huruf raba: Huruf Raba adalah alat yang terdiri dari huruf-huruf yang dapat dipindahkan dan disusun kembali. Alat ini membantu anak-anak membangun kata-kata dengan cara memindahkan huruf-huruf yang sesuai. Dengan menggunakan Huruf Raba, anak-anak dapat memahami struktur huruf dan membangun keterampilan membaca dan menulis yang lebih baik.
- 2) Penggunaan Huruf Raba dalam pembelajaran membaca: Dalam tahap Teknis membaca, anak-anak menggunakan Huruf Raba untuk membunyikan huruf atau fonik. Mereka membangun kata-kata dengan cara memindahkan huruf-huruf yang sesuai. Dengan demikian, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka.
- 3) Penggunaan Huruf Raba dalam Pembelajaran Menulis: Dalam tahap pra-membaca, anak-anak dapat melakukan aktivitas berbincang, bernyanyi,

mendengarkan cerita, dan dibacakan cerita. Pada tahap Teknis Membaca, anak-anak menggunakan Huruf Raba untuk membangun kata-kata dan meningkatkan keterampilan menulis mereka.

- 4) Penggunaan Huruf Raba dalam Pembelajaran Sensorial: Huruf Raba juga digunakan dalam pembelajaran sensorial, yang membantu anak-anak memahami huruf-huruf dengan cara mengidentifikasi bentuk dan struktur huruf. Dengan demikian, anak-anak dapat membangun

keterampilan sensorial yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka.⁵

Menurut Jean Piaget, kotak raba adalah alat peraga yang digunakan untuk merangsang aspek kognitif anak. Piaget memandang bahwa perkembangan anak adalah suatu proses sosial, dimana anak tidak berinteraksi dengan lingkungan fisik sebagai individu yang terikat, namun sebagai bagian dari kelompok sosial. Piaget juga menjelaskan bahwa perkembangan intelektual didasarkan pada dua fungsi, yaitu fungsi organisasi dan adaptasi. Fungsi organisasi memberikan kemampuan untuk mengestimasi atau mengorganisasi proses-proses fisik atau psikologis menjadi sistem yang teratur dan saling berhubungan. Sedangkan fungsi adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses, yaitu asimilasi dan pengembalian.⁶

Permainan kotak perabaan terinspirasi dari permainan kotak misteri yang dapat mengembangkan kognitif anak. Menurut Juliana, dkk menyatakan bahwa

⁵ Faradiba Sari Harahap, Belajar Membaca dengan Metode Montessori, *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 01, No. 2, 2022

⁶ Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Cobaku (Coba Tebak Aku) Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik, hal. 17-19

permainan kotak misteri adalah sebuah permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ada di dalam kotak misteri tersebut. Permainan ini sangat dibutuhkan kemampuan anak dalam mengingat, dimana permainan ini menembak benda tanpa melihat sehingga perlu adanya proses berpikir sebelum menjawab benda yang disentuh di dalam kotak. Permainan ini menuntut anak untuk mengingat nama benda, jumlah benda, tekstur benda, dan juga ukuran dari benda tersebut.⁷

b) Tujuan permainan kotak raba

Tujuan permainan kotak raba adalah dapat meningkatkan berfikir logis anak usia 5 tahun untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis anak yaitu untuk meningkatkan produk pengembangan permainan kotak raba.⁸ Media kotak raba termasuk dalam jenis media taktil artinya media yang dapat di sentuh atau di raba menggunakan tangan. Kotak raba ini bertujuan untuk merangsang aspek kognitif pada anak.

c) Alat dan bahan kotak raba

Dalam permainan kotak raba pendidik ataupun guru sebaiknya menyediakan alat dan juga bahan yang digunakan untuk permainan ini diantaranya yaitu:

⁷ Neti Susanti, Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan Kotak Raba Pada anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 82

⁸Umi Uzlal, Yaswinda, Paud, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 05. No. 02, April 2002

- 1) Kotak yang berukuran sedang
- 2) Media anak seperti jenis buah-buahan
- 3) Dan juga lainnya



Gambar 1.

Sumber <https://images.app.goo.gl/irTat4PvQrTC4eSk8>

d) Persiapan dalam memainkan kotak raba

Ada beberapa persiapan dalam melakukan sebuah permainan ini diantaranya yaitu:

- 1) Siapkan kotak yang berukuran sedang dari kardus ataupun kaleng
- 2) Buat lubang sebesar tangan di sebuah tepi kotak
- 3) Ambil benda 1 atau 2 jenis didalam kotak (misalnya apel dan mangga)⁹

e) Manfaat Permainan Kotak Raba

Permainan memiliki berbagai manfaat, diantaranya :

1. Dapat mempermudah anak dalam memahami dan bisa mengerti yang di ajarkan guru.

⁹Neti Susanti, Mengembangkan Kosa Kata Anak Melalui Permainan Kotak Raba Pada anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 30-31.

2. Bisa membuat proses pembelajaran berfokus pada anak.
3. Dapat menambah keaktifan anak dalam proses pembelajarannya.
4. Bisa memberikan adanya proses timbal balik yang baik antara anak dan guru dalam Tanya jawab dan responnya.
5. Bisa memberikan proses kegiatan pembelajaran bisa meningkat daya pikir dan daya ingat pada anak.

f) Langkah-langkah Dalam Kotak Raba

1. Letakkan satu benda dalam kotak, misalnya apel, pisang, mangga, diatas meja yang bisa dijangkau oleh anak. Salah satu dan tiga jenis benda yang ada harus sama dengan benda juga yang ada didalam kotak tersebut.
2. Kemudian anak diajak memasukan tangan kedalam kotak raba dan bisa menerka benda yang diatas meja yang sama didalam kotak. Beri saran pada anak untuk melihat sangat teliti benda diatas meja dan mencoba untuk bisa menjelaskan dan mengungkapkan apa yang akan anak rasakan.
3. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain.¹⁰

g) Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Kotak Raba

Media kotak raba dapat dibuat dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena media dapat dibuat oleh guru sendiri, bahannya mudah di peroleh dari lingkungan sekitar. Kotak raba adalah media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar memiliki kekurangan dan kelebihan, kelebihan dan kekurangan media kotak raba, yaitu:

1. Kelebihan Kotak Raba

¹⁰Lilies Madyawati, *Permainan Dan Bermain 1* (Untuk Anak : 2012), H. 69-70.

- a. Kegiatan ini membuat anak lebih berani dalam menghilangkan rasa takut pada gelap dan melatih emosi anak.
- b. Dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasi pada anak yang memainkan dan pada guru yang membuatnya.
- c. Dapat mengembangkan inovasi baru dengan penemuan hasil percobaan.
- d. Melalui media kotak raba dapat mengembangkan fisik motorik halus anak, karena dengan meraba dan memegang anak akan terkontrol koordinasi tangan dan mata.
- e. Dapat digunakan secara individu atau berkelompok.

2. Kekurangan Kotak Raba

- a. Kreativitas guru sering menjadi hambatan dalam pembuatan dan juga penggunaannya.
- b. Jika anak sudah tertanam rasa takut gelap dari lingkungan keluarga, maka akan sedikit lama memberi pengertian pada anak.

2. *Aspek Kognitif Anak*

a. **Pengertian kognitif**

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanya *knowing*, berarti mengetahui mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk mempelajari yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan

untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.¹¹

Jerome Bruner Mengemukakan tentang teori kognitif, yaitu bahwa pada hematnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dari semua usia, asal materinya benar-benar sesuai. Itu sebabnya peranan pendidikan sangat penting dalam hal ini. Menurut Bruner ada 3 tingkat perkembangan:

1. *Enactiva* Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensorimotoriknya.
2. *Iconic* Tahap ini terjadi pada saat anak telah menginjakkan kakinya di TK. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya. Pada tahap ini seseorang anak banyak belajar dari contoh yang dilihatnya. Gambaran contoh dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya dan mempengaruhi perkembangan kognitifnya.
3. *Penggunaan lambang* Pada saat ini anak telah duduk di SD kelas akhir atau smp dimana anak secara prima mampu menggunakan bahasa dan berfikir secara abstrak.¹²

b. Teori perkembangan kognitif anak

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan anak berkesempatan bahwa anak bukan seorang dewasa kecil karena hingga mencapai usia 15 tahun, anak tidak

¹¹Naisar Dalam JahjaPengembangan Kognitif Anak Usia Dini, (2013), 56

¹² Zulfikar Ali Buto, *Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner Dalam Nuansa Pendidikan Modern*. Islamic University of Indonesia. h.61

dapat membuat alasan atas tindaknya seperti orang dewasa. Tahapan-tahapan perkembangan intelektual yang dirumuskan oleh piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak.¹³

Menurut Piaget, otak manusia tidak berkembang sepenuhnya, bahwa otak laki-laki kadang-kadang tidak berkembang sepenuhnya hingga masa dewasa. Kita sering kali membuat kesalahan dengan mengharapkan anak dapat berfikir, orang dewasa. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memahami apa yang dapat diharapkan dari seorang anak secara realistis ketika ia berada dalam masa perkembangan menuju dewasa.¹⁴

Vigotsky mengemukakan bahwa manusia dilahirkan dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati dan mengingat. Kebudayaan akan mentransformasikan dengan cara mengadakan hubungan bermasyarakat dan melalui proses pembelajaran serta penggunaan bahasa berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak TK yaitu Bermain, Pemberian tugas, Demonstrasi, Tanya jawab, Mengucapkan syair, Percobaan/ekperimen, Bercerita, Karyawisa, Dramatisasi.¹⁵

Two Factorsteori ini dikemukakan oleh Charles Spearman. Dia berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g”(general faktors)

¹³ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (jakarta: Universitas Terbuka.2009), h . 1.3

¹⁴ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h . 5.3

¹⁵ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), h . 5.6

dan kemampuan khusus yang diberi “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan mentalnya.¹⁶

Primary Mental Abilities Teori ini dikemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer, yaitu kemampuan: berbahasa, mengingat, nalar atau berpikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan katakata, mengamati dengan cepat dan cermat. Dari berbagai teori kognitif diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikir otak. Bagian tersebut digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, dan proses mengetahui dan memahami. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif sejak dia dilahirkan, hari demi hari pemikirannya sejalan dengan pertumbuhannya.

Teori belajar kognitif memfokuskan perhatiannya bagaimana mengembangkan fungsi kognitif individu agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Faktor kognitif bagi teori belajar kognitif merupakan faktor pertama dan utama yang perlu dikembangkan oleh para guru daam membelajarkan peserta didik, karena kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sejauh mana fungsi kognitif peserta didik dapat berkembang secara maksimal dan optimal melalui sentuhan proses pendidikan.¹⁷ Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat

¹⁶ Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd, *Hakikat Pengembangan Kognitif*. h.12

¹⁷ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2014), h . 70

kecerdasan (*intelengensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.¹⁸

c. Indikator perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif anak memiliki beberapa indikator yaitu:

- 1) mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi
- 2) menunjukan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik
- 3) menunjukan inisiatif dalam memilih kegiatan
- 4) memecahkan masalah (misalnya dalam kegiatan bermain balok, meronce, menganyam, puzzle)
- 5) menunjukkan kejanggalan pada suatu gambar
- 6) mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari
- 7) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- 8) mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama/sejenis, kelompok berpasangan
- 9) mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- 10) menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf.¹⁹

d. Faktor-faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang

¹⁸Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2011), h. 47

¹⁹Ni Made Sulastri, *Identifikasi perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Transformasi, Vol. 7, No. 1 Edisi Maret 2021, h. 20.

mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak.²⁰

Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Piaget 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. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.²¹

Menurut Santoso faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor Hereditas/Keturunan Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.
2. Faktor Lingkungan John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori

²⁰Modul PLPG 2012, h. 10.

²¹Ibid. h. 11

tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor Kematangan Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
4. Faktor Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).
5. Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.
6. Faktor Kebebasan Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.²²

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK,

²²Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Hikayat, 2005), h 59-60.

pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

e. Teori aspek kognitif Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom adalah sebuah teori pendidikan yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956. Benjamin Bloom adalah seorang ahli psikologi yang memfokuskan meneliti dan mengembangkan proses berpikir berguna dalam proses pembelajaran. Taksonomi berasal berasal dari bahasa Yunani yang berasal dari kata “*tassein*” yang berarti mengklasifikasikan sedangkan “*nomos*” artinya aturan.

Teori Taksonomi Bloom banyak digunakan sebagai dasar pendidikan di banyak negara termasuk di Indonesia. Teori ini mempunyai klasifikasi perkembangan peserta didik dengan tiga model yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada tahun 1956 Benjamin Bloom fokus mengembangkan pada aspek kognitif peserta didik. Aspek kognitif adalah aspek yang terfokus pada penalaran, penalaran terletak pada proses pemahaman dan juga pemahaman diri. Aspek kognitif terletak pada proses berpikir yaitu kemampuan dan aktifitas otak dengan mengembangkan pemahaman secara rasional.

Aspek kognitif dikategorikan menjadi enam kategori pokok yang diurutkan dari yang paling rendah hingga jenjang yang paling tinggi. Urutan pertama dari tingkatan paling rendah adalah pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comrehension*) penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*), dari kategori pokok ini diterbitkan pada tahun yang sama dan diberi judul “*Taxonomy of Educational Objective: The Classification of*

Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain". Atau dikenal sebagai The Original Taxonomoni.

Tingkatan pokok yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom dengan tingkatan terendah hingga tingkatan tertinggi. Klasifikasi ini bertujuan agar pendidikan harus memberikan tahapan-tahapan sesuai dengan urutan tingkatan pokok. Dengan kata lain pencapaian seseorang tidak akan langsung ke tingkat paling tinggi, maka seseorang akan melewati tingkat terendah hingga tertinggi.²³

²³ A Khaerul Mu'min, Dany Ramdany, Menanamkan Pendidikan Menabung Sejak Dini Dengan Teori Aspek Kognitif Taksonomi Bloome, *jurnal kajian ilmiah*, vol. 23, No. 2, h. 120

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami keadaan atau fenomena tentang yang dialami oleh subyek penelitian dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam penelitian kualitatif ini metode yang digunakan adalah deskriptif.

Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif yaitu suatu bentuk penelitian paling dasar. Ditunjukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian ini mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain.¹

Maka dengan dilakukannya penelitian, penulis dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang ada dilapangan dengan “Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Di TK Alkhiraat Kabonena Kota Palu”

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat yang mampu memberikan data-data yang diperlukan oleh penulis untuk mendapatkan gambaran atau keadaan yang

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 72.

sebenarnya, supaya data-data yang diperoleh lebih akurat maka penulis memilih waktu yang tepat untuk menggali informasi serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi objek penelitian dengan harapan penulis.

Adapun lokasi penelitian ini yaitu dilaksanakan di Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu, penentuan lokasi ini berdasarkan atas judul yang diangkat oleh penulis.

C. Kehadiran peneliti

Dalam suatu penelitian kehadiran penulis dalam penelitian ini sangatlah penting dan utama. Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai pengumpulan data dan lapangan dengan menggunakan alat penelitian yang aktif dalam mengumpulkan data-data lapangan, selain penulis yang dijadikan alat pengumpulan data adalah dokumen-dokumen yang menunjang keabsahan hasil penelitian serta alat-alat bantu lain yang dapat mendukung terlaksananya penelitian, seperti kamera.

Oleh karena itu kehadiran seorang penulis di lokasi penelitian sangat menunjang keberhasilan suatu penelitian, alat bantu memahami masalah yang ada, serta hubungan dengan informan menjadi lebih dekat sehingga informasi yang didapat menjadi lebih jelas. Maka kehadiran penulis menjadi sumber data yang mutlak.

D. Data Dan Sumber Data

Data ialah salah satu yang paling penting dalam penelitian, karena jika salah satu dalam menggunakan atau memahami sumber data, maka data yang akan didapatkan tidak tepat seperti apa yang diharapkan atau diinginkan. Oleh sebab

itu, penulis harus mampu memahami sumber data mana yang mesti digunakan dalam penelitiannya². Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa sumber data, baik berupa data primer maupun data sekunder:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber yang pertama dimana sebuah data dihasilkan. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data, baik secara individu atau perorangan, misalnya wawancara yang dilakukan penulis, sumber data primer diperoleh langsung dari guru, kepala sekolah dengan sistem wawancara kepada yang terkait.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang kedua setelah sumber data primer. Sumber data sekunder dilakukan untuk menarik kesimpulan atau bahkan mendapatkan pengetahuan tambahan yang berbeda dengan pengumpulan dan analisis data sebelumnya. Data ini diperoleh dari pihak yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian, tetapi ada kaitannya dengan objek penelitian. Seperti buku-buku, majalah, koran, makalah, artikel, jurnal dan lain sebagainya yang berhubungan dengan mengembangkan kemampuan komunikasi verbal anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan macam data yang diinginkan. Untuk memperoleh data tentang mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan senam irama. Untuk mengumpulkan data yang diinginkan

²Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Ekonomi: Formal-formal Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasara* (Jakarta: kencana 2013), 129.

dan diperlukan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.³

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan cara mengamati gejala, fenomena, dan fakta berdasarkan pengalaman yang terkait dengan masalah penelitian. Hal yang diamati oleh penulis yaitu proses kegiatan menggunakan metode Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak. Observasi adalah suatu teknik penelitian yang digunakan oleh peneliti dengan jalan turun langsung kelapangan mengamati objek secara langsung guna mendapatkan data yang jelas.

Observasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data dengan melihat langsung kelapangan terhadap objek yang diteliti. Dalam pelaksanaan observasi ini peneliti menggunakan alat bantu untuk memperlancar observasi dilapangan yaitu buku catatan sehingga seluruh data-data yang diperoleh dilapangan melalui observasi ini dapat langsung dicatat.

1. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pengalaman mendalam informan yakni guru. Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk tanya jawab kepada pendidik, kepala sekolah. Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang

³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta 2005), 72-77.

berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diperoleh oleh yang diwawancarai.⁴

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan pikiran. Teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berhubungan dengan aspek-aspek yang diteliti.⁵

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶

Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dan hasil lapangan dan catatan data dokumentasi selama penelitian. Analisis data kualitatif adalah sebuah proses sistematika yang bertujuan untuk menyeleksi, mengkategorikan, membandingkan dan menginterpretasi data untuk membangun suatu gambaran

⁴Abdurrahmat fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2007), 105.

⁵Matthew Milles dan A.Michael Huberman, *Analisis Data Kuantitatif* (Jakarta : Universitas Indonesia UI-Press 1992), 16.

⁶Yanti Yandri Kusuma, *Analisis Kesiapan Guru Kelas dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik di Masa Pandemi Covid-19* (Jember : JPKD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai), Vol.3 No.2 2021 Hal 50-55.

komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Proses dalam menganalisis data kualitatif berlangsung secara berulang dan terintegrasi ke dalam seluruh tahap penelitian. Analisis data dilakukan penulis sejak penelitian berlangsung hingga masa akhir pengumpulan data.

Analisis data dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui pembelajaran *kotak raba*. Jika hasil penelitian menunjukkan penurunan atau belum mencapai intervensi yang diharapkan, maka diadakan perencanaan kembali pada siklus berikutnya. Namun, jika hasil penelitian menunjukkan peningkatan atau telah mencapai standar yang telah ditentukan, maka penulis dan kolaborator mempunyai kesepakatan bahwa penelitian dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus berikutnya.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data yaitu cara yang sedang dilakukan penulis untuk mengukur derajat kepercayaan (*creadibility*) dalam suatu proses pengumpulan data penelitian. Adapun teknik yang penulis gunakan dalam meneliti keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi itu sendiri dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang sifatnya mengabungkan diri berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁷ Triangulasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengulangi kreadibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa narasumber.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan r & d*. 240.

Menggunakan metode triangulasi sumber maka data yang dibutuhkan tidak hanya satu sumber saja tetapi berasal dari sumber-sumber lain yang terkait dengan sumber penelitian.⁸ Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ialah tenaga kependidikan dan pendidik TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contohnya seperti, data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi.⁹ Maka dengan begitu data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek kembali dengan observasi atau dokumentasi. Jika dengan dua teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menggunakan triangulasi teknik. Dalam menggunakan teknik ini untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama terhadap teknik yang berbeda. Dalam teknik ini yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁸Bachtiar s.bachri “Menyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif”, dalam jurnal teknologi pendidikan,55.

⁹Ibid.,56.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

1. Sejarah Berdirinya TK Al Khairaat Kabonena Kota Palu.

Sekolah Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak Alkhairaat Kabonena merupakan salah satu sekolah jenjang TK berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Ulujadi, Kota Palu, Sulawesi Tengah. TK Alkhairaat Kabonena Didirikan pada tanggal 9 September 2004 dan di SK kan pada tanggal 16 Juni 2015 dengan Nomor SK Pendirian 421.9/1778/DIKBUD yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Taman Kanak-Kanak ini didirikan oleh Ibu Hj. Nurmiati, Adapun yang melatar belakangi sehingga TK Alkhairaat Kabonena kota palu ini didirikan, karena faktor kebutuhan masyarakat akan pembelajaran taman kanak-kanak disekitar lingkungan tersebut yang anak-anaknya masih usia dini, dan pada saat itu belum ada taman kanak-kanak yang berada di lingkungan TK Alkhairaat Kabonena tersebut. Dengan adanya keberadaan TK Alkhairaat Kabonena, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Ulujadi, Kota Palu.¹

Adapun Nama-nama penginisiasi pada saat itu adalah:

Profil Sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Nama Sekolah : TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

¹ Tuti Kepala Sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu, Wawancara di Ruang Kepala Sekolah, 08 Desember 2024

Alamat : Jl. Puenjidi

Kecamatan : Ulujadi

NPSN : 69913729

Akreditasi : B

Status Sekolah : Swasta

Tahun didirikan/Tahun beroperasi : 2004

Kepemilikan Tanah/ Bangunan : Tanah Wakaf

Sejak berdirinya tahun 2004 TK Alkhairaat Kota Palu ada beberapa pimpinan sekolah TK yang pernah bertugas di TK Alkhairaat Kota Palu sejak berdirinya (2004) dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.1
Periodesasi Kepala Sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Nama	Periode
Hj. Nurmiati	2005-2015
Suwarni S.Pd	2015-2016
Fadhlon	2016-2018
Aiman S.Pd	2018-2022
Tuti S.Pd	2022-2024

Sumber Data: Diperoleh Sekolah

Tabel 2.1 dapat dilihat, bahwa periodesasi kepala sekolah hingga saat ini hanya terdapat lima orang pimpinan yang menjabat sebagai kepala sekolah di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. Dalam periode kepemimpinannya masing-masing telah banyak jasa dan pengabdian yang mereka berikan dalam

membangun sekolah tersebut baik yang bersifat fisik berkaitan dengan pembangunan sarana dan prasarana belajar maupun nonfisik berkaitan dengan pembinaan, pengaturan dan pengelolaan seluruh perangkat kelembagaan di TK seperti guru, penataan administrasi maupun pembinaan kepada peserta didik.

2. Visi, Misi, Dan Tujuan di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

a. Visi

Menanamkan sikap hidup yang sehat, kreatif, mandiri, berkarakter berdasarkan iman dan taqwa.

b. Misi

1. Melaksanakan kegiatan pembiasaan perilaku hidup sehat dan bersih.
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan mandiri.
3. Mengenalkan sikap dan perilaku yang baik.
4. Menunjukkan sikap keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang maha Esa.

c. Tujuan

Terselenggaranya PAUD yang berkarakter serta beriman dan bertaqwa.

3. Letak Geografis TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

Bila dilihat dari segi geografisnya TK Alkhairaat Kabonena terletak tepat di tengah permukiman warga RT

- a. Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga
- b. Sebelah timur berbatasan dengan permukiman warga
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan rumah warga
- d. Sebelah barat berbatasan dengan rumah jalan

Gambaran diatas menunjukkan bahwa lokasi TK Alkhairaat sangat strategis hal ini dikarenakan di kelurahan Kabonena sendiri hanya terdapat satu TK sehingga masyarakat di kelurahan kabonena menyekolahkan anak-anaknya di TK Alkhairaat Kabonena.

4. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

a. Keadaan Pendidik TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

Setiap pelaksanaan apapun, maka ada dua hal yang senantiasa tak terpisah antara satu dengan yang lainnya. Kedua hal tersebut adalah pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, jumlah pendidik di TK Alkhairaat tahun 2024 yaitu 5 orang termasuk Kepala Sekolah, Guru kelas, Guru pendamping. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan pendidik di TK Alkhairaat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Daftar Tenaga Pendidik di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu Tahun
Pelajaran 2024/2025

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Keterangan	Aktif/Tidak Aktif
1.	Tuti, S.Pd	S1 PG TK	Kepala Sekolah	PNS	Aktif
2.	Henny Elvandari, S.Pd	S1 PG TK	Guru Kelas	PNS	Aktif
3.	Sultini S. Habuba, S.Pd	S1 PG PAUD	Guru Kelas	Guru Honorer	Aktif
4.	Fadhlon	SMA	Guru Pendamping	Guru Honorer	Aktif
5.	Suharti, S.E	S1 Manajemen	Guru Pendamping	Guru Honorer	Aktif

Sumber data: Dokumen TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu Tahun 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah guru keseluruhan yaitu 5 orang dengan pendidik PNS berjumlah 2 orang dan pendidik honorer berjumlah 3 orang.

Selanjutnya pendidik yang berpendidikan S1 berjumlah 4 orang, dan yang berpendidikan SMA sederajat 1 orang.

b. Keadaan peserta didik TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Peserta didik adalah individu yang terlahir dengan memiliki potensi berbeda-beda dan memiliki sifat yang unik masing-masing peserta didik tidak lepas dibimbing oleh seorang pendidik, karena peserta didik masih memerlukan suatu bimbingan dari seorang pendidik.

Adapun keadaan peserta didik pada kelompok B di TK Alkhairaat Kabonena Tahun 2024 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Daftar Peserta Didik TK Alkhairaat Kabonena kota Palu

Kelas	Jumlah
A	15
B	16
Jumlah	31

Sumber data kepala TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

5. Keadaan Sarana Dan Prasarana Di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

Penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran yang dilakukan secara efektif dan mengacu pada proses pembelajaran di sekolah. Untuk mengoptilmalkan pencapaian tingkat pendidikan yang bermutuh, urusan sarana dan prasarana di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu selalu mengupayakan fasilitas pembelajaran yang lebih baik dan selalu mengikuti perkembangan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sarana dan prasarana yang ada di TK

Alkhairaat Kabonena Kota Palu sudah lumayan cukup memadai meskipun ada beberapa lagi yang harus ditambah.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Tabel 5.1
Keadaan sarana dan prasarana di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi	Catatan
1	Ruang kelas	2 Buah	Baik	
2	Ruang kepala Sekolah /ruang guru	1 Buah	Baik	
3	Ruang Tata Usaha	-	-	
4	Ruang perpustakaan	-	-	
5	Kamar mandi /WC	1 buah	Baik	
6	Meja murid	4 buah	Baik	
7	Meja guru	4 buah	Baik	
8	Alat praga	1 buah	baik	
9	Lemari	4 buah	baik	
10	Ayunaan	3 buah	baik	
11	Jungkat-jungkit	1 buah	baik	
12	Prosotan	2 buah	Baik	
13	Jembatan pelangi	3 buah	Baik	
14	Gawang bola	1 buah	Baik	

Sumber Data : Dokumentasi TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

6. Keadaan Pembelajaran

Pada umumnya, TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu melaksanakan pembelajaran 5 hari dalam sepekan, mulai dari pukul 08:00 sampai dengan 10:00. Anak di antar sanak keluarga, dan juga dijemput ketika waktu pulang telah tiba, atau selesai melaksanakan semua aktivitas pembelajran. Apabila ada anak-anak yang belum dijemput oleh orang tua, maka guru akan menemani anak tersebut sambil menunggu jemputanya. Pembelajaran di TK Alkhairaat Kabonena

Kota Palu ini dilaksanakan oleh satu orang kepala TK sekaligus guru kelas dan satu orang guru tetap.

B. Implementasi kegiatan pembelajaran permainan Kotak Raba dalam mengembangkan aspek kongnitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Kegiatan implimentasi permainan kotak raba ini masih dilaksanakan di sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu, di mana pelaksaannya kegiatan pembelajaran kotak raba dilakukan secara bersama-sama oleh guru dan peserta didik, dari hasil pengamatan dari penulis didapatkan di lapangan bahwa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran kotak raba ini awalnya mereka melakukan persiapan terlebih dahulu, seperti yang penulis lihat guru akan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran nantinya dapat berjalan dengan baik.

Sebelum penulis menguraikan hasil penelitian, pertama - tama penulis menjelaskan kembali media kotak raba ini penting untuk dilakukan terutama dalam masa tumbuh kembang peserta didik dan mengetahui perkembangan aspek kongnitif peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Tema yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu "tumbuhan" dan sub tema : buah-buahan seperti buah pisang dan buah mengkudu. Dimana guru memanggil satu persatu peserta didik untuk mencoba memainkan media kotak raba. Pada saat peserta didik melakukan kegiatan kemudian dilakukan pengamatan cara untuk peserta didik melakukan kegiatan yang diberikan. Selain itu pembelajaran kotak raba dapat mengembangkan aspek kongnitif peserta didik melalui mengekspresikan pola pikir, bahasa, kemandirian, dan menemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran.

1. persiapan alat media kotak raba

Penggunaan media kotak raba awalnya pendidik melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan kotak raba seperti buah pisang dan buah mengkudu yang akan dicoba kepada peserta didik agar pada proses kegiatan tersebut berjalan dengan lancar.

Sebagaimana yang ibu henny elvandari, S.Pd selaku guru kelas beliau mengatakan dalam wawacaranya sebagai berikut:

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai biasanya kami melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu seperti menyiapkan kursi yang akan digunakan oleh anak peserta didik dan menyiapkan media kotak raba dan bahan yang digunakan dalam kegiatan permainan kotak raba seperti buah pisang dan buah mengkudu.²

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sebelum melakukan proses pembelajaran pendidik terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan seperti duduk bersama melingkar oleh peserta didik dan menyiapkan bahan dan alat untuk yang digunakan dalam permainan kotak raba seperti buah pisang dan buah mengkudu.



Gambar 2. Kotak Raba

Terkait permainan media kotak raba di TK Alkhairaat Kabonena kota palu dilaksanakan dalam pembelajaran hanya saja tidak dilaksanakan setiap hari akan

² Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

tetapi tergantung tema yang pembelajaran. Permainan media kotak raba biasanya dilaksanakan dua minggu sekali, sebagaimana yang dijelaskan oleh ibu henni elvandari selaku guru kelas di TK Alkhairaat Kabonena kota palu dalam wawancaranya beliau mengatakan sebagai berikut:

Dalam pelaksanaan pembelajaran media kotak raba ini tidak diterapkan setiap hari, biasanya kami melaksanakannya dua minggu sekali itu tergantung dari tema pembelajaran yang kami gubakan disekolah.³

Berdasarkan hasil wawancara yang di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan permainan kotak raba diterapkan hanya saja tidak dilaksanakan setiap hari biasanya permainan kotak raba tersebut kepada peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh ibu henny elvandari dalam wawancaranya beliau mengatakan bahwa:

Sebelum kami melaksanakan permainan kotak raba tersebut terlebih dahulu kami memperlihatkan apa saja bahan-bahan dari permainan kotak raba tersebut dan menjelaskan cara memainkan permainan kotak raba tersebut, setelah itu kami menunjuk satu persatu kepada peserta didik yang akan mencoba memainkan permainan kotak raba dari buah pisang dan buah mengkudu.⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sebelum melakukan permainan kotak raba pendidik terlebih dahulu memperlihatkan bahan-bahan dari permainan kotak raba dan menjelaskan cara memainkan dari permainan kotak raba tersebut setelah itu baru pendidik melakukan permainan kotak raba tersebut kepada peserta didik.

2. evaluasi pembelajaran

Pada saat pembelajaran berlangsung di TK Alkhairaat Kabonena kota palu dimana terdapat ada peserta didik yang antusias dan kurang antusias dalam proses

³ Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

⁴ Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

kegiatan pembelajaran permainan kotak raba tersebut. Sehingga pendidik lebih berusaha membuat kegiatan pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan, dimana peserta didik menjadi antusias lagi dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan seperti buah pisang dan buah mengkudu sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat kabonena kota palu.

Dalam kegiatan permainan kotak raba dapat dijadikan sebagai media yang digunakan dari bahan bekas dan dapat mengembangkan aspek kognitif anak dalam memainkan permainan kotak raba tersebut. Terkait pelaksanaan kegiatan permainan kotak raba di TK Alkhairaat kabonena kota palu. Penulis kembali melakukan wawancara kepada ibu henny elvandari selaku guru kelas mengenai keadaan peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan permainan kotak raba sebagaimana pernyataan beliau mengatakan sebagai berikut:

Pada saat kegiatan permainan kotak raba berlangsung saya melihat bahwa ada peserta didik yang aktif dan ada juga yang pasif. Seperti pada umumnya bahwa anak usia dini itu sangat mudah jenuh dan bosan ada yang antusias memainkan permainan kotak raba dan ada juga tidak terlalu antusias saat memainkan kotak raba.⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa keadaan peserta didik di TK Alkhairaat kabonena kota palu pada saat kegiatan permainan kotak raba berlangsung adalah baik karena dalam proses kegiatan tersebut ada peserta didik yang antusias dan ada peserta didik yang kurang antusias. Akan tetapi dalam mengembangkan suatu aspek kognitif peserta didik di TK Alkhairaat kabonena kota palu. Dan sudah berkembang dengan baik hal ini terbukti sebagaimana pernyataan diatas bahwa peserta didik mampu

⁵ Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

memainkan permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif peserta didik.

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui kotak raba di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu guru memang sangat berperan penting dalam pendidikan atau bisa dikatakan tokoh utama, guru bertindak terlebih dahulu dengan menjadi contoh atau teladan bagi siswa. Guru tidak hanya menyediakan fasilitas ataupun media belajar saja, tetapi juga harus membimbing peserta didiknya khususnya dalam kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Alkhairaat kabonena kota palu sudah cukup berkembang seperti yang dijelaskan oleh ibu Henny Elvandari beliau mengatakan bahwa:

Kemampuan kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu sudah cukup berkembang bisa dilihat dari bagaimana cara anak dalam memainkan permainan kotak raba dari buah pisang dan buah mengkudu pada usia anak 5-6 tahun. ⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis dapat penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah cukup berkembang bisa dilihat dari bagaimana peserta didik dapat meraba dan mengenal buah yang terdapat di dalam kotak tersebut.

Terkait perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu penulis kembali melakukan wawancara kepada ibu Henny

⁶ Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

Elvandari selaku guru kelas mengenai perkembangan kemampuan kognitif peserta didik sebagaimana pernyataan beliau mengatakan bahwa:

Perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Al-Khairaat Kabonena Kota Palu ini memang sudah cukup berkembang tetapi masi ada 1 atau 3 orang peserta didik yang perkembangan kognitifnya belum berkembang, tetapi kami sebagai seorang pendidik akan berusaha membuat pembelajaran yang asyik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar.⁷

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa memang perkembangan kemampuan kognitif di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu sudah berkembang tetapi masih tetap ada saja ada bebrapa peserta didik yang belum berkembang kemampuan kognitifnya akan tetapi guru di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu akan berusaha menciptakan pembelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga peserta didik semangat dalam proses pembelajaran. sedangkan menurut ibu Tuti S.Pd selaku kepala sekolah TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu beliau mengatakan sebagai berikut:

Perkembangan kemampuan kognitif peserta didik di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu sudah cukup berkembang biasanya kami melakukan kegiatan kerja sama antar kelompok, memberikan peserta didik pengalaman baru misalnya belajar diluar kelas atau eksplorasi di halaman sekolah dan mengajak peserta didik ke tempat-tempat yang belum pernah di kunjungi oleh peserta didik seperti museum dan taman rekreasi. Dari bebrapa kegiatan tersebut sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis menyimpulkan bahwa memang perkembangan kemampuan kognitif peserta didik sudah berkembang. Biasanya guru-guru di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu melakukan kegiatan

⁷ Henni Elvandari, Guru kelas TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* ruang kelas B, 30 Juli 2024

⁸ Tuti,S.Pd, Kepala Sekolah Tk Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara* Ruang kepala Sekolah 30 Juli 2024

kerja sama antar kelompok, memberikan peserta didik pengalaman baru misalnya belajar di luar kelas atau eksplorasi di halaman sekolah dan mengajak peserta didik ke tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi oleh peserta didik seperti museum dan taman rekreasi. Dari beberapa kegiatan tersebut sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan di atas maka penulis melakukan wawancara kembali kepada ibu Tuti S.Pd dalam wawancaranya beliau menyatakan sebagai berikut:

Bukan hanya kognitif peserta didik yang berkembang tetapi kepercayaan diri peserta didik pun juga ikut berkembang melalui permainan kotak raba, kepercayaan diri peserta didik dapat dilihat dari ketika peserta didik berani menyebut nama benda atau buah yang ada dalam kotak raba dan menunjukkan benda atau buah yang mereka ambil dari kotak raba tersebut dan memperlihatkan kepada guru dan teman-temannya di depan kelas, sedangkan kognitif peserta didik dapat dilihat melalui imajinasi yang dimiliki oleh peserta didik dalam menebak benda atau buah yang sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis menyimpulkan bahwa bukan hanya peserta didik yang berkembang tetapi kepercayaan diri peserta didik pun juga ikut berkembang melalui permainan kotak raba, kepercayaan diri peserta didik dapat dilihat dari ketika peserta didik berani menyebut nama benda atau buah yang ada dalam kotak raba dan menunjukkan benda atau buah yang mereka ambil dari kotak raba tersebut dan memperlihatkan kepada guru dan teman-temannya di depan kelas, sedangkan kognitif peserta didik dalam menebak benda atau buah yang sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

⁹ Tuti,S.Pd, Kepala Sekolah Tk Alkhairaat Kabonena Kota Palu. *Wawancara Ruang kepala Sekolah* 30 Juli 2024

C. Kendala dan Solusi Terhadap Implementasi Permainan Kotak Raba Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

Permainan kotak raba atau dikenal sebagai “*mystery box*” merupakan permainan edukatif dan sensorik yang sering digunakan untuk anak-anak, terutama dalam konteks pembelajaran sensorik, eksplorasi indera peraba, dan pengembangan bahasa. Meski permainan ini menarik dan edukatif, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya.

Sebagaimana yang ibu henny elvandari, S.Pd selaku guru kelas beliau mengatakan dalam wawacaranya sebagai berikut:

Kendala utama dalam permainan kotak raba yaitu keterbatasan alat dan bahan atau kesulitan mendapatkan benda-benda dengan tekstur yang bervariasi, dan memerlukan kotak raba khusus mungkin tidak tersedia sehingga perlu kreativitas dalam membuat versi alternatif.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kendala utama dalam pelaksanaan permainan kotak raba terletak pada keterbatasan alat dan bahan, terutama dalam mendapatkan benda-benda dengan tekstur yang bervariasi. Hal ini menjadi hambatan karena variasi tekstur sangat penting untuk merangsang perkembangan sensorik dan kognitif anak.

➤ Kendala terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu.

1. Kurangnya alat dan bahan yang mendukung

a. Kotak raba memerlukan bahan-bahan yang bervariasi (misalnya benda dengan teksur berbeda).

¹⁰ Henny elvandari, S.Pd, guru kelas

- b. TK belum memiliki perlengkapan yang cukup.
2. Kurangnya dukungan orang tua
- a. Beberapa orang tua mungkin tidak memahami nilai edukatif dari permainan ini dan menganggapnya hanya sekedar permainan biasa.
 - b. Mengajak orang tua terlibat dalam proses bermain anak, sehingga mereka dapat memahami dan mendukung anak dengan lebih baik
 - c. Mengadakan pertemuan dengan orang tua untuk membahas kemajuan anak dan bagaimana mereka dapat mendukung anak dirumah
 - d. Mengembangkan program dukungan untuk orang tua, seperti workshop atau pelatihan, untuk mendukung anak dengan lebih baik.
3. Anak kurang fokus atau bosan
- a. Beberapa anak mungkin cepat bosan atau belum terbiasa bermain dengan pendekatan sensorik
 - b. Menggunakan benda-benda yang menarik dan sesuai dengan minat anak, seperti mainan favorit atau benda-benda yang berwarna-warni
 - c. Mengatur waktu permainan yang sesuai dengan kemampuan anak, sehingga mereka tidak merasa bosan atau kelelahan
 - d. Menggunakan musik atau suara yang menarik untuk meningkatkan konsentrasi dan minat anak

- e. Menggunakan reward dan pujian untuk memotivasi anak dan meningkatkan kepercayaan diri mereka
 - f. Mengubah lingkungan permainan, seperti bermain diluar ruangan atau ditempat yang berbeda, untuk meningkatkan minat anak.
4. Keterbatasan waktu pembelajaran
- a. Waktu bermain terbatas karena padatnya jadwal kegiatan harian di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu dan sekolah juga hanya memberi kesempatan bermain kotak raba 2 minggu sekali.
 - b. Mengatur waktu yang efektif untuk implementasi permainan kotak raba, sehingga tidak mengganggu kegiatan lainnya.
5. Tingkat perkembangan anak yang berbeda
- a. Tidak semua anak memiliki tingkat perkembangan kognitif yang sama, sehingga respons terhadap permainan berbeda beda.
 - b. Anak-anak pada tingkat bermain eksploratif cenderung mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mencoba hal-hal baru
 - c. Anak-anak pada tingkat imajinatif cenderung menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan cerita dan karakter
 - d. Anak-anak pada tingkat konstruksi ini cenderung membangun dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahan-bahan yang ada
 - e. Anak-anak pada tingkat kooperatif cenderung bermain bersama dengan teman-teman mereka dan bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Guru perlu memiliki inisiatif dan ide kreatif dalam merancang permainan kotak raba. Salah satunya dengan membuat sendiri kotak dari kardus bekas dan

mengisinya dengan benda-benda unik yang mendukung perkembangan kognitif. guru juga bisa mencari inspirasi melalui internet, pelatihan, atau diskusi antar guru.

Sebagaimana yang ibu henny elvandari, S.Pd selaku guru kelas beliau mengatakan dalam wawacaranya sebagai berikut:

Solusi jangka panjang adalah dengan mengadakan pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan permainan sensorik. Pelatihan ini bisa mencakup pembuatan media, cara membimbing anak hingga bagaimana menghubungkan permainan dengan kompetensi dasar pembelajaran. Orang tua dapat membantu menyediakan benda-benda dari rumah, atau anak diminta membawa benda favorit dengan izin orang tua. Ini meningkatkan partisipasi keluarga dalam pembelajaran dan memperbanyak pilihan benda yang bisa digunakan guru.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk mengoptimalkan permainan kotak raba dalam pembelajaran adalah dengan mengadakan pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan permainan sensorik. Melalui pelatihan ini, guru akan dibekali keterampilan dalam membuat media pembelajaran, membimbing anak secara efektif, serta mengaitkan permainan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Selain itu, melibatkan orang tua dalam penyediaan benda-benda dari rumah atau mendorong anak membawa dari benda favorit juga menjadi langkah strategis untuk meningkatkan partisipasi keluarga dan memperkaya variasi bahan perminan yang dapat digunakan di kelas. Dengan kolaborasi antara guru dan orang tua, permainan kotak roba dapat menjadi sarana edukatif dan bermakna bagi perkembangan anak.

- Solusi terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu

¹¹ Henny Elvandari, S.Pd, Guru kelas

1. Pemanfaatan bahan lokal atau bekas Gunakan bahan sederhana dari lingkungan sekitar seperti biji-bijian, kain, batu, sabut kelapa, dll.
 - a. Ajak orang tua ikut menyumbang bahan.
 - b. Menggunakan bahan daur ulang seperti kertas, karton, atau plastik untuk membuat kotak raba.
2. Pelatihan guru
 - a. Adakan workshop/pelatihan bagi guru tentang permainan edukatif dan mengembangkan aspek kognitif anak.
 - b. Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara mengintegrasikan permainan kotak raba dengan kurikulum dan mengembangkan keterampilan kognitif anak.
 - c. Berikan instruksi yang jelas dan sederhana kepada anak-anak tentang cara bermain permainan kotak raba.
 - d. Evaluasi kemajuan anak-anak dalam permainan kotak raba dan berikan umpan balik yang positif.
3. Sosialisai kepada orang tua
 - a. Edukasi orang tua tentang manfaat permainan kotak raba dalam melatih daya ingat, konsentrasi, dan pengenalan bentuk/tekstur.
 - b. Mengadakan pertemuan atau komunikasi dengan orang tua untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan mereka dalam mendukung pengembangan kognitif anak.

- c. Memberikan laporan kemajuan anak kepada orang tua sehingga mereka dapat memahami perkembangan anak dan bagaimana permainan kotak raba dapat membantu.
- d. Mengadakan workshop untuk orang tua tentang bagaimana mereka dapat mendukung anak dalam bermain permainan kotak raba di rumah.

4. Pengelompokkan anak

- a. Bagi anak dalam kelompok kecil untuk bergiliran bermain agar lebih efektif dan interaktif.
- b. Mengelompokkan anak berdasarkan usia, seperti anak usia 3-4 tahun, atau 5-6 tahun.
- c. Mengelompokkan anak berdasarkan kemampuan mereka, seperti anak yang memiliki kemampuan kognitif yang lebih tinggi atau lebih rendah.
- d. Mengelompokkan minat mereka, seperti anak yang suka bermain dengan bentuk, warna atau anak yang suka bermain dengan tekstur.
- e. Mengelompokkan anak berdasarkan keterampilan mereka, seperti anak yang memiliki keterampilan motorik yang lebih baik atau anak yang memiliki keterampilan bahasa yang lebih baik.

5. Variasi permainan

- a. Tambahkan unsur cerita atau tantangan sederhana agar anak lebih antusias dan tidak cepat bosan.

- b. Membuat kotak raba dengan tema tertentu, seperti bintang, makanan, atau transportasi untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang tema tersebut.
- c. Membuat kotak raba dengan tekstur yang berbeda-beda, seperti kasar, halus, atau berbulu, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali tekstur.
- d. Membuat kotak raba dengan puzzle yang harus dipecahkan anak, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis.
- e. Membuat kotak raba dengan cerita yang harus ditebak anak, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami cerita dan mengembangkan imajinasi.
- f. Membuat kotak raba dengan waktu yang terbatas, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir cepat dan akurat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis sebagaimana telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan Terkait permainan media kotak raba di TK Alkhairaat Kabonena kota palu dilaksanakan dalam pembelajaran hanya saja tidak dilaksanakan setiap hari akan tetapi tergantung tema pembelajaran. Permainan media kotak raba biasanya dilaksanakan dua minggu sekali. Penggunaan media kotak raba awalnya pendidik melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan kotak raba seperti buah pisang dan buah mengkudu yang akan dicoba kepada peserta didik agar pada proses kegiatan tersebut berjalan dengan lancar. bahwa sebelum melakukan proses pembelajaran pendidik terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan seperti duduk bersama melingkar oleh peserta didik dan menyiapkan bahan dan alat untuk yang digunakan dalam permainan kotak raba seperti buah pisang dan buah mengkudu.
2. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui kotak raba di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu guru memang sangat berperan penting dalam pendidikan atau bisa dikatakan tokoh utama, guru bertindak terlebih dahulu dengan menjadi contoh atau teladan bagi siswa. Guru tidak hanya menyediakan fasilitas ataupun media belajar saja, tetapi juga harus membimbing peserta didiknya khususnya dalam kemampuan kemampuan

kognitif pada anak usia dini di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu. Kemampuan kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu sudah cukup berkembang bisa dilihat dari bagaimana cara anak dalam memainkan permainan kotaseek raba dari buah pisang dan buah mengkudu pada usia anak 5-6 tahun. Akan tetapi guru di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu akan berusaha menciptakan pembelajaran yang asik dan menyenangkan sehingga peserta didik semangat dalam proses pembelajaran.

3. Kendala terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu
 - Kurangnya alat dan bahan yang mendukung
 - Kurangnya dukungan orang tua
 - Anak kurang fokus atau bosan
 - Keterbatasan waktu pembelajaran
 - Tingkat perkembangan anak yang berbeda
4. Solusi terhadap implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu
 - Pemanfaatan bahan lokal atau bekas
 - Pelatihan guru
 - Sosialisai kepada orang tua
 - Pengelompokkan anak
 - Variasi permainan

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi permainan kotak raba dalam mengembangkan aspek kognitif anak di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu maka penulis menyampaikan hal-hal berikut dengan selesainya skripsi ini, sangat di harapkan dapat berguna :

1. Skripsi ini sangat di harapkan agar pelaksanaan di laksanakan di sekolah ini dan lebih di tingkatkan lagi dengan pelaksanaan yang lebih kondusif agar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga pelaksanaan pengembangan aspek kognitif pada anak berjalan dengan baik. Karena, kegiatan permainan kotak raba sangat baik bagi peserta didik dan dapat mengembangkan aspek kognif peserta didik.
2. Skripsi ini juga, sangat di harapkan dapat berguna dan membawa manfaat bagi seluruh masyarakat khususnya guru-guru di TK Alkhairaat Kabonena Kota Palu, dalam mengembangkan aspek kognitif peserta didik melalui permainan kotak raba. Di harapkan juga bisa merubah pemahaman Masyarakat Kota Palu agar bukan hanya guru tetapi orang tua juga bisa ikut andil dalam mengembangkan aspek kognitif peserta didik.

Penulis juga berharap dapat menambah pengetahuan wawasan para pembaca dan menjadi referensi atau motivasi bagi mahasiswa UIN Datokarama Palu khususnya jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan aspek kogntif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A Khaerul Mu'min, Dany Ramdany, Menanamkan Pendidikan Menabung Sejak Dini Dengan Teori Aspek Kognitif Taksonomi Bloome, *jurnal kajian ilmiah*, vol. 23, No. 2
- Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2014
- Abdurrahmat fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* Jakarta PT Asdi Mahasatya, 2007
- Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2011
- Bachtiar s.bachri "Menyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif", Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan,
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi: Formal-formal Kuantitatif dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasara* Jakarta : Kencana 2013.
- Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd, *Hakikat Pengembangan Kognitif*.
- Faradiba Sari Harahap, Belajar Membaca dengan Metode Montessori, *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 01, No. 2, 2022
- Herman zaini, kurnia dewi, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol.1, no.1,
- Kusmiati, Muhammad Ali, Halida, Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Permainan Kotak Raba Dan Bisik Berantai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 TK Negeri Pembina Kapuas Hulu.

Lara Oktavia, Syahrul Ismet, Efektifitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang, *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 1,

Lilies Madyawati, *Permainan Dan Bermain 1 Untuk Anak* : 2012,

M. Fadilah, dkk. *Edutainment pendidikan anak usia dini* Jakarta: PT. Kencana, 2014,

Matthew Milles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kuantitatif* (Jakarta : Universitas Indonesia UI-Press 1992,

Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Cobaku Coba Tebak Aku Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik,

Modul PLPG 2012,

Naisar Dalam Jahja Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, 2013,

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Neti Susanti, Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan Kotak Raba Pada anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

Neti Susanti, Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan Kotak Raba Pada anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

- Ni Made Sulastrri, *Identifikasi perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Transformasi, Vol. 7, No. 1 Edisi Maret 2021,
- Regina Melisa, Darwin Effendi, Melinda Puspita Sari Jaya, Pengembangan Permainan KORA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula* Bandung : Alfabeta 2005.
- Ridwan, Sani Abdullah, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara, 2014.
- Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013,
- Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013,
- Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Hikayat, 2005,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. 240.
- Umi Uzlal, Yaswinda, Paud, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 05. No. 02, April 2002
- Yanti Yandri Kusuma, *Analisis Kesiapan Guru Kelas dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik di Masa Pandemi Covid-19* 2020. JPDK Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Vol.3 No.2 2021.

Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas

Terbuka.2009,

Zulfikar Ali Buto, *Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner Dalam Nuansa*

Pendidikan Modern. Islamic University of Indonesia.