

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN
KOTAK RABA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CERIA BP PAUD
DAN DIKMAS PROVINSI SULAWESI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Andi Suchi Cahyani Pananrangi
Nim 105451 1023 17**



UPT

PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

04/02/2022

1 copy
Sub. Alumnus

Pj 0018/PAUD/2200
PAH
m'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Jika seseorang meninggalkan mu ketika kau kesusahan
percayalah bahwa Allah ingin membuatmu kuat dikesendirian.

“janganlah engkau bersedih, sesungguhnya Allah Bersama kita”



Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku, saudara ku, dan sahabat-sahabatku,

Atas semua bantuan yang diberikan dengan ikhlas dalam mendukung

Penulis menggapai harapan menjadi sebuah kenyataan.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andi Suchi Cahyani Pananrangi**, NIM: **105451102317**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 111 Tahun 1443 H / 2022 M, Pada Tanggal, 11 Jumadil Akhir 1443 H / 14 Januari 2022 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal, 15 Januari 2022 M.

Makassar, 11 Jumadil Akhir 1443 H
14 Januari 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Sukmawati, M.Pd.
 2. Sri Sufriati Romba, S.Pd., M.Pd.
 3. Dr. Kusmayadi, M.Pd.
 4. Musfirah, S.Ag, M.Pd.

Disahkan Oleh,

Dekan Fkip Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ceria BPPAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Andi Suchi Cahyani Pananrangi
NIM : 105451102317
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 11 Januari 2022

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

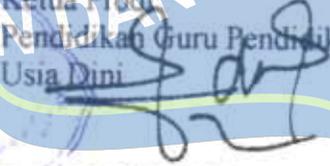

Nur Afim Amri, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh,

Dekan Fkip
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NID. 0901107602


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.
NBM, 951 830



PERSETUJUAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Suchi Cahyani Pananrangi
NIM : 105451102317
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ceria BPPAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 21 Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Andi Suchi Cahyani Pananrangi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,891593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Andi Suchi Cahyani Pananrangi

NIM : 105451102317

Program Studi : PG-PAUD

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	24%	25 %
3	Bab 3	10%	15 %
4	Bab 4	10%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 7 Januari 2023

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah, S.Hum., M.I.P

NBM. 964 591

ABSTRAK

Andi suchi cahyani pananrangi, 2021. *Meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Tasrif Akib dan Pembimbing II Nur Alim Amri.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Apakah dengan Permainan kotak raba dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Ceria BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan? Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kotak raba di TK Ceria BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru TK. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A Di TK Ceria Bp Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan yang berjumlah 10 anak berusia 4 sampai 5 tahun terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan berupa daftar *check list*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan mencari nilai rata-rata. Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah meningkatkan kognitif anak dimiliki oleh minimal 80 (persen) dari keseluruhan jumlah anak kelompok A.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak dapat mengembangkan kognitif anak pada kelompok A Di TK Ceria Bp Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan. Dari keseluruhan penilaian dari jumlah anak dan seluruh indikator terjadi peningkatan pada siklus I meningkat menjadi 10% dan pada siklus II meningkat menjadi mencapai 80%. Langkah-langkah penelitian yang dapat meningkatkan kognitif anak adalah membiarkan anak untuk eksplorasi dilingkungan sekitar, mengenalkan kepada anak-anak konsep dasar, sering tanya jawab kepada anak dan memberikan stimulasi ide-ide kreatif, peneliti serta guru tidak lupa untuk memberikan dorongan motivasi, *reward*, dan dengan diberikannya aktivitas dan berlanjut maka kemampuan kognitif pada anak akan dapat berkembang optimal.

Kata kunci : *kemampuan kognitif kotak raba*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Maha Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian dengan tulisan ini, selesai dengan baik dan semoga bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rasa terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada dua orang yang berperan seperti orang tua kandung penulis **Ayahanda Andi Khaerul Syukri** tercinta yang selama hidupnya senantiasa memberikan cinta, segala pengorbanan, membiayai, dan motivasi untuk selalu optimis dalam berprestasi dan berlembaga. Ucapan yang sama kepada **Ibu Noordiani Nurdin** atas segala pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang tulus serta ucapan terima kasih yang mungkin tak dapat tergantikan oleh apapun kepada kedua orang tua yang telah mendidik, melahirkan dan mendoakan hingga dapat berproses dalam pencarian ilmu seperti sekarang ini.

Penulis juga hendak menghanturkan ucapan terima kasih, penghargaan dan penghormatan yang tulus kepada pembimbing bapak **Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd** selaku pembimbing I dan bapak **Nur Alim Amri, SPd., M.Pd** selaku pembimbing II yang dengan kesabaran dan keikhlasan menyediakan waktu, tenaga dan pikiran selama membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan, kesehatan dan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan yang telah dicurahkan kepada penulis selama ini.

Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak **Prof. Dr. H. Anbo Asse, M.Ag** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan bapak **Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara saya Andi Alfin Izzulhaq Pananrangi, sepupu saya Anugrah Aspiyani El-Mahira teman seperjuangan angkatan 2017 PG-PAUD kelas 17A terkusus Nurul Haliah, Ariani, dan Nurbia yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan, teman-teman Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah yang selalu menemani dan memberi saran, motivasi serta bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penelitian lanjutan di masa mendatang. Akhir kata, semoga proposal ini bisa memberikan manfaat bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan dalam Dunia Pendidikan.

Makassar, 21 September 2021

Andi Suchi Cahyani Panarangi



DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	i
Motto dan Persembahan.....	ii
Halaman Pengesahan Pembimbing.....	iii
Lembar Pesertujuan Pembimbing	iv
Surat Pernyataan keaslian Tulisan	v
Surat Keterangan Plagiasi.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Hasil Penelitian Relevan.....	7
C. Kerangka Pikir.....	8
D. Hipotesis Tindakan.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
C. Fokus Masalah.....	24
D. Instrumen Penelitian	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Teknik Analisis Data.....	25
G. Indikator Keberhasilan.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Histori Penelitian.....	32
B. Hasil Penelitian.....	39
C. Pembahasan.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	50
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.2 Indikator yang diamati tiap siklus	26
4.1 Nama anak didik Kelompok A Tk Ceria	29
4.2 Nama Kepala Sekolah dan Ketua Yayasan	30
4.3 Nama Guru	30
4.4 Siklus I Pertemuan 1	36
4.5 Siklus I Pertemuan 2	37
4.6 Siklus II Pertemuan 1	48
4.7 Siklus II Pertemuan 2	48
4.8 Siklus II Pertemuan 3	49

DAFTAR GRAFIK

Tabel		Halaman
4.1	Gambar Grafik Siklus I	54
4.2	Gambar Grafik Siklus II	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

1. Dokumentasi Kegiatan
2. Lembar Observasi Anak
3. Hasil Penilaian Kegiatan Observasi Anak
4. Hasil Penilaian Kegiatan Observasi Guru
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran 2

1. Surat Izin Penelitian dari LP3M
2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan PTSP Makassar
3. Surat Keterangan telah Meneliti
4. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 menjadi sesuatu yang lebih baik. Individu berkembang sejak lahir dan terus mengalami perkembangan. (Syukri dkk., 2019). Pendidikan dijadikan sebagai usaha dalam membantu perkembangan anak baik dalam nilai social, intelektual dan moral yang dipegang tanggung jawabnya oleh pendidikan dalam menjadikan anak individu yang lebih baik untuk masa yang akan datang.

Secara etimologi pendidikan merupakan suatu proses pengajaran, latihan dan pembelajaran yang diberikan kepada anak dan sebagai guru kita membimbingnya dengan baik. Secara etimologi pendidikan atau *paedagogie* berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata *pais* yang berarti anak dan *again* memiliki arti membimbing. Jadi, *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan pada anak. Dalam bahasa Romawi, pendidikan diistilahkan dengan *educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sementara dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan *education* yang berarti proses pengajaran, latihan dan pembelajaran (Huliyah, 2017). Guru bertanggung jawab dalam memberikan

Pendidikan dan pengajaran bagi anak usia dini yaitu dengan memberikan Pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat mengembangkan kualitas kecerdasan anak melalui pendidikan formal yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menurut (Huliyah, 2017) Pendidikan Anak Usia Dini adalah tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar, karena menurut para ahli psikologi, usia dini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Benyamin S. Bloom dkk, berdasarkan hasil penelitian, mereka mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Pendidikan anak usia dini dimana anak belajar dari yang awalnya tidak tau menjadi tau dengan cara bermain.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan kognitif karena Kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berfikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya

(Veronica, 2018). Aspek perkembangan kognitif adalah sebuah pengetahuan atau kemampuan pada anak atau individu seseorang.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Veronica, 2018). Dari tujuan ini diharapkan terciptanya anak yang memiliki kreativitas, inovasi dan pemikir yang kritis guna menghadapi dunia yang dinamis. Pengembangan kognitif anak usia dini ini untuk mengembangkan kemampuan yang anak miliki pada pemikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di Tk Ceria Bp PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan terkait anak kelompok A menyatakan bahwa Adapun upaya yang dilakukan guru dalam merangsang perkembangan kognitif anak yaitu guru memfokuskan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan eksplorasi lingkungan melalui metode pembelajaran Outdoor (*Outdoor Learning*), mengenal warna melalui kegiatan mewarnai gambar, mengenal bentuk melalui kegiatan menggambar bebas serta mengenalkan anak pada bentuk angka dan huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti dilakukan di TK Ceria Bp-Paud dann Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan Kota Makassar selama

tiga hari pada 10-13 agustus permasalahan yang didapatkan oleh peneliti adalah upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kognitif anak tidak rutin sehingga membuat anak belum mampu mengenal bentuk-bentuk yang ada disekitarnya, peneliti menemukan masalah yaitu anak belum mampu menyebutkan dan membedakan nama-nama benda tanpa bantuan guru atau teman sebaya dan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan masih kurang berkembang yang disebabkan karena anak masih malu dan ragu dengan jawabannya.

Kotak raba merupakan sebuah kotak yang ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta tidak tembus pandang. Dengan dinamakannya kotak raba, permainan ini berbentuk kotak dan sudah di modifikasi menjadi sebuah seperti rumah yang ada pintunya dan di buat lubang, dilubang itu anak-anak memasukkan tangannya jadi anak tidak tau apa yang ada didalamnya setelah tangan anak dikeluarkan barulah anak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak tersebut. Permainan kotak raba merupakan permainan menebak benda yang berada di dalam kotak.

Panduan untuk menciptakan permainan bagi Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah 'belajar sambil bermain' anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Berdasar hal tersebut, perlu kiranya dirumuskan sebuah cara agar

dapat menyatukan antara bermain dan belajar yang tepat untuk anak usia dini. Bermain yang tidak hanya bermain dan belajar yang tidak membebani lainnya sedang bermain. (Wahyuni & Azizah, 2020)

Bermain berfungsi untuk memfasilitasi transisi anak dari proses pemikiran konkret ke abstrak. Ada dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain merupakan kontribusi untuk perkembangan kemampuan berpikir berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel. Manfaat dari sifat eksperimental ini dalam bermain adalah memberikan repertoar luas kepada keterampilan dan tanggapan anak, dan dengan pendekatan yang fleksibel digunakan untuk menyelesaikan tugas secara efektif atau masalah pemikiran yang berbeda. Cara kedua melihat hubungan antara bermain dan kemampuan berpikir yang berbeda adalah dengan berfokus pada sifat simbolis, kepura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil. (Wahyuni & Azizah, 2020)

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga media pembelajaran 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 kepentingannya sendiri tanpa melihat dari sudut pandang orang lain (Dewi, 2017)

Karakteristik perkembangan kognitif tahap pra operasional antara lain:

(a) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, (b) menghitung 1-20, (c) mengenal bentuk-bentuk sederhana, (d) memahami konsep makna berlawanan, (e) mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, (f) memasangkan dan menyebutkan benda, (g) mencocokkan bentuk-bentuk sederhana, (h) mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur, (i) mengenal huruf kecil dan besar, (j) Mengenal warna-warna (Reinaningrum & Umam, 2021). Ada 10 karakteristik Perkembangan kognitif pada anak usia dini dimana salah satunya menyebutkan benda adalah salah satu indicator yang ingin ditingkatkan oleh peneliti.

Berdasarkan dari pemaparan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Ceria BP PAUD Dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat rumusan yaitu "Apakah dengan Permainan kotak raba dapat meningkatkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Ceria BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan?"

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan kotak raba di TK Ceria BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penulisan maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat 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 usia 4-5 tahun.

2. Manfaat praktis

Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak baik guru, anak/siswa, penulis maupun Lembaga PAUD, untuk lebih spesifik penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

a. Bagi institusi pendidikan

Dalam penelitian ini bisa menambah informasi serta wawasan bagi Pendidikan anak usia dini, sehingga dapat bermanfaat dalam sebuah informasi dan juga perbandingan bagi seorang pihak yang akan melakukan sebuah penelitian selanjutnya.

b. Bagi penulis

Sebagai bahan masukan kepada penulis tentang cara merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dalam proses Perkembangan kognitif anak.

c. Bagi guru

1. Dapat dijadikan bahan masukan dalam menerapkan kegiatan untuk meningkatkan kognitif pada anak.
2. Memotivasi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif untuk menciptakan pembelajaran menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak.

d. Bagi siswa

- ★ 1. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan kognitif

a. pengertian kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Jawati, 2013). Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk (2006 : 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20. Kemampuan kognitif adalah suatu fikiran yang ada pada anak usia dini dan dapat dinilai dari apakah anak sudah mampu mengetahui tentang adanya bentuk, ukuran, warna dll.

Menurut Bujuri (2018) kemampuan kognitif anak mengalami perkembangan yang pesat. Dalam keadaan normal, kemampuan anak usia sekolah dasar berkembang secara bertahap. Pada masa sebelumnya kemampuan berfikir anak masih bersifat imajinatif, subjektif dan egosentris, sedangkan ketika anak memasuki masa sekolah, daya pikir anak akan berkembang secara perlahan kearah berfikir konkret dan egosentris juga berkurang. Ketika memandang sesuatu dihadapannya, anak mulai memfungsikan akal untuk berfikir secara rasional dan objektif serta sudah dapat memecahkan suatu masalah secara logis. Pada tahap operasional konkret, anak memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada anak praoperasional (2-7

tahun) mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi serta konsep angka/matematik.

Adapun pengertian mengenai konsep-konsep tersebut yaitu, pertama, konsep sebab-akibat adalah suatu kemampuan kognitif seorang anak dalam mengetahui proses terjadinya suatu perubahan dari suatu objek yang ia lihat. Kedua, konsep pengelompokan yaitu kemampuan kognitif seorang anak dalam menggolongkan suatu objek yang memiliki kesamaan atau perbedaan jenis, warna dan ukuran. Kemampuan kognitif anak usia dasar pada tahap operasional konkret mengenai pengelompokan meliputi berbagai kemampuan yang relative canggih, seperti serasi (seriation), penyimpulan transitif, dan inklusi kelas, yang secara bertahap meningkat antara masa kanak-kanak awal dan menengah. Serasi (seriation) adalah kemampuan untuk menyusun stimulus atau suatu objek berdasarkan dimensi kuantitatif, seperti panjang, warna, berat dan lain sebagainya.

b. Hakikat Perkembangan Kognitif

Tutupary (2017) mengatakan Hakikat Perkembangan Kognitif yang di dalamnya memuat tentang Makna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak, Pentingnya Perkembangan Kognitif, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif, Teori kognitif dalam bermain dan Standar Perkembangan Kognitif (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dengar, rasa, raba, ataupun di cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Apabila dilihat dari definisi dan peristilahan yang sering ditukar-pakaikan maka pada dasarnya istilah intelektual adalah sama pengertiannya dengan istilah kognitif. Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya dan potensi tersebut yang berupa perilaku atau aktifitas (Tutupary, 2017)

Nurlaela & Suyadi (2021) salah satu perkembangan kognitif pada anak usia 4 sampai 5 tahun yaitu anak mampu mengetahui benda menurut manfaatnya misalnya penghapus untuk menghapus, anak mampu bermain simbolik misalnya penghapus sebagai telpon, anak mampu mengetahui siang dan malam, dan anak mampu mengenal angka 1-10 dan lain sebagainya. Jadi anak pada usia 4 sampai 5 tahun anak-anak harus mampu mengenal angka 1-10, jika pada usia tersebut belum dapat atau mampu mengenal angka 1-10, maka anak tersebut harus diberi stimulasi secara berulang ulang, agar kemampuan anak dalam mengenal anak 1-10 terus meningkat.

c. Tujuan kemampuan kognitif

Oktavia (2019) 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. Dengan panca indra dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak

(Tatminingsih, 2019) kemampuan kognitif pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan 1) auditori yaitu kemampuan yang berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran, 2) visual yaitu kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan dan persepsi terhadap lingkungan, 3) taktil yaitu kemampuan yang terkait dengan indra peraba, 4) kinestetik yaitu keterampilan dalam gerakan motorik halus dan kasar, 5) aritmatika yaitu kemampuan dalam berhitung, 6) geometri adalah kemampuan yang berhubungan dengan bentuk, ukuran dan warna, serta 7) sains permulaan adalah kemampuan saintific dan pemecahan masalah secara sederhana.

d. Indikator kognitif

(Tahir et al., n.d.) Anak usia 4-5 tahun pada aspek perkembangan kognitif terbagi tiga bagian yaitu: belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolis. Untuk pemecahan masalah terdapat 8 indikator pencapaian meliputi: (1) mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis); (2) menggunakan benda - benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil); (3) mengenal konsep sederhana kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, tentram dan sebagainya); (4) mengetahui konsep banyak dan sedikit; (5) mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah; (6) mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu (7) mengenal pola kegiatan

dan menyadari pentingnya waktu; dan (8) memahami posisi/ kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/ anak/ teman).

Berikut untuk lingkup perkembangan berfikir logis terdapat 5 indikator pencapaian perkembangan anak meliputi: (1) mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; (2) mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya; (3) mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; (4) mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya; dan (5) mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.

Sedangkan untuk berfikir simbolik meliputi: (1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh; (2) mengenal konsep bilangan; (3) mengenal lambanga bilangan; dan (4) mengenal lambing huruf.

2. Media kotak raba

a. Pengertian media kotak raba

Menurut (NETI, 2020) Permainan kotak raba adalah sebuah media Permainan yang telah divariasikan dengan lebih menarik perhatian anak. Penggunaan media ini dengan melibatkan jari jari (tangan anak) untuk menebak apa isi benda didalam kotak tersebut.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 sehingga kegiatan anak dilakukan bisa berkesan dan bisa menarik. Sehingga dalam permainan anak bisa menuangkan segala kemampuannya seperti social emosional, gerak bahkan efektifnya serta bermain juga bisa mengembangkan keterampilan berbahasa yang kesemuanya ini dapat dituangkan dalam sebuah bentuk Bahasa yang nyata.

b. Manfaat media kotak raba

(NETI, 2020) Permainan memiliki berbagai manfaat, diantaranya :

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

c. Tujuan media kotak raba terhadap perkembangan anak usia dini

Dalam permainan kotak raba ini tujuannya adalah untuk menambah pengetahuan dalam perkembangan kognitif anak saat anak itu menjelaskan apa yang telah mereka sentuh. Anak-anak dalam permainan ini menggunakan indra peraba dalam kegiatan permainan untuk mencari tahu dan juga mengevaluasi pengalaman tersebut. Di dalam kotak ini mempunyai barang-barang sederhana, namun anak-anak tidak mengetahui apa saja barang tersebut. Sehingga dalam kegiatan ini anak bisa merasakan, mengamati, dan menjelaskan. Anak mampu

membicarakan bilangan, bahan, bentuk serta ukuran dari macam-macam benda tersebut.

d. Alat dan Bahan Kotak Raba

(NETI, 2020) Dalam permainan kotak raba ini menyediakan alat dan juga bahan yang akan digunakan untuk permainan ini diantaranya yaitu :

1. Kotak yang berukuran sedang
2. Media anak seperti jenis geometri
3. Dan juga lainnya

Persiapan dalam memainkan kotak raba yaitu:

1. Siapkan kotak yang berukuran sedang
2. Buat lubang sebesar tangan di sebuah tepi kotak
3. Ambil benda 1 atau 2 jenis didalam kotak misalnya pensil-sumpit.

e. Langkah-langkah permainan kotak raba

(NETI, 2020) Ada beberapa Langkah dalam permainannya, yaitu :

1. Letakkan satu benda didalam 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 memasukkan tangan kedalam kotak raba dan bisa menerka benda yang diatas meja yang sama didalam kotak. Beri saran pada anak untuk melihat dengan sangat teliti benda diatas meja dan mencoba untuk biasa menjelaskan dan mengungkapkan apa yang anak rasakan.

3. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain. Tujuan agar anak bisa menuangkan apa yang ditangkap pembelajaran yang telah dilakukan.

Dapat juga dilakukan dengan Langkah seperti ini, yaitu :

1. Terbalik dari Langkah yang diatas (pertama),coba letakkan 2-5 benda disebuah kotak raba dan letakkan 1benda didepan kotak raba. Ajak anak untuk mengambil benda yang sama dari dalam kotak sesuai yang ada diluar kotak.
2. Pada kelompok yang terdiri dari beberapa anak dan setiap anak bisa memasukkan tangannya kedalam kotak dan bisa menjelaskan satu benda yang berhasil anak sentuh (tanpa harus menariknya ke luar dari kotak raba). Dan guru bertanya apakah benda itu lembut,kasar,hangat,dingin,besar,kecil dll. Dan itu dilakukan oleh anak secara bergiliran dalam menebak benda yang ada di kotak tersebut.
3. Guru juga mengajarkan bentuk-bentuk dengan memasukkan ke dalam kotak raba tersebut jadi anak menyebutkan bentuk selain dari tumbuhar,buah-buahan,binatang dll. Maka dari ini perkembangan kognitif anak bertambah dan anak paham serta senang dalam sebuah permainan.

3. Teori Pembelajaran

a. Teori konstruktivisme

(Ulfadhilah, 2021) Konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang mengajak anak untuk berinteraksi dengan sekitar, mengasah kemampuan, membangun rasa percaya diri agar timbul rasa berani anak. Membangun rasa percaya diri pada anak usia dini tidaklah mudah bagi pendidik perlu merayu,

memuji terlebih dahulu agar anak tertarik dan memulai sedikit sebab anak tidak dapat dipaksakan. Jika anak dipaksakan akan berdampak buruk pada kemampuan dan anak tidak akan merasa nyaman akan menghalangi anak untuk mengeksplorasi kemampuan anak ataupun bakat anak yang dipendam. Peran utama disekolah ditangan pendidik maka dari itu sebelum pendidik mengajar maka pendidik perlu menyiapkan pembelajaran konstruktivisme pada anak dapat dibantu oleh media sebagai bahan penunjang pembelajaran atau alat bantu seperti memakai media menggambar namun memakai teori konstruktivisme yakni mendorong rasa percaya diri anak untuk menjelaskan apa yang ia gambar.

b. Teori behaviorisme

(Husna & Hayatina, 2020) Teori behaviorisme merupakan teori yang didasarkan pada perubahan perilaku seseorang yang bisa diamati. Teori behaviorisme mengkonsentrasikan kepada perilaku yang nyata yang bisa diteliti dan perilaku tersebut yang diulang-ulang sampai menjadi otomatis dan membudaya. Berkaitan dengan pendidikan karakter, pembentukann karakter memerlukan kesabaran dan keteladann yang yang ditularkann oleh guru melalui proses pembelajaran, pelatihan, pembiasaan yang diterapkan oleh guru dalam jangka panjang yang dilakukkann secara terus menerus dan konsisten dan harus dibarengi dengan nilai-nilai luhur untuk menguatkan.

c. Teori Humanistik

Sumantri & Ahmad (2019) Secara luas definisi teori belajar humanistik ialah sebagai aktivitas jasmani dan rohani guna memaksimalkan proses perkembangan. Sedangkan secara sempit pembelajaran diartikan sebagai upaya menguasai

khazanah ilmu pengetahuan sebagai rangkaian pembentukan kepribadian secara menyeluruh. Pertumbuhan yang bersifat jasmaniyah tidak memberikan perkembangan tingkah laku. Perubahan atau perkembangan hanya disebabkan oleh proses pembelajaran seperti perubahan habit atau kebiasaan, berbagai kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

d. Teori konstruktivistik

Dalam teori belajar konstruktivistik proses belajar suatu merupakan proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri. Dalam teori belajar konstruktivistik proses belajar merupakan suatu proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui (Schunk, 1986). Artinya, proses pembentukan pengetahuan dilakukan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik harus aktif selama kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Terwujudnya gejala belajar ditentukan oleh niat belajar peserta didik itu sendiri.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. (Oktavia, 2019) penelitian yang dilakukan oleh : Lara Oktavia, Syahrul Ismet yang meneliti tentang “efektivitas permainan kotak perabaan terhadap kemampuan kognitif anak di taman kanak-kanak islam daud kholifatulloh padang”. Metode penelitian kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen

dengan jumlah populasi anak Taman Kanak-kanak Islam Daud Kholifatulloh sebanyak 50 anak. 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. Persamaan penelitian di atas dengan penulis yaitu menerapkan Permainan kotak raba yang kemampuan kognitif pada anak dan mengaktifkan pikiran anak dengan rasa ingin tahu. Perbedaan peneliti di atas adanya tujuan seberapa jauh kemampuan kognitif anak sedangkan peneliti ingin adanya peningkatan kognitif pada anak.

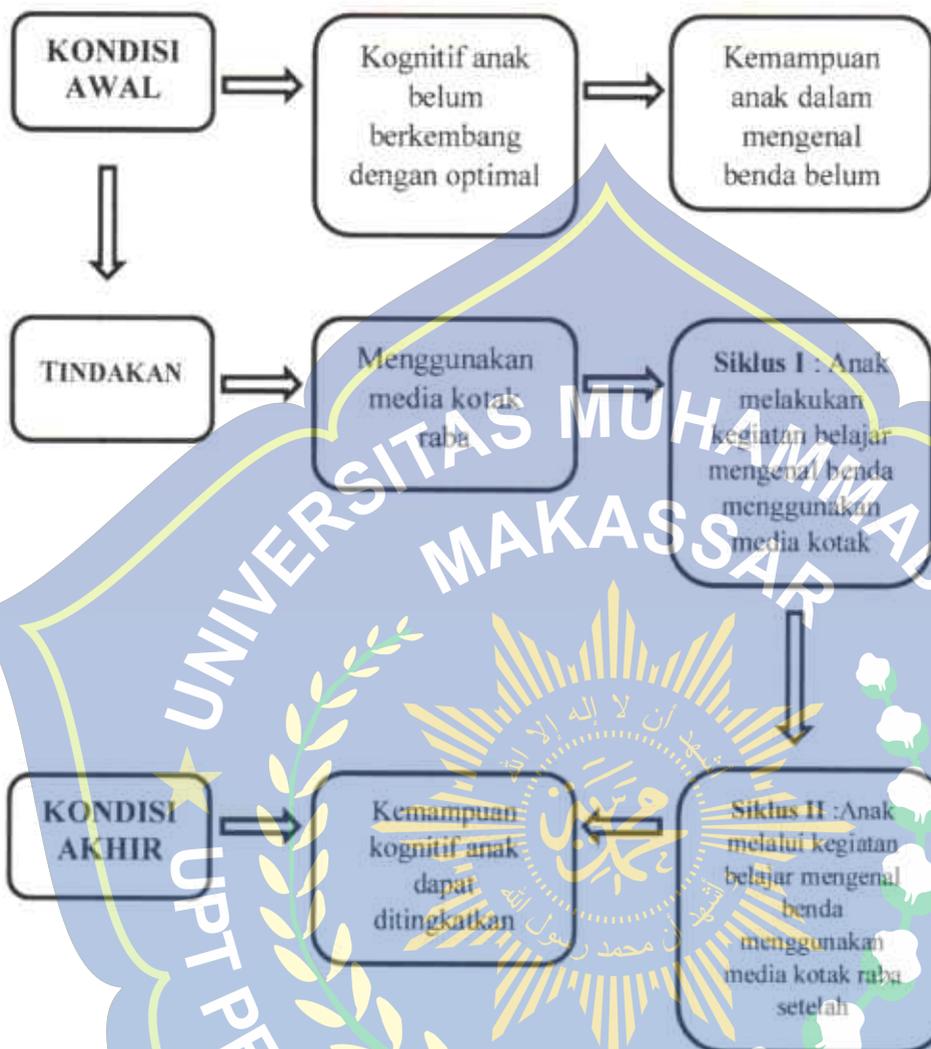
2. (Simamora et al., 2019) penelitian yang dilakukan oleh : Fanti Rohmawati dan Nurul Khotimah yang meneliti tentang “ pengaruh permainan kotak magic box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna” jurusan Pg Paud Universitas Negeri Surabaya Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh permainan Magic Box terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya. Perbedaan penelitian diatas adalah dengan Permainan kotak magic box adanya membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang dalam kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna sedangkan peneliti berfokus kepada anak yang harus ditingkatkan kognitifnya seperti pada indicator yang ingin dicapai. persamaan penelitian

di atas dengan peneliti adalah sama sama ingin adanya kemampuan kognitif mengenal bentuk.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan kemampuan anak di TK Ceria Bp Paud dan Dikmas Sulsel Kota Makassar dalam perkembangan kognitif belum berkembang dengan optimal. Proses pembelajaran untuk perkembangan kognitif melalui kotak raba diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan perkembangan kognitif pada anak dengan baik. Berdasarkan uraian tersebut maka dibuatlah kerangka pikir sebagai berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D.Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika media kotak raba diterapkan maka kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan diharapkan terdapat peningkatan pada peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. Penelitian tindakan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: (1) Perencanaan (2) Tindakan (3) Observasi (4) Refleksi. Dari keempat jenis penelitian tindakan tersebut, jenis yang keempat yang paling tepat, sesuai, konsisten dengan guru yang bertugas di bidang pendidikan. Dalam pendidikan formal yang banyak dikembangkan guru di sekolah adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena sasaran atau subjek penelitiannya adalah siswa (Susilowati, 2018)

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan. Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak-anak TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 7 perempuan pada usia 4-5 tahun.

C. Fokus Masalah

Penelitian dengan judul : “Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan” ini merupakan penelitian Tindakan kelas,yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang melakukan beberapa Tindakan tertentu agar dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

D. Prosedur Penelitian

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi selatan, maka Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pemberian siklus. (Suryani, 2019) Setiap siklus mempunyai empat kegiatan utama yang terdiri atas perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (refleking). Hal pertama yang dilakukan dalam perencanaan adalah mengidentifikasi masalah,perumusan masalah,ide untuk memecahkan masalah dan pembuatan perangkat penilaian. Kemudian dilaksanakan dikelas. Hasil pelaksanaan dicatat selengkap-lengkap nya untuk mendukung proses selanjutnya. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas.refleksi merupakan kegiatan intropeksi atau evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dikelas.



Bagan 3.1 prosedur penelitian

a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan perencanaan pembelajaran siklus I dilakukan pada hari Senin

11 oktober 2021 pukul 08.00 – 09.00 adalah sebagai berikut :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
2. Menyiapkan media pembelajaran : kotak raba.
3. Mengamati tingkat perkembangan anak
4. Membuat lembar hasil belajar anak.

b. Pijakan saat anak main

1. Guru memberikan kegiatan yang berkaitan dengan materi
2. Guru mendemonstrasikan dalam melakukan kegiatan.
3. Guru menyampaikan aturan bermain secara ringkas dan jelas

Tabel 3.2 indikator yang diamati tiap siklus

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Mengklarifikasi benda berdasarkan indera peraba		
2.	Dapat mengenal bentuk geometri dan mengeksplorasi benda kedalam kelompok yang sejenis.		
3.	Mengenal benda dari fungsi		

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka memenuhi validitas data, maka peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Teknik observasi

Teknik ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data dengan partisipasi siswa di kelas, meliputi : konsentrasi anak, antusiasme anak, tanggung jawab anak, dan keberanian anak menjawab pertanyaan.

b. Teknik tes

Teknik ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar anak setelah proses pembelajaran. Pada setiap tes guru memberikan tes secara lisan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan anak dalam penguasaan kognitif dengan berbagai media pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus yang berdasarkan standar PAUD yang telah ditetapkan secara nasional, yang tertulis di dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD dan 146 tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD. Harapannya, guru dan orang tua dapat bekerja sama dalam meningkatkan kemampuan-

kemampuan yang belum dicapai anak sehingga tumbuh kembang anak berlangsung secara optimal. status perkembangan anak dari berbagai instrumen penilaian harian. Dalam penilaian PAUD, status perkembangan anak ditunjukkan melalui empat skala, yaitu:

BB (Belum Berkembang),

MB (Mulai Berkembang),

BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan

BSB (Berkembang Sangat Baik).

Deskripsi status perkembangan anak menurut Jaya (2019) adalah :

BB : Bila anak melakukan sesuatu harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

MB : Bila anak melakukan sesuatu harus diingatkan atau dibantu oleh guru

BSH : sesuatu secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB : Bila anak sudah dapat melakukan sesuatu secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas, artinya penelitian dengan berbasis pada kelas. Dengan penelitian ini berhasil dengan Perkembangan anak berada pada kategori BSB atau dengan persentasi 75% diperoleh manfaat berupa perbaikan praktis yang meliputi penanggulangan berbagai masalah belajar pada anak usia 4-5 tahun dan kesulitan mengajar oleh guru.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Histori Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan.

Lembaga PAUD Ceria – Makassar beralamat di Komplek BP PAUD & Dikmas Sulawesi Selatan Jl. Adhyaksa No. 02 Kelurahan Pandang Kec. Panakkukang Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan.



- 4) Peneliti menyiapkan alat untuk dokumentasi selama Tindakan kelas berlangsung yaitu kamera handphone.
- 5) Peneliti menyiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi anak untuk mengukur tingkat perkembangannya dan lembar observasi guru, lembar observasi tersebut dalam bentuk ceklist.

b. Tahap Tindakan

Proses Tindakan siklus I terdiri dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus I menggunakan tema "Lingkungan" deskripsi setiap pertemuan sebagai berikut :

1) Siklus I pertemuan 1

Pelaksanaan Tindakan dilaksanakan pada hari Senin 29 November 2021 dengan waktu dimulai 08.00 s/d 10.00 WITA. Menggunakan tema Lingkungan, sub tema disekitar kelas. Anak yang hadir sebanyak 10 orang anak.

a. Kegiatan Pembuka

Pelaksanaan pertama anak adalah baris berbaris didepan kelas guru menyiapkan pertanyaan agar anak boleh masuk, setelah itu anak mengambil posisi masing-masing untuk duduk (berbentuk lingkaran), pada tahap awal pelaksanaan ini kegiatan pembelajaran pembukaan dimulai dengan mengucapkan salam, membaca surah Al-Fatihah dan membaca doa sebelum belajar dengan Bersama-sama, menyanyikan lagu pergi sekolahku Dan selanjutnya anak menyebutkan hari, tanggal, bulan, tahun pada hari itu (Senin 29 November 2021) yang menjadi pembiasaan di TK Ceria.

Selanjutnya guru memberitahukan tema yaitu "Lingkungan" sebelum melakukan proses belajar mengajar guru terlebih dahulu memberikan gambaran dengan bercakap-cakap tentang tema Lingkungan, sub tema yang ada disekitar kelas. Guru mengajak anak-anak ber eksplorasi benda yang disekitarnya dan manfaatnya.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti yang dilaksanakan selama 3 jam guru menyanyikan lagu tentang bentuk geometri selanjutnya guru memperlihatkan isi apa saja yang akan ada didalam kotak raba tersebut dan diperlihatkan kepada anak. Anak lalu ditunjuk satu persatu untuk menebak apa yang ada didalam kotak raba tersebut setelah itu anak menjelaskan tentang fungsi bendanya, kemudian guru mengambil 1 benda geometri lalu mengelompokkan bentuk geometri yang ada didalam kelas. kegiatan ini dapat merangsang kognitif anak. Guru dan peneliti mengawasi setiap anak.

c. Recalling

Pada kegiatan recalling ini dilaksanakan selama 5 menit, guru akan menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama pembelajaran berlangsung, apakah anak didik merasa senang, kegiatan mana yang paling disenangi anak didik, guru akan mengarahkan anak didik untuk membantu merapikan perlengkapan belajar yang telah digunakan.

d. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini dilaksanakan selama 10 menit, guru akan merefleksikan Kembali pembelajaran hari ini, apa saja yang telah dipahami anak didik mengenai Permainan kotak raba, kemudian berdiskusi mengenai rencana

pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. Setelah itu anak didikan guru mengucapkan syair sebelum pulang lalu berdoa.

2) Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 1 Desember 2021 dengan waktu dimulai jam 08.00 s/d 10.00 WITA. 10 anak yang hadir dan tema yang dianjurkan pada pertemuan kedua siklus pertama ini adalah tema lingkungan sub tema di lingkungan sekolah.

b. Kegiatan awal

Kegiatan pertama anak mengambil posisi berbaris. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini, pembukaan dimulai dengan seperti tanya jawab. setelah anak-anak duduk ditempatnya masing-masing dan mengucapkan salam, membaca doa sebelum belajar dengan Bersama-sama, menyanyikan lagu "Sekolahku" Dan mengucapkan nama-nama hari. Selanjutnya, anak menyebutkan hari, tanggal, bulan, dan tahun pada hari itu 1 Desember 2021 yang menjadi pembiasaan TK Cerdas.

Selanjutnya guru memberitahukan tentang tema yaitu lingkungan sub tema lingkungan sekolah.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan memperlihatkan lagi yang ada dikotak raba yang isinya benda-benda : Amplas (benda kasar) kapas (benda halus) ikat rambut (kecil-besar) kayu (keras) dan ada 2 benda dimasukkan seperti : penghapus dan pengkorok yang mengeco anak-anak Ketika dia pegang. Setelah guru menjelaskan apa saja didalam kotak dan fungsinya guru melakukan Kembali eksplorasi di luar

sekolah dimana anak-anak mencari benda kasar-halus,kecil-besar,keras-lembut.

Dengan kegiatan ini dilakukan

c. Recalling

Pada kegiatan *recalling* ini dilaksanakan selama 5 menit, guru akan menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama pembelajaran berlangsung, apakah anak didik merasa senang, kegiatan mana yang paling disenangi anak didik, guru akan mengarahkan anak didik untuk membantu merapikan perlengkapan belajar yang telah digunakan.

d. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar mengajar dan anak diajak duduk rapi dibangku masing-masing. Kemudian guru menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok harinya dengan memberitahu bahwa kegiatan belajar (Daring) karena dimasa pandemic ini kegiatan tatap muka masih dibatasi, dan kegiatan tatap muka akan dilaksanakan lagi pada hari Senin bertempat disekolah dengan waktu yang sama, setelah itu membaca doa kedua orangtua dan membaca doa surah Al-Ashr lalu mengucapkan salam.

c. Tahap Observasi

1. Observasi Anak

Tahap ini merupakan tahap yaitu peneliti dapat meneliti tujuan kegiatan yang telah dicapai anak. Tahap ini dilakukan Bersama-sama dengan kegiatan pembelajaran, dalam peneliti ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data, bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan aktivitas anak dalam melakukan kegiatan belajar. Adapun indicator yang diamati dalam

kegiatan ini yaitu, meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan media kotak raba.

Dari table hasil observasi dan evaluasi aktifitas anak meningkat kognitifnya pada siklus I di pertemuan kesatu dan kedua diatas dijelaskan Kembali pada tabel dibawah ini :

Table 4.4 Peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 1

No	Kemampuan Yang di Capai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengklarifikasi benda dengan indera peraba	5 50%	5 50%	0 0%	0 0%	10 100%
2	Geometri dan mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenis	3 30%	5 50%	2 20%	0 0%	10 100%
3	Mengetahui fungsi benda setelah dia melihat	2 20%	5 50%	2 20%	1 10%	10 100%

Deskripsi tabel 4.4 peningkatan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 1 adalah 3,3%.

Table 4.5 Peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 2

No	Kemampuan Yang di Capai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengklarifikasi benda dengan indera peraba	3	4	3	0	10
		30%	40%	30%	0%	100%
2	Geometri dan mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenis	2	5	2	1	10
		20%	50%	20%	10%	100%
3	Mengetahui fungsi benda sebelum dan setelah	1	5	2	2	10
		10%	50%	20%	20%	100%

Deskripsi tabel 4.4 peningkatan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun siklus I pertemuan 2 adalah 10%.

Berdasarkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui kegiatan permainan kotak raba pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat dirata-ratakan dalam rincian indikator berikut :

a. Indikator 1

Indikator mengklarifikasi benda dengan indera peraba dipermainkan kotak raba diperoleh 30% anak dalam kategori Belum Berkembang, 40% anak dalam kategori Mulai Berkembang, 30% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 0% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik

b. Indikator 2

Indicator mengklarifikasi benda dengan indera peraba di Permainan kotak raba peroleh 20% anak dalam kategori Belum Berkembang, 50% anak dalam

kategori Mulai Berkembang, 20% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 10% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

c. Indikator 3

Indikator mengklarifikasi benda dengan indera peraba di Permainan kotak raba diperoleh 10% anak dalam kategori Belum Berkembang, 60% anak dalam kategori mulai berkembang, 20% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 10% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

2. Observasi Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan dalam suatu gambaran pada keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan kognitif pada anak. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada media pembelajaran kotak raba belum sesuai dengan kriteria pada siklus I, maka hasil refleksi selanjutnya dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan penerapan kegiatan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media kotak raba pada siklus II Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran melalui penggunaan kotak raba dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kognitif pada anak.

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada media pembelajaran kotak raba belum sesuai dengan kriteria pada siklus I, maka hasil refleksi selanjutnya dapat dijadikan pedoman

dalam pelaksanaan penerapan kegiatan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak melalui penggunaan media kotak raba pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran melalui media kotak raba dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Dari hasil siklus I ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik lagi terhadap proses pembelajaran dan hasil siklus II. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I, antara lain sebagai berikut :

- 1) Pada pertemuan pertama ada anak kurang memperhatikan.
- 2) Anak malu-malu menjawab
- 3) Anak masih ragu dalam menebak
- 4) Anak terlalu terburu-buru mengeluarkan benda yang ada pada dalam kotak raba.
- 5) Tingkat Perkembangan anak yang berbeda-beda.
- 6) Guru selalu memberi tau kepada anak-anak,karna ada beberapa anak yang hanya diam dan berbisara jika guru memberitahukan.

Dan Perkembangan kemampuan kognitif pada anak masih belum maksimal dalam menebak benda yang ada didalam kotak raba.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti membuat rencana kegiatan pada siklus II disusun untuk lebih mengoptimalkan dengan menggunakan media kotak raba yang akan digunakan pada pelaksanaan siklus II akan dilakukan perbaikan tersebut :

- a. Pada tahap siklus II guru melakukan ice breaking dan bernyanyi tentang geometri agar anak bersemangat dan focus ke pembelajaran.
- b. Memberikan stimulasi terus menerus sampai anak terbiasa dan mulai percaya diri.
- c. Mengajarkan anak Kembali tentang aturan bermain kotak raba.

Berdasarkan hasil refleksi yang sudah dilakukan, perbaikan yang sudah direncanakan, maka akan dilakukan pada tahap siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan mengenai kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media kotak raba pada anak TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan.

3. Data hasil penelitian siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil persentasi pada siklus I dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak 4-5 tahun TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at 3 Desember 2021, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 6 Desember 2021 pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 22 Desember. Adapun tahap Tindakan siklus II yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan (obervasi), dan refleksi tema yang akan digunakan pada siklus ini yaitu tema "lingkungan" . berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus II.

a. Tahap Perencanaan

Menentukan tema

1) Dalam menentukan tema, peneliti menggunakan tema yang disesuaikan dengan tema yang ada di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan. Tema yang digunakan adalah tema “lingkungan”

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan harian (RPPH) ini disesuaikan oleh peneliti yang bekerja sama dengan pendidik yaitu Rezki Wahyuni Rahim S.Pd AUD. Berikut langkah-langkah penyusunan RPPH antara lain :

- a. Menentukan identitas RPP
- b. Materi pembelajaran
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran
- e. Penilaian, dan
- f. Sumber belajar

3) Menyiapkan media

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus terlebih dahulu menyiapkan media kotak raba yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar.

4) Mempersiapkan instrument

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan instrumen yang digunakan lembar observasi (*checklist*). Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui media kotak raba.

5) Catatan dan dokumentasi

Peneliti mempersiapkan catatan dan kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media kotak raba.

b. Tahap Tindakan

Proses Tindakan siklus II terdiri dari pertemuan pertama, dan pertemuan kedua yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus II menggunakan tema “lingkungan” deskripsi setiap pertemuan sebagai berikut.

1. Siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan Tindakan pelaksanaan pada hari Jumat, 03 Desember 2021 dengan waktu dimulai 08.00 s/d 10.00 WITA. Semua anak hadir dan tema yang digunakan yaitu tema “lingkungan”, sub tema : alat-alat dan perkakas dalam rumah.

a. Kegiatan awal

Kegiatan pertama anak mengambil posisi masing-masing untuk duduk ditempatnya. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan, pembukaan dimulai dengan ucapan salam, membaca surah Al-Fatihah dan membaca doa sebelum belajar dengan Bersama-sama. Menyanyikan lagu rumahku yang nyaman. Dan selanjutnya guru bertanya kepada anak untuk menyebutkan hari, tanggal, bulan, dan tahun pada hari itu.

Selanjutnya guru memberitahukan tema yaitu : “Lingkungan” sebelum melakukan proses belajar mengajar guru terlebih dahulu memberikan gambaran dengan bercakap-cakap terlebih dahulu tentang tema Lingkungan, sub tema alat-alat dan perkakas rumah. Selanjutnya guru meminta anak untuk menyebutkan apa

saja yang ada didalam rumahnya. Selanjutnya guru memperlihatkan dan menjelaskan benda yang akan dimasukkan di kotak raba ada sendok, garpu, gunting, spon, tali sepatu, rumput jepang kunci, dan gembok. Dan melakukan Kembali tanya jawab perihal fungsi benda yang dijelaskan.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti dimulai guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara bermain kotak raba. Yaitu dengan guru terlebih dahulu memasukkan satu sampai 2 barang didalam kotak lalu anak satu persatu bergiliran memaknainya dan melakukan Permainan tersebut. Setelah itu anak menjelaskan fungsi benda yang dia pegangnya. Dengan demikian ini dapat merangsang kognitif anak dengan baik dan benar.

c. Recalling

Pada kegiatan recalling ini dilaksanakan selama 5 menit, guru akan menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama pembelajaran berlangsung, apakah anak didik merasa senang, kegiatan mana yang paling disenangi anak didik, guru akan mengarahkan anak didik untuk membantu merapikan perlengkapan belajar yang telah digunakan.

d. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan guru mengajak anak-anak duduk rapi dan berbentuk lingkaran. Kemudian guru menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok harinya dengan memberitahu bahwa kegiatan belajar akan dilaksanakan dirumah masing-masing atau disebut belajar (Daring) karena dimasa pandemic ini kegiatan tatap

b. kegiatan inti

Pada kegiatan inti dimulai guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara bermain kotak raba. Yaitu dengan guru terlebih dahulu memasukkan satu sampai 2 barang didalam kotak lalu anak satu persatu bergiliran memainkannya dan melakukan Permainan tersebut. Setelah itu anak menjelaskan fungsi benda yang dia pegangnya. Dengan demikian ini dapat merangsang kognitif anak dengan baik dan benar.

c. Recalling

Pada kegiatan recalling ini dilaksanakan selama 5 menit, guru akan menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama pembelajaran berlangsung, apakah anak didik merasa senang, kegiatan mana yang paling disenangi anak didik, guru akan mengarahkan anak didik untuk membantu merapikan perlengkapan belajar yang telah digunakan.

d. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan guru mengajak anak-anak duduk rapi dan berbentuk lingkaran. Kemudian guru menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok harinya dengan memberitahu bahwa kegiatan belajar akan dilaksanakan dirumah masing-masing atau disebut belajar (Daring) karena dimasa pandemic ini kegiatan tatap muka masih dibatasi, dan kegiatan tatap muka akan dilaksanakan lagi pada hari rabu bertempat di sekolah dengan waktu yang sama, setelah itu membaca doa kedua orangtua, surah Al Asr lalu penutup dengan salam.

3. Siklus II Pertemuan 3

Pelaksanaan Tindakan pelaksanaan pada hari Rabu 22 Desember 2021 dengan waktu dimulai 08.00 s/d 10.00 WITA. Semua anak hadir dan tema yang digunakan yaitu tema "lingkungan", sub tema : alat-alat dikelas (sentra persiapan).

a. Kegiatan awal

Kegiatan pertama anak mengambil posisi masing-masing untuk duduk ditempatnya. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan, pembukaan dimulai dengan ucapan salam, membaca surah Al-Fatihah dan membaca doa sebelum belajar dengan Bersama-sama. Menyanyikan lagu sekolahku yang nyaman. Dan selanjutnya guru bertanya kepada anak untuk menyebutkan hari, tanggal, bulan, dan tahun pada hari itu.

Selanjutnya guru memberitahukan tema yaitu : "Lingkungan" sebelum melakukan proses belajar mengajar guru terlebih dahulu memberikan gambaran dengan bercakap-cakap terlebih dahulu tentang tema Lingkungan, sub tema alat-alat dikelas (sentra persiapan). Selanjutnya guru meminta anak untuk menyebutkan apa saja yang ada didalam kelas. Selanjutnya guru memperlihatkan dan menjelaskan benda yang akan dimasukkan di kotak raba ada tutup botol, tutup toples, penggaris, tempat lem, kabel cas hp,permen. Dan melakukan Kembali tanya jawab perihal fungsi benda yang dijelaskan.

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti dimulai guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara bermain kotak raba. Yaitu dengan guru terlebih dahulu memasukkan satu sampai

2 barang didalam kotak lalu anak satu persatu bergiliran memainkannya dan melakukan Permainan tersebut. Setelah itu anak menjelaskan fungsi benda yang dia pegangnya. Dengan demikian ini dapat merangsang kognitif anak dengan baik dan benar.

c. Recalling

Pada kegiatan recalling ini dilaksanakan selama 5 menit, guru akan menanyakan bagaimana perasaan hari ini selama pembelajaran berlangsung, apakah anak didik merasa senang, kegiatan mana yang paling disenangi anak didik, guru akan mengarahkan anak didik untuk membantu merapikan perlengkapan belajar yang telah digunakan.

d. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir dilakukan dengan setelah proses belajar mengajar dan guru mengajak anak-anak duduk rapi dan berbentuk lingkaran. Kemudian guru menyampaikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok harinya dengan memberitahu bahwa kegiatan belajar akan dilaksanakan di rumah masing-masing atau disebut belajar (Daring) karena dimasa pandemic ini kegiatan tatap mukamasih dibatasi, dan kegiatan tatap muka akan dilaksanakan lagi pada hari rabu bertempat di sekolah dengan waktu yang sama, setelah itu membaca doa kedua orangtua, surah Al Asr lalu penu

tup dengan salam.

c. Tahap pengamatan (observasi)

1) observasi anak

Pengamatan dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media Permainan kotak raba pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data, bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan aktivitas anak dalam melakukan kegiatan belajar. Adapun indikator yang diamati dalam kegiatan ini yaitu mengklarifikasi benda berdasarkan indra peraba, dapat mengenal geometri lalu mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenisnya, dan dapat mengetahui fungsi benda setelah dia lihat.

Dari table hasil observasi dan evaluasi aktifitas anak meningkat kognitifnya pada siklus II di pertemuan kesatu, kedua, dan ketiga diatas dijelaskan Kembali pada tabel dibawah ini:

Table 4.7 Peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 1

No	Kemampuan Yang di Capai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengklarifikasi benda dengan indera peraba	0 0%	1 10%	6 60%	3 30%	10 100%
2	Geometri dan mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenis	0 0%	2 20%	6 30%	2 20%	10 100%
3	Mengetahui fungsi benda setelah dia melihat	0 0%	0 0%	5 50%	5 50%	10 100%

Deskripsi dari tabel 4.7 peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di pertemuan satu adalah 33%.

Table 4.8 Peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 2

No	Kemampuan Yang di Capai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BB	MB	BSh	BSB	
1	Mengklarifikasi benda dengan indera peraba	0 0%	0 0%	6 60%	4 40%	10 100%
2	Geometri dan mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenis	0 0%	1 10%	4 40%	5 50%	10 100%
3	Mengetahui fungsi benda setelah dia melihat	0 0%	0 0%	4 40%	6 60%	10 100%

Deskripsi dari tabel 4.8 peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di pertemuan satu adalah 50%.

Table 4.9 Peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun pertemuan 3

No	Kemampuan Yang di Capai	Jumlah Anak (f)				Jumlah %
		BB	MB	BSh	BSB	
1	Mengklarifikasi benda dengan indera peraba	0 0%	0 0%	2 20%	8 80%	10 100%
2	Geometri dan mengeksplorasi benda ke dalam kelompok yang sejenis	0 0%	0 0%	2 20%	8 80%	10 100%
3	Mengetahui fungsi benda setelah dia melihat	0 0%	0 0%	2 20%	8 80%	10 100%

Deskripsi dari tabel 4.9 peningkatan kemampuan kognitif melalui media kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di pertemuan satu adalah 80%.

Berdasarkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui kegiatan permainan kotak raba pada pertemuan 1 dan 2 pertemuan 3 dapat dirata-ratakan dalam rincian indikator berikut :

1. Indikator 1

Indikator mengklarifikasi benda dengan indera peraba di Permainan kotak raba diperoleh 0% anak dalam kategori Belum Berkembang, 10% anak dalam kategori Mulai Berkembang, 60% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 30% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

2. Indikator 2

Indikator mengklarifikasi benda dengan indera peraba di Permainan kotak raba diperoleh 0% anak dalam kategori Belum Berkembang, 15% anak dalam kategori Mulai Berkembang, 50% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, dan 35% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

3. Indikator 3

Indikator mengklarifikasi benda dengan indera peraba di Permainan kotak raba diperoleh 0% anak dalam kategori Belum Berkembang, 0% anak dalam kategori Mulai Berkembang, 0% anak dalam kategori 20% Berkembang Sesuai Harapan, dan 80% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik .

e. Tahap Refleksi Siklus II

Setelah melakukan tahap pelaksanaan, perencanaan dan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap refleksi.

Berdasarkan pada hasil evaluasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan. Kemampuan kognitif anak telah mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan Permainan kotak raba anak lebih antusias dan cepat dalam mengetahui kemampuan kognitif dengan baik dan benar. Dengan perbaikan yang telah dilakukan terhadap hambatan yang terjadi pada siklus I, pada siklus II kemampuan kognitif anak telah mengalami peningkatan karena Pada tahap siklus II guru melakukan ice breaking dan bernyanyi tentang geometri agar anak bersemangat dan focus ke pembelajaran. Memberikan stimulasi terus menerus sampai anak terbiasa dan mulai percaya diri. Mengajarkan anak Kembali tentang aturan bermain kotak raba dan anak-anak tidak lagi malu-malu dan guru tidak selalu memberitahukan hasil dari dalam kotak tersebut. Anak-anak pun sudah tau bagaimana cara bermainnya.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa meningkatkan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba pada anak 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan, telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 75% dengan demikian, pelaksanaan Tindakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan pendidik atau guru Kelompok A yang sudah dilakukan selama 5 kali

tatap muka yang terbagi menjadi 2 siklus, yaitu siklus I yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan siklus II yang dilakukan selama 3 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Ceria Bp Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan dengan jumlah 10 anak. Dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini didasarkan pada hasil observasi, evaluasi, dan diskusi pada dua siklus, dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan peningkatan dalam kemampuan kognitif melalui Permainan kotak, anak yang sudah memenuhi harapan bagi peneliti jika kita bandingkan dengan pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan ini. Hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi yang dilakukan selama pembelajaran Siklus I dan Siklus II, penerapan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba memberikan imbas baik terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Ceria menurut (NETI, 2020) Permainan kotak raba adalah Permainan yang memberikan arahan bagaimana anak mengerti dan memahami sebuah materi pembelajaran dan menurut (Oktavia, 2019) Permainan kotak raba adalah sebuah Permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap benda yang ada didalam kotak. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang telah diperoleh menunjukkan peningkatan selama dilakukannya proses tindakan pada kegiatan pembelajaran menurut (Oktavia, 2019) 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.

Setelah dilakukannya tindakan pada Siklus I yaitu dengan diberikannya kegiatan permainan kotak raba terdapat peningkatan yang bertambah sedikit banyak jika dibandingkan sebelum dilakukannya tindakan, yakni 10%

Deksripsi indikator dapat digambar dengan grafik sebagai berikut :

Grafik 4.1
Peningkatan Kognitif Anak
Melalui Permainan Kotak Raba



Dari hasil observasi pada Siklus I tersebut peneliti masih perlu melakukan tindakan karena hasilnya sangat kurang optimal, sehingga mengadakan tindakan lagi pada siklus II. Dari hasil Siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 terdapat banyak peningkatan yang lebih baik yakni, 80%.

Deksripsi indikator dapat digambar dengan grafik sebagai berikut :

Grafik 4.2
Peningkatan Kognitif Anak
Melalui Permainan Kotak Raba Siklus 2



Dari uraian tersebut di atas maka dapat diketahui dan ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya meningkatkan aspek kognitif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan kotak raba dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan Permainan kotak raba sebagai Tindakan yang dilakukan guru dan peneliti kemampuan dan meningkatkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yaitu anak sudah mampu mengklarifikasi benda apa yang dia pegang dengan indra peraba nya, dapat menjelaskan fungsi benda, dan mengelompokkan geometri kedalam benda yang ada disekitar anak.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, selama proses pembelajaran sangat baik. Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan Permainan kotak raba pada anak usia 4-5 tahun di TK Ceria Bp-Paud dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan mampu mengembangkan kognitif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Sebagai peningkatan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dapat digunakan media Permainan kotak raba dalam kegiatan geometri dan mengenal benda-benda lainnya.

2. Bagi guru lebih memperhatikan kendala-kendala yang dialami oleh anak seperti masih bingung dan terlalu cepat mengeluarkan barang yang ada dikotak.
3. Bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian yang sama dengan menggunakan Permainan kotak raba, disarankan dapat dikembangkan pada aspek Perkembangan yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal*, 1.
- Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60–71.
- Husna, F., & Hayatina, L. (2020). Implementasi Teori Behavioristik Dalam Pembiasaan Bacaan Sholat Di RA Dzarotul Mutmainnah Setu Tangerang Selatan. *Madani Institute Jurnal Politik, Hukum, Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 9(2), 101–114.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi n. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250–263.
- Jaya, P. R. P. (2019). Pengolahan Hasil Penilaian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 76–83.
- Neti, S. (2020). Mengembangkan Kosakata Anak Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Tunas Muda Galih Lunik Lampung Selatan [Phd Thesis]. Uin Raden Intan Lampung.
- Nurlaela, N., & Suyadi, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Beam Number dari Kardus Bekas. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 59–66.
- Oktavia, L. (2019). Efektivitas Permainan Kotak Perabaan Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 69–81.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Simamora, L. H., Hasibuan, H. B., & Lubis, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2).
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia*, 3(2), 1–18.
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan sosial emosional anak melalui permainan raba-raba pada PAUD kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
- Syukri, I. I. F., Rizal, S. S., & Al Hamdani, M. D. (2019). Pengaruh Kegiatan Keagamaan Terhadap Kualitas Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 17–34.
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (n.d.). Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar

- Nasional Pendidikan. Nanaeke: *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 39–50.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183–190.
- Tutupary, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 1(2).
- Ulfadhilah, K. (2021). Model Pembelajaran Konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran anak usia dini. *Islamic EduKids*, 3(1), 1–13.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.



LAMPIRAN





UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

Ekplorasi dalam kelas dalam mengelompokkan benda geometri



Bermain kotak raba

Instrumen Penelitian (Lembar Observasi Anak)

Petunjuk : Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil pengamatan

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Mengklarifikasi	BB Anak melakukan sesuatu harus dengan contoh oleh guru	1
		MB Anak dalam mengklarifikasi harus dibantu oleh guru	2
		BSH Sesuatu secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan	3
		BSB Anak sudah dapat melakukan sesuai secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya.	4
2.	Geometri	BB Anak cenderung diam	1
		MB Pilihan kata anak dalam menebak masih kurang tepat	2
		BSH Pilihan kata anak dalam menebak sudah agak tepat	3
		BSB Pilihan kata anak dalam menebak sudah tepat	4
3.	Fungsi benda	BB Anak cenderung diam	1
		MB Anak masih ragu dalam mengetahui	2

			fungsi benda	
		BSH	Anak sudah tidak ragu dalam menjawab fungsi benda	3
		BSB	Anak sudah lancar menjawab fungsi benda	4

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK 4-5 TAHUN SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan kognitif											
		Mengklarifikasi benda dengan indra peraba.				Geometri dan mengekspolasi benda kedalam kelompok yang sejenis.				Fungsi Benda setelah dia lihat.			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Kenzi	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
2	Shaquille	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
3	Rendra	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
4	Ara	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
5	Alea	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
6	Aisyah	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
7	Ayra	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
8	Azkayra	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
9	Annasya	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
10	Yaya	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BB (Belum Berkembang)



HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK 4-5 TAHUN SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan kognitif											
		Mengklarifikasi benda dengan indra peraba.				Geometri dan mengekspolasi benda kedalam kelompok yang sejenis.				Fungsi Benda setelah dia lihat.			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Kenzi	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
2	Shaquille	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
3	Rendra	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
4	Ara	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Alea	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Ayra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Azkayra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Annasya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Yaya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BB (Belum Berkembang)



HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK 4-5 TAHUN SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan kognitif											
		Mengklarifikasi benda dengan indra peraba.				Geometri dan mengekspolasi benda kedalam kelompok yang sejenis.				Fungsi Benda setelah dia lihat.			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Kenzi	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
2	Shaquille	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
3	Rendra			H	B			H	B			H	B
4	Ara												
5	Alea												
6	Aisyah												
7	Ayra												
8	Azkayra												
9	Annasya												
10	Yaya												

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BB (Belum Berkembang)



HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK 4-5 TAHUN SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan kognitif											
		Mengklarifikasi benda dengan indra peraba.				Geometri dan mengekspolasi benda kedalam kelompok yang sejenis.				Mengetahui fungsi Benda setelah dia lihat.			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Kenzi	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
2	Shaquille	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
3	Rendra			H	B			H	B			H	B
4	Ara												
5	Alea												
6	Aisyah												
7	Ayra												
8	Azkayra												
9	Annasya												
10	Yaya												

Keterangan :

BSB (Berkembang Sangat Baik)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BB (Belum Berkembang)



HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK 4-5 TAHUN SIKLUS II PERTEMUAN III

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan kognitif											
		Mengklarifikasi benda dengan indra peraba.				Geometri dan mengekspolasi benda kedalam kelompok yang sejenis.				Mengetahui fungsi Benda setelah dia lihat.			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Kenzi	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
2	Shaquille	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S
3	Rendra			H	B			H	B			H	B
4	Ara												
5	Alea												
6	Aisyah												
7	Ayra												
8	Azkayra												
9	Annasya												
10	Yaya												

Keterangan :

- BSB (Berkembang Sangat Baik)
- BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- MB (Mulai Berkembang)
- BB (Belum Berkembang)



Hasil Kegiatan Observasi Guru Siklus I Pertemuan I dan II

Berilah tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan kegiatan yang diamati

Nama Guru : Rezki Wahyuni Rahim

Hari/Tanggal : Senin, 29 November 2020 (pertemuan 1)

Rabu 1 Desember 2020 (pertemuan 2)

NO.	Langkah-langkah kegiatan	Pertemuan I		Pertemuan II	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK
1.	Guru menyiapkan media gambar/benda dan memperlihatkan kepada anak	✓		✓	
2.	Guru melakukan tanya jawab seputar benda	✓			
3.	Guru membimbing anak dalam mengetahui benda yang ada didalam kotak raba	✓		✓	
4.	Guru menjelaskan materi pembelajaran satu persatu yang ada didalam kotak raba		✓	✓	
5.	Guru meminta anak untuk menebak dengan mengulang kembali yang telah dicontohkan	✓		✓	
6.	Guru dan anak sama-sama menyimpulkan materi yang ada pada kotak raba		✓		✓
7.	Guru menanyakan kembali apa yang telah dilakukan		✓		✓
	Jumlah	4	3	5	2



Hasil Kegiatan Observasi Guru Siklus I Pertemuan I dan II

Berilah tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan kegiatan yang diamati

Nama Guru : Rezki Wahyuni Rahim

Hari/Tanggal : Jumat,3 Desember 2021 (pertemuan 1)

Senin,6 Desember 2021 (pertemuan 2)

Rabu 22 Desember 2021 (pertemuan 3)

NO.	Langkah-langkah kegiatan	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK	YA	TIDAK
1.	Guru menyiapkan media gambar/benda dan memperlihatkan kepada anak	√		√		√	
2.	Guru melakukan tanya jawab seputar benda	√		√		√	
3.	Guru membimbing anak dalam mengetahui benda yang ada didalam kotak raba	√		√		√	
4.	Guru menjelaskan materi pembelajaran satu persatu yang ada didalam kotak raba	√		√		√	
5.	Guru meminta anak untuk menebak dengan mengulang kembali yang telah dicontohkan	√		√		√	
6.	Guru dan anak sama-sama menyimpulkan materi yang ada pada kotak raba	√		√		√	
7.	Guru menanyakan kembali apa yang telah dilakukan	√		√		√	
	Jumlah	7		7		7	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Hari, tanggal : Senin 29 November 2021

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Kelas

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.1- 2.2-2.3-2.5-2.7-3.6-4.6-3.8-4.8-3.9-4.9

Materi Kegiatan : - Menjaga Kebersihan Kelas

- Menyanyikan lagu "Pergi Sekolah"
- Pengenalan yang ada dalam Kotak Raba.

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kotak raba, bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga), dan benda-benda yang ada dikelas (pensil, pulpen, crayon, penghapus dan pengkorok).

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna kelas
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan sekolah
4. Menyanyikan lagu "pergi sekolah"
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan kata benda-benda yang ada dikelas
2. Menebak isi kotak raba dengan indera peraba
3. Mengelompokkan bentuk Geometri yang ada dikelas.
4. Menjelaskan fungsi benda.

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan.
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan Bersama.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Memahami fungsi sekolah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebut guna kelas.
 - b. Dapat menebak isi kotak raba .
 - c. Dapat mengelompokkan bentuk geometri yang ada dikelas.
 - d. Dapat menjelaskan fungsi benda

Mengetahui
Kepala sekolah

Asriani S.Pd

Guru

Rezki W.S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Hari,tanggal : Rabu 1 Desember 2021

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolah

Kompetensi Dasar (KD) : : 1.1-2.1- 2.2-2.3-2.5-2.7-3.6-4.6-3.8-4.8-3.9-4.9

Materi Kegiatan : - Menjaga kelestarian lingkungan sekolah

- Kebersihan sekolah
- Menyanyi lagu "sekolahku"
- Pengenalan bagian-bagian sekolah

Materi pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan main kedalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kotak raba, bentuk geometri (setengah lingkaran,persegi Panjang) dan benda-benda (amplas,kertas, kapas, ikat rambut, kayu,daun,batang pohon).

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembuka
2. Berdiskusi tentang guna sekolah
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan sekolah
4. Menyanyi lagu "sekolahku"
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. KEGIATAN INTI

1. Menghitung ada berapa jumlah pintu yang ada disekolah
2. Menyebutkan ruangan-ruangan yang ada disekolah.
3. Menebak isi kotak raba dengan indera peraba.
4. Mengelompokkan bentuk Geometri yang ada dikelas.
5. Menjelaskan fungsi benda.

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan Bersama.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai bahwa sekolah adalah karunia tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menghitung ada berapa jumlah pintu sekolah
 - b. Dapat menceritakan ruangan-ruangan yang ada didalam rumah.
 - c. Dapat menebak isi kotak raba .
 - d. Dapat mengelompokkan bentuk geometri yang ada dikelas.
 - e. Dapat menjelaskan fungsi benda

Mengetahui

Kepala sekolah

Asriani S.Pd

Guru

Rezki W,S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Hari, tanggal : Jum'at 03 Desember 2021

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Alat-alat perkakas dalam rumah

Kompetensi Dasar (KD) : : 1.1-2.1-2.3.1-4.1-3.9-4.9

Materi Kegiatan : - Menjaga kelestarian lingkungan rumah

- Kebersihan rumah
- Menyanyi lagu "rumahku"
- Pengenalan alat-alat perkakas rumah

Materi Pembiasaan : - bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kotak Raba, bentuk geometri kecil dan besar (lingkaran, segitiga, persegi panjang) dan alat perkakas rumah (sendok, garpu, gunting, spon, tali sepatu, rumput jepang (tali papih), kunci dan gembok).

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna rumah
3. Bercerita tentang menjaga kebersihan dan keamanan rumah
4. Menyanyi lagu rumahku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengelompokkan kata-kata sejenis tentang alat/benda yang ada di rumah
2. Menebak isi kotak raba dengan indera peraba.
3. Mengelompokkan bentuk Geometri yang ada di rumah.
4. Menjelaskan fungsi benda.
5. Menggantung gambar alat-alat rumah

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan Bersama.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENIALAIN

1. Sikap
 - a. Memahami fungsi bagian-bagian rumah
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebut guna rumah
 - b. Dapat menceritakan alat/benda yang ada dirumah
 - c. Dapat mengelompokkan benda geometri pada alat dirumah
 - d. Dapat menjelaskan fungsi benda
 - e. Dapat menghitung

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Asriani S.Pd

Guru

Rezki W,S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Hari,tanggal : Jum'at 6 Desember 2021

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/rumahku/ alat-alat dirumah

Kompetensi Dasar (KD) : : 1.1-2.1- 2.2-2.3-2.5-2.7-3.6-4.6-3.8-4.8-3.9-4.9

Materi Kegiatan : - Menjaga kelestarian lingkungan rumah

- Kebersihan sekolah
- Menyanyi lagu " rumahku "
- Pengenalan bagian-bagian dirumah

Materi pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjetputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan main kedalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kotak Raba, bentuk geometri (persegi,persegi panjang, bintang,love) alat dirumah (boneka,sabun,hampoo sachet,stick kayu, tutup botol).

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Perapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyusun batang korek api pada gambar rumah
2. Menjelaskan benda yang ada di kotak raba
3. Mengelompokkan bentuk Geometri yang ada dirumah
4. Menjelaskan fungsi benda.

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan dan pengetahuan yang didapat anak.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan alat rumah
 - b. Dapat membuat rumah dari batang korek api
 - c. Dapat mengelompokkan alat-alat rumah dalam bentuk geometri
 - d. Dapat menceritakan cara menjaga keamanan rumah.

Mengetahui

Kepala sekolah

Asriani S.Pd

Guru

Rezki W,S.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Hari,tanggal : Senin 13 Desember 2021

Kelompok Usia : 4-5 tahun

Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/rumahku/ alat-alat dikelas (sentra persiapan)

Kompetensi Dasar (KD) : : 1.1-2.1- 2.2-2.3-2.5-2.7-3.6-4.6-3.8-4.8-3.9-4.9

Materi Kegiatan : : - Menjaga kelestarian lingkungan sekolah

- Kebersihan sekolah
- Menyanyi lagu " sekolahku "
- Pengenalan bagian-bagian sekolah

Materi pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan main kedalam SOP pembukaan.
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Kotak raba, bentuk geometri (persegi panjang,lingkaran,segitiga) benda (tutup botol, tutup toples, penggaris, tempat lem, kabel cas hp)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Perapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan sekolahs
3. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengikuti garis angka 1-10
2. Menjelaskan benda yang ada di kotak raba
3. Mengelompokkan bentuk Geometri yang ada dikelas (sentra persiapan)

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan Bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan dan pengetahuan yang didapat anak.

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa sajayang sudah dimainkannya hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok.

5. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

- a. Menjaga dan merawat rumah sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan keterampilan

- a. Dapat mengetahui penulisan angka.
- b. Dapat menebak benda dan fungsinya.
- c. Dapat mengelompokkan alat-alat dikelas dalam bentuk geometri

Mengetahui

Kepala sekolah

Guru

Asriani S.Pd

Rezki W,S.Pd



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

5128/05/C.4-VIII/XII/43/2021

26 Rabiul Akhir 1443 H

1 (satu) Rangkap Proposal
Permohonan Izin Penelitian

01 December 2021 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 7789/FRIP/A.4-11/XI/1443/2021 tanggal 29 November 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ANDI SUCI CAHYANI PANANRANGI

No. Stambuk : 105451102317

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ceria BP-PAUD dan Dikmas Provinsi Sulawesi Selatan"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 8 Desember 2021 s/d 8 Februari 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



120211930014704

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 24127/S.01/PTSP/2021
Sampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 5128/05/C.4-VIII/XII/43/2021 tanggal 01 Desember 2021 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ANDI SUCHI CAHYANI PANANRANGI**
Nomor Pokok : 105451102317
Program Studi : PGPAUD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Si Abduddin No. 250, Makassar

dimaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK RABA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK CERIA BP PAUD DAN DIKMAS PROVINSI SULAWESI SELATAN.

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **09 Desember 2021 s/d 09 Januari 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 06 Desember 2021

A.n. **GUBERNUR SULAWESI SELATAN**
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

Ir. H. DENNY IRAWAN SAARDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19620624 199303 1 003

1. Pembina Yth
2. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
3. Peringatan



LEMBAGA PENDIDIKAN CERIA MAKASSAR (LPCM)
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
CERIA - MAKASSAR
(TAMAN PENITIPAN ANAK ◉ KELOMPOK BERMAIN ◉ TAMAN KANAK-KANAK)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 703/PAUD-CERIA/XII/2021

Kepala Sekolah PAUD Ceria Makassar menerangkan bahwa :

Nama : Andi Suchi Cahyani Pananrangi
Nomor Pokok : 105451102317
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jln. Adhyaksa 09 No. 10

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di PAUD Ceria Makassar pada tanggal 09-22 Desember 2021 dalam Rangka Penyusunan Skripsi dengan Judul Penelitian "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN KOTAK KABA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK. CERIA BP PAUD DAN DIKMAS PROVINSI SULAWESI SELATAN"

Makassar, 22 Desember 2021
Kepala PAUD CERIA

Asriani, S.Pd



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Andi Suchi Cahyani Pananrangi
NIM : 105451102317
Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ceria BP PAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan
Tanggal Ujian Proposal : 27 September 2021

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru
1.	Senin, 29 November 2021	Persuratan ke TK Ceria	
2.	Senin, 29 November 2021	Proses pembelajaran di klp A	
3.	Rabu, 1 Desember 2021	Proses pembelajaran di klp A	
4.	Jumat, 3 Desember 2021	Proses pembelajaran di klp A	
5.	Senin, 6 Desember 2021	Proses pembelajaran di klp A	
6.	Rabu, 22 Desember 2021	Proses pembelajaran di klp A	
7.	Rabu, 22 Desember 2021	Persuratan selesainya penelitian	



KARTU KONTROL BIMBINGAN

Nama : Andi Suchi Cahyani Pananrangi
Stanbuk : 105451102317
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ceria BPPAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan
Pembimbing : 1. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.
2. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1)	25/12/21		
2)	30/12/21		
3)	3/01/22		

Makassar, 11 Januari 2022
Ketua Prodi,
PG PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM, 951 830



KARTU KONTROL BIMBINGAN

Nama : **ANDI SUCHI CAHYANI PANANRANGI**
Stanbuk : **105451102317**
Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Kotak Raba Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ceria BPPAUD dan DIKMAS Provinsi Sulawesi Selatan**
Pembimbing : **1. Tasrif Akib S.Pd., M.Pd.**
2. Nur Alim Amri S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
		<ol style="list-style-type: none">1. Penilaian guru2. PPPH3. Penilaian anak4. Perkelas refleksi	

Makassar, 21 Desember 2021
Ketua Prodi,
PG PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM, 951 830

RIWAYAT HIDUP



ANDI SUCHI CAHYANI PANANRANGI. Dilahirkan di Sulawesi Selatan Kabupaten Bulukumba pada 20 April 1999, dari pasangan Ayahanda Andi Khaerul Syukri Pananrangi dan Ibunda Noordiani Nurdin. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2005 di SDN Inpres Toddopuli 1 dan tamat tahun 2011, tamat

SMPN 33 Makassar tahun 2014 dan tamat SMA Muhammadiyah 1 Unismuh tahun 2017. Pada tahun (2017) penulis melanjutkan pendidikan pada Program Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2021.

