Tarqiyah: Journal of Islamic Education Vol. 2, No.1, Maret 2024
https://journal.umgo.ac.id/index.php/tarqiya

Implementasi Penggunaan Media Berbasis STEAM pada Anak Sebagai Respon untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara

Nurhusni Kamil[1], Yusril Bariki[2]
1. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,Indonesia
2. UIN K.H. Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia

Noorhusni483@gmail.com yusrilpersibat@gmail.com

Abstract
Implementation of the use of STEAM-Based media in children as a response to stimulating speaking ability STEAM-based learning has been widely used in educational units. STEAM as a cluster of fields of knowledge which is a unified whole is often associated with the identity of 21st century learning. Preparing students in the 21st century needs to use a variety of interesting strategies so that every ability that will be given stimulation can develop properly. Media as an important instrument in a learning process becomes a tool that must exist. In creating interesting learning media, it is necessary to have maximum effort from the teacher so that the resulting media can be the right media. The use of STEAM-based media can be an alternative for teachers in creating fun learning for children. This study aims to assist teachers in improving children's speaking skills through the use of STEAM-based media. The research was conducted at Harapan Ibu Lima Kaum Kindergarten, Tanah Datar District. The study used a qualitative approach with a sample of 12 children with a sampling technique using purposive sampling. The criteria for the children sampled were children aged 5-6 years. For data analysis techniques using the Miles and Huberman techniques.

Keywords: STEAM Media; Children's Speaking Ability; 21st Century Learning

Abstrak
Pembelajaran berbasis STEAM telah banyak digunakan dalam satuan pendidikan. STEAM sebagai rumpun bidang ilmu yang menjadi satu kesatuan utuh sering kali dikaitkan dengan identitas pembelajaran abad-21. Mempersiapkan peserta didik pada abad-21 perlu menggunakan berbagai strategi yang menarik agar setiap kemampuan yang akan diberikan stimulasi dapat berkembang dengan baik. Media sebagai instrumen yang penting dalam sebuah proses pembelajaran menjadi alat yang harus ada. Dalam menciptakan mendia pembelajaran yang menarik maka perlu adanya usaha dari guru yang maksimal agar media yang dihasilkan dapat sebagai media yang tepat. Penggunaan media berbasis STEAM dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui penggunaan media berbasis STEAM. Penelitian dilakukan di TK Harapan Ibu Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan sampel berjumlah 12 orang anak dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Kirteria anak yang dijadikan sampel adalah anak dengan rentang usai 5-6 tahun. Untuk teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman.

Kata Kunci: Media STEAM; Kemampuan Berbicara Anak; Pembelajaran Abad-21

Article Info	*Submitted* **2024-01-31**	*Revised* **2024-02-12**	*Accepted* **2024-03-12**

Under the License CC BY-SA 4.0
Copyright© 2024, Tarqiyah: Journal of Islamic Education

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan hal paling dasar yang harus dikuasai oleh seseorang. Bahasa yang baik akan mengantarkan siapapun untuk bisa menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain. Untuk memperoleh bahasa yang baik maka rangsangan sejak dini perlu dilakukan. Bahasa juga menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dan distimulasi sejak usia dini. Orang tua dan guru sebagai orang dewasa yang berada sehari-hari dilingkungan anak maka bertanggung jawab sepenuhnya dalam pengembangan semua aspek perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan bahasa. Hurlock menjelaskan bahasa adalah pengucapan, pemikiran, dan perasaan yang terstruktur dan sistematika yang digunakan pada saat melakukan interaksi komunikasi dengan orang lain yang terdiri dari beberapa bagian seperti menyimak, berbicara, membaca dan menulis (S. Azhari, 2021). Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting di awal masa tumbuh kembangnya. Karena bahasa merupakan bentuk komunikasi antara anak dengan dunia disekitarnya. Aspek perkembangan bahasa yangterdapat pada anak usia dini terdiri dari 5 aspek yaitu aspek sematik, fragmetik, fonetik, sintaksis, dan morfemik. Setiap aspek tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak (Handayani et al., 2022).

Kemampuan berbahasa pada anak menurut Permendiknas No.137 tahun 2014 tentang SISDIKNAS menyebutkan bahwa dalam tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak terdiri dari (a) memahami bahasa; (b) mengungkapkan bahasa; dan (c) keaksaraan (Kemendikbud, 2021). Anak usia dini dilatih untuk berani mengungkapkan perasaan yang sedang dihadapinya melalui perbendahaaran kosa kata yang baik. Keterampilan yang perlu dimiliki anak untuk dapat mengekspresikan perasaan yang sedang dirasakan agar dapat diketahui oleh orang terdekatnya adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara menjadi sangat penting untuk dikembangkan pada anak karena melalui berbicara anak dengan sangat mengagumkan dapat melakukan pengulangan kata lebih banyak. Banyak faktor yang mempengaruhinya yaitu seperti penggunaan media pembelajaran yang efektif, metode yang menarik, serta kegiatan pembelajaran yang disenangi oleh anak artinya serangkaian kegiatan yang dilakukan anak tanpa adanya unsur keterpaksaan dan anak melakukan kegiatan tersebut dengan sukarela. Maka guru berperan aktif dalam pembentukan setiap aspek tumbuh kembang anak saat anak berada di sekolah. Hal ini juga termasuk pembentukan karakter dan pengendalian emosi anak ketika berada di sekolah (Kamil & Sultan, 2022).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Harapan Ibu Lima Kaum diketahui ada beberapa kendala yang dihadapi anak yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini yaitu : (a) belum semua anak mampu menjelaskan ciri-ciri suatu benda dengan baik; (b) guru memfasilitasi anak dengan kegiatan yang monoton

dan kurang menarik bagi anak salah satunya menggunakan media buku cerita; serta (c) metode pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai implementasi media berbasis STEAM pada anak sebagai respon untuk menstimulasi kemampuan berbicaranya. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 12 orang anak dengan kriteria tingkat kemampuan berbicara yang masih rendah. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan rentang usia 5-6 tahun. Untuk teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap individu agar dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain. Untuk memperoleh kemampuan berbicara yang baik maka perlu dilatih sedari kecil. Kemampuan berbicara pada anak usia dini perlu dilatih dan distimulasi dengan baik sejak anak berada disepanjang rentang usianya, hal ini bertujuan untuk membekali anak agar mendapatkan pengalaman hidup yang baik di kemudian hari. Kemampuan berbicara adalah sebuah keterampilan yang berkembang dan ada di kehidupan seorang anak, yang dimulai dari keterampilan menyimak sehingga pada fase itulah kemampuan berbicara dipelajari. Pada hakikatnya berbicara memiliki kaitan yang sangat erat dengan perkembangan kosa kata yang didapatkan anak melalui berbagai kegiatan seperti menyiak dan membaca. Kematangan perkembangan bahasa seorang anak juga menjadi tolak ukur dalam kemampuan berbahasa lainnya (Azlin Atika Putri, 2018).

Berbicara melibatkan 3 proses terpisah namun saling berkaitan erat yaitu belajar pengucapan katan, membangun kosa kata, dan membentuk kalimat. Anak yang sedang berada dalam fase tahapana perkembangan berbicara tidak hanya mengandalkan keaktifan dari satu pihak saja yaitu guru tetapi anak juga harus terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut (Monica Hotma Elya, 2020) Kemampuan berbicara termasuk elemen yang penting pada saat sekarang ini. Hal ini dilatar belakangi berdasarkan pembelajaran abad 21. Adapun kemampuan abad 21 diantaranya keterampilan berpikir kritis, keterampilan kreativitas, keterampilan berkomunikasi, serta keterampilan kolaborasi. Kemampuan berbicara termasuk ke dalam keterampilan berkomunikasi (Özgem & Akçıl, 2022). Dengan kemampuan berbicara yang baik akan mudah bagi anak

untuk menjalin komunikasi dengan teman sebaya dan guru serta orang tua ketika berada di rumah (F. Azhari et al., 2020).

Anak dengan kategori kemampuan berbicara yang baik dapat ditandai dengan ciri-ciri yaitu dapat menyampaikan maksud dari pesan yang telah didengar sebelumnya, anak dapat menyebutkan ciri-ciri sebuah benda yang dilihatnya serta anak mampu mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan kepada orang lain. Sependapat dengan hal tersebut Allen dan Marotz juga mengemukakan pendapat tentang kemampuan berbicara anak usia dini yang telah mampua dalam beberapa hal yaitu: (1) anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah dilihatnya sebelumnya; (2) menyebutkan fungis sebuah benda; (3) mampu menyebutkan paling banyak 8 warna ; (4) mampu mengucapkan kata lebih panjang dengan maksimal kata 5 sampai 7 kata ; (6) memanggil dan menjawab panggilan telepon ;(7) mampu mengucapkan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti dan dipahami oleh orang lain ;(8) dan mampu berbicara tanpa henti atau mengoceh (Alfatihaturrohmah et al., 2018).

2. Permainan Berbasis STEAM untuk Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak

Pembelajaran abad-21 seperti yang tertuang pada kurikulum merdeka memuat salah satunya integrasi disiplin ilmu menjadi satu kesatuan pengetahuan yang dikenal dengan STEAM. STEAM (Science, Technology, Art, and Mathematics) pembelajaran yang telah banyak digunakan disetiap jenjang pendidikan salah satunya di PAUD/TK. STEAM dalam dunia anak-anak dapat diartikan sebagai sesuatu pembelajaran yang sederhana namun tidak menghilangkan makna dari STEAM itu sendiri. di PAUD atau TK pembelajaran berbasis STEAM sering kali dikaitkan dengan pengembangan bentuk media atau permainan guna untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak salah satunya kemampuan berbicara. Lebih luas STEAM atau STEM telah digunakan pada berbagai mata pelajaran untuk jenjang pendidikan SMP. Implementasi penggunaan media berbasis STEAM dikaitkan dengan permainan tradisional untuk melihat salah satu bentuk transformasi pendidikan yang dilakukan oleh guru sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Orak et al., 2020). Sementara pada pendidikan PAUD di Mekah Al Mukarramah diketahui bahwa pendekatan berbasis STEAM dalam pembelajaran juga telah diintegrasikan dengan baik. Pada penerapannya STEAM telah digunakan untuk proses mengembangkan kemampuan dasar sains anak. Hal ini dikarenakan proses kegiatan sains termasuk kegiatan yang termasuk ke dalam salah satu rumpun ilmu di STEAM (Saleh & Ghandourah, 2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan STEAM sebagai salah satu bentuk bagian dari pembelajaran abad-21. Adapun media yang diusulkan dalam penelitian ini adalah media berbasis STEAM yang keseluruhan bahan dan pengerjaannya di dapatkan di sekitar anak. Media yang digunakan adalah permainan kotak raba. Media permainan

kotak raba adalah sebuah media yang proses pembuatannya dimulai dari pemanfaatan barang-barang yang mudah di dapatkan disekitaran anak. Setiap material yang dibutuhkan sampai kepada tahapan proses pembuatannya semuanya dilakukan secara manual. Peneliti menggunakan kardus sebagai media utama, gunting dan lem untuk menyatukan setiap sisi kotak. Proses merekayasa media menjadi tempat yang memiliki 2 sisi yang saling berbatasan di dalamnya termasuk ke dalam kegiatan engineering. Sementara pengaplikasian unsur matematika pada media ini adalah pengukuran bidang yang simetris sehingga menghasilkan media yang sejajar sehingga ketika digunakan tidak adanya kesenjangan media di bagian sisi kiri dan kanan.

3. Bermain Kotak Raba Untuk Stimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini

Nalurinya bermain merupakan sebuah kegiatan yang disenangi oleh siapa saja. Docket dan Fleer mengemukakan pendapat bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan sebuah kebutuhan dalam hidupnya karena melalui bermain anak akan mendapatkan pengetahuan sehingga kemampuan yang ada dalam dirinya dapat berkembang sesuai potensinya (Pratiwi, 2017). Semua individu di dunia ini melakukan kegiatan bermain, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. jenis dan ragam permainan juga sudah banyak ditemukan dewasa ini. Permainan tidak hanya dilakukan perorangan namun juga dapat dilakukan secara berkelompok. Pada anak usia dini bermain dapat dilakukan di mana saja dan kapan pun. Anak tidak mengkhususkan suatu benda untuk menjadi media bermainnya. Anak dapat menjadikan benda apa saja yang ada di sekitarnya sebagai alat untuk bermain.

Di lembaga PAUD alat permainan untuk anak dikenal dengan istilah APE atau alat permainan edukatif. Semua jenis alat permainan sudah di standarisasi dengan baik sesuai usia dan tahapan pertumbuhannya. Namun saat sekarang ini berdasarkan kurikulum merdeka penggunaan alat permainan edukatif berbasis media loose part. Dalam artian alat permainan edukatif tidak hanya tentang APE yang terdapat di semua lembaga PAUD tetapi juga dapat diciptakan dan dibuat oleh pendidik dengan pemanfaatan barang bekas atau barang yang sudah tidak digunakan lagi menjadi barang yang berdaya guna (Kemdikbud, 2020). Selain itu permainan yang memiliki nilai edukasi tidak mengharuskan orang tua untuk mengeluarkan biaya yang mahal karena saat ini sudah banyak tutorial di berbagai platform sosial media yang mengajarkan tentang pembuatan alat permainan yang menarik untuk anak (Zulfatul, 2019).

Bermain salah satu kegiatan menyenangkan bagi anak usia dini. Di lembaga formal banyak sekali jenis permainan yang disediakan guru. Bermain tidak hanya dilakukan diluar ruangan, tetapi kegiatan bermain sering juga diselipkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Permainan yang menyenangkan bagi anak sering dijadikan sebagai salah satu proses belajar mengajar oleh guru agar anak tidak mudah bosan

ketika menghadapi pembelajaran. Bermain pada anak tidak hanya difokuskan pada pengembangan aspek motorik kasar tetapi juga pada aspek lain salah satunya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada aspek kemampuan berbicara. Dari sekian banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak, permainan kotak raba yang akan digunakan dalam penelitian ini. Permainan kotak raba adalah sebuah permainan di mana sebuah kotak diberi lubang pada sisi kiri dan kanan. Kedua lubang tersebut berfungsi untuk mengetahui objek yang ada di dalam kotak ketika anak meraba dan menyentuhnya. Anak yang memegang benda yang ada di dalam kotak akan menyebutkan ciri-ciri dari benda yang sedang dipegangnya lalu anak yang duduk di meja akan menerka sesuatu tersebut berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan (Kusmiati, Muhamad Ali, 2022).

Permainan kotak raba dapat dilakukan secara berkelompok atau perorangan. Dalam penelitian ini kegiatan bermain menggunakan kotak raba dilakukan secara perorangan yang dibantu dengan seorang guru. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh permainan kotak raba dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Adapun sampel pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai permainan yang dapat digunakan dan diimplementasikan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 19 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman yaitu reduksi data, display dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk menguji kebasahan data menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lai n di luar data bertujuan untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data (Mulyani, 2023).

Penelitian selanjutnya terkait dengan permainan kotak raba adalah untuk melihat sejauh mana permainan kotak raba dapat memberikan dampak terhadap kemampuan motorik halus anak yang dilakukan oleh Zulfatul (Zulfatul, 2019). Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa permainan kotak raba mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak. Melalui material yang disentuh anak yang terdapat dalam kotak membuat semua motorik halus anak bekerja dengan baik dan diketahui bahwa melalui permainan ini semua motorik anak dapat terstimulasi dengan baik. Perbedaaan penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya memfokuskan kepada aspek motorik halus anak sementara peneliti lebih menitik beratkan pada kemampuan berbicara anak usia dini. Untuk alat dan media yang

digunakan sebagai fasilitasi untuk memfasilaitasi masing-masing aspek perkembangan yaitu menggunakan permainan yang sama yaitu permainan kotak raba.

Pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan kotak raba didampingi oleh guru. Sebelum memulai kegiatan guru akan mengenalkan aturan main yang akan dilalui oleh anak. Mulanya guru akan menjelaskan satu persatu kepada anak tentang prosedur pelaksanaan kegiatan main. Adapun prosedur pelaksanaannya yaitu : (a) guru menjelaskan aturan main yang akan diikuti oleh anak; (b) kemudian guru memasukkan satu persatu benda ke dalam kotak raba tanpa sepengetahuan anak; (c) guru memasukkan tangan ke dalam kotak melalui lubang yang berada disisi kiri dan kanan kotak raba; (d) guru menyebutkan ciri-ciri dari benda yang sedang dipegang kepada anak; (d) anak diminta untuk menyebutkan benda yang dimaksud berdasarkan ciri-ciri yang telah disampaikan oleh guru; (e) pada kegiatan berikutnya, guru dapat mengajak anak lain dan bergantian untuk dapat maju ke depan kelas untuk melalukan hal yang sama.

Selama melakukan penelitian, instrumen penelitian perlu dipersiapkan sebagai bahan perbandingan ketika sebelum anak melalukan permainan dan setelah anak melakukan . permainan.

Tabel 1. Indikator kemampuan berbicara anak

No	Item pertanyaan
1.	Anak mampu berbicara tentang suatu objek
2	Anak mampu menjelaskan kegunaan suatu benda
3	Anak mampu menjelaskan ciri-ciri suatu benda
4	Anak mampu menjawab pertanyaan dimana terkait dengan benda yang diraba
5	Anak mampu menjawab pertanyaan bagaimana terkait benda yang diraba
6	Anak mampu menggunakan kata yang dapat dimengerti oleh teman-temannya ketika menyampaikan ciri-ciri dari benda yang ia raba raba.
7	Anak mampu menggunakan kata yang dapat dimengerti oleh teman-temannya ketika menyampaikan kegunaan dari benda yang ia raba

Kegiatan permainan kotak raba diketahui memiliki pengaruh yang siginifikan terhadap anak khususnya pada kemampuan berbicara pada anak. Melalui permainan kotak raba anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya melalui percakapan yang dilakukan. Tidak hanya dapat menstimulasi perkembangan bahasa terutama pada kemampuan berbicara, permainan kitak raba ini juga dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak. seperti penelitian yang telah diakukan oleh Suchi (Andi Suchi cahyani Pananrangi, 2021). Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Suchi diketahui bahwa setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan permainan kotak raba diketahui bahwa permainan ini dapat memiliki pengaruh untuk

meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Diketahui berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa anak telah menunjukkan meningkatnya tingkat kemampuan berbicara berdasarkan dari indikator yang dinilai. Ada beberapa perbedaan dalam penelitian ini dengan yang telah dilakukan oleh Suchi yaitu jenis penelitian yang digunakan, selain itu variabel yang ingin diteliti juga tidak sama. Penelitian ini berfokus pada kemampuan berbicara anak sementara penelitian yang telah dilakukan oleh Suchi pada kemampuan kognitif. Diketahui bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak untuk mengenal berbagai konsep matematika sederhana dalam penerapannya sedangkan kemampuan berbicara adalah salah satu bagian dari aspek perkembangan bahasa.

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbicara yang harus dilatih seja usia dini. Kemampuan anak berbicara menunjukkan bahwa anak paham dan mengerti terhadap hal yang diberikan kepadanya. Tidak hanya itu berbicara juga bagian dari interpretasi bahasa tubuh untuk mengkomunikasikan dalam bentuk verbal. Pada abad-21 kemampuan berbicara telah banyak menjadi sorotan para praktisi pendidikan, hal ini dibuktikan dengan banyaknya media pembelajaran yang dijadikan sebagai Instrumen pembelajaran. Salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbicara serta mencakup literasi adalah alat digital. Pembelajaran abad-21 yang sudah dikenal dengan pembelajaran memanfaatkan teknologi sudah tidak asing dengan media digital. Media digital digunakan sebagai salah satu instrumen dalam pembelajaran abad-21 untuk menstimulasi perkembangan kemampuan berbicara. Disebutkan bahwa media digital tidak serta merta menggeser peranan media tradisional tetapi sebagai pelengkap sebagai media inovasi terbaru menghadapi perkembangan zaman yang dinamis (Huertas-Abril, 2021). ini menjadi tantangan yang baru bagi guru untuk terus bisa melakukan zona pembaharuan. Pada awal abad-21 fokus penggunaan media digital biasanya dianggap sebagai program pendidikan sekunder (Papadakis, 2022), namun belakangan ini media digital telah mulai banyak digunakan dan dianggap sebagai kebutuhan pendidikan primer. Sehingga diketahui penggunaan berbagai bentuk pengembangan media baik masih yang bersifat tradisional dan modern sudah mulai diterapkan di berbagai jenjang pendidikan sebagai bentuk kontribusi terhadap pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan implikasi terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini melalui permainan kotak raba. Diketahui dari hasil penelitian bahwa permainan kotak raba dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini diketahui dari penilaian instrumen yang dilakukan oleh peneliti

dengan cara membandingkan instrumen sebelum dilaksanakannya penelitian dan sesudah dilaksanakannya *treatment.* Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembaharuan baru dalam dunia anak-anak karena sejatinya dunia anak adalah dunia bermain. Dengan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan yang diselingi dengan permainan maka anak tidak akan cepat merasa jenuh dengan pembelajaran yang sedang dihadapi.

Diketahui bahwa selama mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir anak sangat antusias dalam melakukan permainan kotak raba, anak secara bergantian maju ke depan kelas untuk mencoba memasukkan tangan ke dalam kotak raba lalu meraba benda yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu anak lain juga sangat bersemangat menjawab benda yang ada di dalam kotak berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan anak lain.

Referensi

Alfatihaturrohmah, A., Mayangsari, D., & Karim, M. B. (2018). Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK X Kamal. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *5*(2), 101–109. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4885

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 Utara*.

Azhari, F., Kurnia, A., & Muftie, Z. (2020). Hubungan Antara Kemampuan Berbicara Anak dengan Komunikasi Teman Sebaya. *(JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, *3*(1), 26–35. https://doi.org/10.15575/japra.v3i1.8103

Azhari, S. (2021). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Isdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *02*(02). https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377

Azlin Atika Putri. (2018). *Studi tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau*. *1*(Cd).

Handayani, A. W., Chandra, A., & Sulianto, J. (2022). Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun ditinjau dari aspek fonetik dan aspek semantik. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 1–7.

Huertas-Abril, C. A. (2021). *Developing Speaking with 21st Century Digital Tools in the English as a Foreign Language Classroom: New Literacies and Oral Skills in Primary Education*. *50*(2). https://doi.org/10.17811/rifie.50.2.2021.625-634

Kamil, N., & Sultan, H. (2022). The Role of the Teacher In Managing Child Emotions At American Academy Casablanca School Morocco. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, *2*(2), 227–235. https://doi.org/10.14421/joyced.2022.22-12

Kemdikbud. (2020). *Panduan Pengelolaan Looseparts*. 1–21.

Kemendikbud. (2021). Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. *Permendiknas No.137 Tahun 2014*, *10*(1), 6. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Kusmiati, Muhamad Ali, H. (2022). *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui permainan kotak raba dan bisik berantai pada anak usia 5-6 tahun kelas B1 TK Negeri Pembinan Kapuas Hulu*. https://doi.org/10.12987/9780300242546-005

Monica Hotma Elya. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 302–315. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.326

Mulyani, N. (2023). Fenomena sindrom nomophobia dan dampaknya terhadap kualitas kecerdasan majemuk pada anak usia dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, *18*(1), 139–164. https://doi.org/10.24090/yinyang.v18i1.8029

Orak, S., Çilek, A., Üniversity, K., & Güçlü Yılmaz, F. (2020). Adaptation of traditional children's games to social studies course: STEM course design for teachers. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *15*(6), 1422–1438. https://doi.org/10.18844/cjes.v15i6.4318

Özgem, K., & Akçıl, U. (2022). *Citation: Özgem, K An Investigation of Preschool Level Out-of-Class Education Activities in Finland, Estonia, Ireland, and Turkey within the Framework of 21st Century Skills*. https://doi.org/10.3390/su14148736

Papadakis, S. (2022). OPEN ACCESS Apps to Promote Computational Thinking and Coding Skills to Young Age Children: A Pedagogical Challenge for the 21st Century Learners Papadakis | 8. *Educational Process: International Journal*, *2022*(1), 7–13. https://doi.org/10.22521/edupij.2022.111.1

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, *5*, 106–117.

Saleh, E., & Ghandourah, H. (2022). *Research Article*. https://doi.org/10.1155/2022/4398637

Zulfatul, F. M. (2019). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. In *Skripsi*.