

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

Lara Oktavia, Syahrul Ismet
PG PAUD FIP UNP
Email: laraoktavia16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen dengan jumlah populasi anak Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh sebanyak 50 anak. Sampel B2 dijadikan kelas eksperimen dan B1 dijadikan kelas kontrol masing-masing berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah tes, data yang di dapat kemudian diolah dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbandingan. Dari hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 80,83 dan kelas kontrol adalah 70,83. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan kotak perabaan efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kata kunci: *permainan kotak perabaan, kemampuan kognitif.*

ABSTRACT

The aim of this study is to find out how effective the game is on the cognitive abilities of the child's cognitive abilities in the Islamic kindergarten school, Daud Kholifatulloh Padang. This research method uses quantitative research method that is quasi-experimental with the total population of Children's Children Islamic Park Daud Kholifatulloh as much as 50 children. Sample B2 make experimental class and B1 become control class each of 15 children. Technique of collecting data used this research is test, the data can be then processed by using t-test to see comparison. From the results of the research, it shows that the average experimental class value is 80.83 and the control class is 70.83. So it can be concluded that the squat box game is effective in developing cognitive ability of the child.

Keywords: puzzle box game, cognitive ability.

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah anak yang berusia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Masa perkembangan anak sering disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikologis. Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dapat dilakukan melalui pemberian stimulasi atau rangsangan agar anak memiliki kesiapan untuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Jadi dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dapat melalui pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang dilalui anak sebagai salah satu upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan potensi anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Proses yang dilalui oleh anak dalam pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembentukan karakter anak agar

kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Lingkup perkembangan anak terdiri dari nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu lingkup perkembangan yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah lingkup perkembangan kognitif. Kognitif berhubungan dengan intelegensi atau tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan kemampuan, minat dan ide-ide yang diberikan.

Kognitif merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif ialah kemampuan seseorang bereksplorasi dengan lingkungan dan dunia sekitar. Menurut Ernawulan dan Mubair (2008: 20) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak menyangkut pada perkembangan berpikir dan bagaimana perkembangan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, adakalanya anak dihadapkan dengan persoalan-persoalan yang menuntut untuk

dipecahkan atau diselesaikan. Sebelum anak memecahkan sebuah masalah perlu anak memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah tersebut. Salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu melalui bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi setiap anak. Bermain tidak menuntut seseorang untuk terlalu berpikir karena dalam kegiatan bermain tidak mempertimbangkan hasil akhir, akan tetapi hanya untuk kesenangan saja. Susanto (2011: 97) menyatakan bermain merupakan suatu pendekatan dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, materi/bahan, metode pembelajaran, dan media yang menarik bagi anak. Melalui kegiatan bermain anak diajak bereksplorasi dengan lingkungan, menemukan sesuatu yang baru dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif adalah permainan kotak perabaan.

Permainan kotak perabaan ini terinspirasi dari permainan kotak

misteri. Menurut juliana, dkk (2015: 2) menyatakan bahwa permainan kotak misteri adalah sebuah permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ada dalam kotak misteri tersebut. Permainan ini sangat dibutuhkan kemampuan anak dalam mengingat, dimana permainan ini menebak benda tanpa melihat sehingga perlu adanya proses berpikir sebelum menjawab benda yang disentuh didalam kotak. Permainan ini menuntut anak untuk mengingat nama benda, jumlah benda, tekstur benda dan juga ukuran dari benda tersebut.

METODE

Bentuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *quasy experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholiffatulloh Padang yang beralamat di jalan Adinegoro No. 12 Tabing Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Cluster Sampling* dimana teknik ini digunakan untuk menentukan sampel apabila

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

obyek yang akan diteliti atau sumber sangat luas namun penetapan besar kecilnya sampel tidaklah ada suatu ketetapan yang mutlak. Berdasarkan cara di atas, maka kelas yang akan dijadikan sampel penelitian ini adalah kelas B2 dan B1 yang masing-masing kelas berjumlah 15 orang anak.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah format *checklist*. Kurikulum 2013 (2015:17) menjelaskan bahwa penilaian dimulai dari gradasi positif sampai dengan negatif. Berkembangan Sangat Baik (BSB) diberi skor 4, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3, Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2, Belum Berkembang (BB) diberi skor 1.

Arikunto (2012: 211) menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang digunakan untuk menguji kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang dikatakan valid atau sah apabila memiliki nilai yang tinggi, dan begitu juga sebaliknya instrumen yang dikatakan tidak valid atau sah apabila memiliki nilai yang rendah.

Arikunto (2012: 221) menyatakan realibilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Rumus yang digunakan dalam reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah membandingkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dibuktikan dengan uji-t (t-test), sebelum melakukan uji-t (t-test), terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk melihat sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang dan Chi Kuadrat. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan).

Setelah diketahui data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen maka sudah bisa dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditentukan, yaitu mencari perbandingan dengan melakukan uji t (t-test). Dalam menguji data yang telah diperoleh menggunakan rumus t-test Syafril (2010: 176).

HASIL

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t. Sebelum uji t dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

Data hasil pre-test kemampuan kognitif anak dikelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk melakukan uji normalitas. Pada uji normalitas menggunakan uji *liliefors* seperti yang telah dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_o dan L_t pada taraf

nyata 0,05 untuk $N = 15$ seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Pre-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelas	N	A	L_o	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	15	0,05	0,1635	0,220	Normal
2	Kontrol	15	0,05	0,1864	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat kelas eksperimen nilai L_{hitung} 0,1635 lebih kecil dari L_{tabel} 0,220 untuk α 0,05. Oleh sebab itu, nilai kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Kelas kontrol diperoleh L_{hitung} 0,1864 lebih kecil dari L_{tabel} 0,220 untuk α 0,05. Ini berarti kelas kontrol juga berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan rumus uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jika *Chi Kuadrat* hitung $< chi kuadrat$ tabel berarti data berasal dari kelas yang homogen.

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

Syafril (2010: 208) menyatakan bahwa “ Jika hasil perhitungan dari X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} berarti bahwa data berasal kelas yang homogen , sebaliknya jika X^2_{hitung} lebih besar dari X^2_{tabel} maka kelas tersebut tidak homogen.

Hasil perhitungan diperoleh X^2_{hitung} sebesar 0,4332 seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil perhitungan uji homogenitas pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	A	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,4332	3,841	Homogen
Kontrol				

Berdasarkan tabel 2. Terlihat bahwa X^2_{hitung} kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), maka kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Oleh sebab itu, dapat dilanjutkan

dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik *t-test*.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut ini gambaran pengolahan data dengan *t-test*:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	15	15
\bar{X}	63,33	60
SD ²	30,47	30,14

Tabel 4. Hasil perhitungan pre-test pengujian dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keterangan
1	Eksperimen	15	63,33	1,608	2,048	H_0 diterima
2	Kontrol	15	60	1,608		

Berdasarkan tabel 4 dengan $df = (N_1-1) + (N_2-1) = 28$. Pada tabel diatas df untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) didapatkan harga $t_{tabel} = 2,048$, maka t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($1,608 < 2,048$). Jadi dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak dan H_0

diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test (kemampuan awal) anak di kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Nilai *post-test* penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* seperti yang telah dijelaskan dalam teknik analisis data.

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai L_o dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N=15$ seperti tabel berikut:

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

Tabel 5. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

N o	Kelompok	N	A	L _o	L _t	Keterangan
1	Eksperimen	15	0,05	0,1967	0,220	Normal
2	Kontrol	15	0,05	0,1517	0,220	Normal

Dilihat dari tabel 5 bahwa terlihat kelas eksperimen memiliki nilai L_{hitung} 0,1967 lebih kecil dari L_{tabel} 0,220 untuk $\alpha= 0,05$. Maka dikatakan nilai kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} 0,1517 lebih kecil dari L_{tabel} 0,220 untuk $\alpha= 0,05$. Hal ini berarti kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji **Barlett**. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Apabila *Chi kuadrat* hitung < *Chi kuadrat* tabel maka data berasal dari kelas yang bersifat homogen.

Syafril (2010:208) menyatakan bahwa “ Jika hasil perhitungan dari X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} berarti bahwa data berasal kelas yang homogen , sebaliknya jika X^2_{hitung} lebih besar dari X^2_{tabel} maka kelas tersebut tidak homogen.

Hasil uji homogenitas diperoleh X^2_{hitung} sebesar 1,440 seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelompok	A	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	1,440	3,841	Homogen
Kontrol				

Berdasarkan tabel 6 dijelaskan bahwa X^2_{hitung} pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), hal ini berarti kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki varians yang bersifat homogen.

Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang bersifat homogen. Oleh sebab itu, dapat

dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan teknik t-test.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berikut gambaran pengolahan data dengan t-test:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
N	15	15
\bar{X}	80,83	63,75
SD ²	49,28	84,27

Tabel 8. Hasil Perhitungan *Post-test* Pengujian Denga *t-test*

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
1	Eksperimen	15	80,83	5,51	2,048	H_0 ditolak
2	Kontrol	15	63,75			

Dilihat pada tabel diatas dengan dk $(N_1-1) + (N_2-1) = 28$. Pada tabel df untuk nilai taraf nyata $\alpha 0,05$ didapat harga $t_{tabel} 2,048$, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,51 > 2,048$). Maka dijelaskan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan dengan permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang.

Kemudian setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dengan nilai *post-test*, yang bertujuan untuk melihat apakah data tersebut ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak.

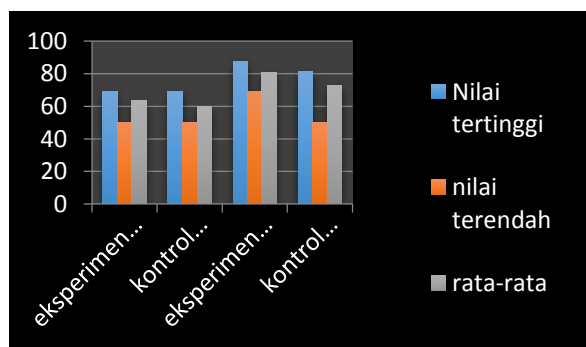
Perbandingan nilai hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test*. Dalam hasil perhitungan *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen adalah 68,75 dan nilai terendah 50, dengan rata-rata 63,33, sedangkan kelas kontrol nilai yang tertinggi diperoleh anak yaitu 68,75 dan nilai terendah 50 dan rata-rata 60. Pada hasil perhitungan *post-test* nilai tertinggi diperoleh anak kelas eksperimen yaitu 87,5 dan nilai terendah 68,75 dengan rata-rata 80,83, sdangkan di kelas kontrol *post-test* nilai tertinggi diperoleh anak yaitu 81,25 dan nilai terendah dengan rata-rata 63,75.

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

Perbandingan nilai hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* terlihat bahwa nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan juga terlihat rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil *post-test* dimana rata-rata pada nilai *post-test* menjadi meningkat dari rata-rata nilai *pre-test* setelah dilakukan *treatment*.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik 1 berikut:

Grafik 1. Data Perbandingan Hasil *Pre-test* Dan *Post-test* Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



PEMBAHASAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Dalam penelitian *quasy experimental* pertama yang dilakukan adalah *Pre-test* (kemampuan awal). *Pre-test* dilakukan pada kedua kelas yang dijadikan sampel yaitu kelas

eksperimen (B2) dan kelas kontrol (B1). Kelas eksperimen menggunakan permainan kotak perabaan sedangkan kelas kontrol menggunakan permainan tebak benda. *Pre-test* dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan awal anak dalam melakukan permainan kotak perabaan dengan item pertanyaan sebagai berikut: 1) Anak mampu menyebutkan nama benda dalam; 2) Anak mampu menghitung benda; 3) Anak mampu menyebutkan tekstur dari benda; 4) Anak mampu membedakan ukuran dari benda.

Hasil penilaian *pre-test* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol terhadap item-item pertanyaan, dengan rata-rata kemampuan kognitif anak kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada taraf atau kriteria yang cukup. Meskipun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada taraf dan kriteria yang cukup, namun jika dibandingkan kelas eksperimen (B2) memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol (B1). Untuk mendapatkan kesimpulan dari *pre-test* maka dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis

yang telah dilakukan terdapat t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka ini berarti H_a ditolak dan H_o diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa pada *pre-test* tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian setelah dilakukan *pre-test* selanjutnya adalah melakukan treatment kepada kelas eksperimen sebanyak tiga kali dan dilanjutkan dengan *post-test*. Berdasarkan hasil *post-test* (kemampuan akhir) terhadap item-item pertanyaan, rata-rata kemampuan anak kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih meningkat dari kemampuan pada saat *pre-test* yaitu berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Meskipun demikian rata-rata kemampuan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol hal ini disebabkan anak kelas eksperimen lebih banyak mampu mencapai taraf atau kriteria berkembang sangat baik (BSB) dalam melakukan item-item pertanyaan yang disediakan peneliti dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya hasil penilaian terhadap *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis yaitu dengan uji *t-test*. Berdasarkan uji hipotesis pada *post-test* t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka ini berarti H_o ditolak dan H_a diterima dalam artian terdapat keefektifan permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak Islam daud Kholifatulloh Padang.

Susanto (2012: 47) menyatakan kognitif merupakan suatu proses berpikir, dimana kemampuan seorang individu untuk dapat menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi. Sejalan dengan itu Gardner dalam Susanto (2011: 47) mengemukakan bahwa intelegensi atau kemampuan berpikir seseorang adalah sebagai alat untuk memecahkan suatu masalah atau untuk menciptakan suatu karya yang dapat dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Kemampuan kognitif perlu dikembangkan karena kemampuan kognitif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar.

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

Kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya. Yuliani (2008: 40) menyatakan perkembangan kognitif secara luas menjangkau kreatifitas seseorang, imajinasi serta membantu membangkitkan kembali ingatan seseorang terhadap aktivitas yang telah berlalu. Kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

Bermain menurut Piaget dalam Sujiono (2009: 144) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan menurut Parten kegiatan bermain adalah sebagai sarana bersosialisasi, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan juga belajar dengan cara menyenangkan. Jadi

dengan kegiatan bermain kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Permainan kotak perabaan merupakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan kotak perabaan 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 perabaan tanpa melihat terlebih dahulu sebelum menebak benda tersebut. Kotak perabaan diisi dengan benda-benda yang seing dijumpai anak yaitu: kapas, daun, batu dan ranting. Kemudian anak diminta untuk meraba-raba benda dari dalam kotak kemudian menjawab item-item pertanyaan yang diberikan peneliti dan setelah anak menjawab benda yang dipegang anak di keluarkan dan guru dapat mengetahui apakah jawaban yang diberikan anak

sesuai dengan benda yang di araba anak.

Permainan kotak perabaan terinspirasi dari permainan kotak misteri yang dapat mengembangkan kognitif anak. Menurut juliana, dkk (2015: 2) menyatakan bahwa permainan kotak misteri adalah sebuah permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ada dalam kotak misteri tersebut. Permainan ini sangat dibutuhkan kemampuan anak dalam mengingat, dimana permainan ini menebak benda tanpa melihat sehingga perlu adanya proses berpikir sebelum menjawab benda yang disentuh didalam kotak. Permainan ini menuntut anak untuk mengingat nama benda, jumlah benda, tekstur benda dan juga ukuran dari benda tersebut.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan antara nilai nilai rata-rata hasil kemampuan kognitif anak kelas eksperimen (B2) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (B1) di Taman Kanak-kanak Islam Daud

Kholifatulloh Padang. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan t-test terlihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini membuktikan bahwa permainan kotak perabaan efektif terhadap kemampuan kognitif anak.

Kotak perabaan 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.

SARAN

Saran yang peneliti paparkan berdasarkan hasil penelitian yaitu: permainan kotak perabaan diharapkan dapat dipergunakan seagai salah satu alat dalam membantu mengembangkan kognitif anak usia dini bagi pendidik anak usia dini, karena permainan kotak perabaan terbukti efektif untuk membantu mengembangkan

Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Daud Kholifatulloh Padang

kemampuan kognitif anak dan suasana belajar menjadi menyenangkan bagi anak dalam menebak benda yang ada didalam kotak perabaan tersebut. Selain itu, kepada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan atau *literature* bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Juliana, Muhamad Ali dan Dian Miranda. 2015. *Peningkatan Rasa Ingin Tahu Melalui Permainan Kotak Misteri Di TK Immanuel Pontianak*.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina press

Lara Oktavia, Syahrul Ismet