

**Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Anak Usia Dini melalui Bermain
Bahan Alam**

Sarah Zahro Nauli Ramadhan^{1*}, Lilik Sabdaningtyas^{1*}, Ari Sofia^{1*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

e-mail: Siregar.permata@yahoo.com

Telp: +6282182888047

Abstract : Developing the Ability to Classify Early Childhood Objects through Playing Natural Materials. *The research problem was the low ability to classify objects in early childhood in early childhood. This study aimed to determine the influences of play activities using natural materials on the ability to classify objects aged 5-6 years in kindergarten Kartikatama Metro Selatan. The research method was used asosiatif kausala design. Technique samples was used total sampling and the sample were 30 students. Data were collected by observation and documentation. Data was analyzed by using Simple Linear Regression. The results showed that there were an influence between play activities using natural materials on the ability to classify objects in children aged 5-6 years.*

Keywords: *early childhood, classify, natural materials, objects*

Abstrak: Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda melalui Bermain Menggunakan Bahan Alam. Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan. Metode penelitian bersifat asosiatif kausal. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: anak usia dini, klasifikasi, bahan alam, benda

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini. Bermain dilakukan dengan rasa senang dan tanpa paksaan. Bermain merupakan proses belajar bagi anak usia dini, karena melalui bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal, bermain juga mendorong anak untuk berpikir kreatif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang (Sujiono, 2010). Bermain bersifat bebas, tanpa ada paksaan atau aturan-aturan tertentu, bermain juga dilakukan di kehidupan nyata anak, bermain lebih memfokuskan pada kegiatan-kegiatan, selain itu bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak (Mutiah:2010).

Anak usia dini tidak terlepas dari pertumbuhan dan perkembangan. Seluruh aspek perkembangan sangat penting untuk dikembangkan, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak terlepas dari kemampuan mengklasifikasikan benda. Kemampuan mengklasifikasikan benda adalah kemampuan berfikir untuk mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran; serta mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis.

Anak usia dini membutuhkan stimulasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan. Selain stimulasi media juga berpengaruh untuk mengembangkan kemampuan anak. Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional sehingga membutuhkan media yang bersifat nyata untuk menggambarkan suatu objek. Benda konkret adalah benda yang dipandang dari segala arah secara jelas dan nyata, dimana benda tersebut dapat mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret (Fauziddin (2015).

Aktivitas bermain dengan media alam dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak, melalui media alam anak dapat tergali pengetahuannya, anak dapat mengenali berbagai macam jenis benda-benda yang ada

di alam, termasuk batu, tanaman, jenis binatang, dan lain-lain (Rosdiana, 2015).

Media alam termasuk media realia, media realia adalah media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang dan dimanipulasi. Media realia alam sekitar berupa tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda, dan makanan (Sumini, 2013).

Hasil penelitian yang dilakukan Kurniasih (2013) bahwa alat permainan edukatif (APE) dapat menunjang perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan kognitif seperti plastisin, dadu kreatif, miniatur rambu-rambu lalu lintas, balok kayu, papan pasak bulat, puzzle, boneka tangan, dan gambar jenis binatang dan tanaman.

Hasil penelitian Piotrowski (2015) menyatakan bahwa penggunaan media dan perkembangan anak sangat terkait, termasuk perkembangan kognitif. Penggunaan media interaktif juga meningkat seiring dengan bertambahnya usia anak.

Lanigan (2014) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain pada anak-anak dapat mengembangkan pengetahuan, perilaku, dan meningkatkan kesehatan. Dalam aktivitas bermain menggunakan bahan alam selain dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda juga dapat mengembangkan aspek perkembangan yang lain seperti fisik motorik, sosial emosi, dan seni.

Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan, kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain; menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu; mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama; serta menyusun benda dari besar-kecil (Depdiknas, 2007).

Beberapa permasalahan yang sering muncul di lapangan yaitu anak masih belum mampu mengklasifikasikan benda, anak kurang diberikan kesempatan dalam memilih kegiatan. Hal ini diarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya. Selain itu guru jarang mengemas pembelajaran melalui bermain. Guru lebih sering memberikan penugasan dalam bentuk LKS sehingga kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda masih rendah. Seperti anak masih kesulitan sat mengelompokkan benda berdasarkan ukurn, warna, dan bentuk.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian asosiatif dengan menggunakan metode asosiatif kausal. Asosiatif kausal dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartikatama Metro Selatan pada smester genap tahun ajaran 2016/2017. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Kartikatama Metro Selatan yang berjumlah 30 anak. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Kartikatama Metro Selatan yang berjumlah 30 anak. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan total sampling yang artinya pengambilan sampel sama dengan jumlah populasi.

Pada penelitian ini ada empat indikator untuk variabel X (Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam) antara lain (a). mencari bahan alam yang akan digunakan, (b). memilih bahan alam yang akan digunakan, (c). menggunakan bahan alam yang ada disekitar, dan (d). membedakan bahan alam yang digunakan. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang

digunakan dalam indikator frekuensi latihan senam irama ialah SA (Sangat Aktif), A (Aktif), dan KA (Kurang Aktif). Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana diuji oleh dosen-dosen ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD).

Terdapat tujuh indikator pada perkembangan kognitif dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak di lingkup perkembangan (berpikir logis) yang tercantum pada PERMEN No. 137 Tahun 2014 yakni mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, atau warna, atau ukuran. Tingkat Pencapaian Perkembangan tersebut dikembangkan menjadi delapan indikator yang digunakan sebagai penilaian yaitu: (a). Mengelompokkan benda berdasarkan warna, (b). Mngelompokkan benda berdasarkan ukuran, (c). Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, (d). Mengurutkan benda dari ukuran besar-kecil, (e). Mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama, (f). Menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek, (g). Membedakan ukuran nbesar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek. Instrumen penelitian dilakukan dengan uji konstruksi (uji ahli) dimana instrumen tersebut diuji oleh dosen ahli dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikatornya pada aktivitas bermain menggunakan bahan alam dan skor 1-4 pada masing-masing indikatornya pada kemampuan mengklasifikasikan benda. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak mau melakukan aktivitas bermain menggunakan bahan alam, skor 2 apabila anak mulai mau melaukan aktivitas bermain menggunakan bahan alam, dan skor 3 apabila anak mengikuti aktivitas bermain menggunakan bahan alam namun masih dibantu, dan skor 4 apabila anak mengikuti aktivitas bermain menggunakan bahan alam dengan mandiri. Penilaian untuk kemampuan mengklasifikasikan benda yakni anak mendapatkan skor 1 apabila belum bisa mengklasifikasikan benda, skor 2 apabila anak mulai bisa mengklasifikasikan benda, skor 3 apabila anak bia mengklasifikasikan benda

namun masih dibantu, dan skor 4 apabila anak sudah bisa mengklasifikasikan benda dengan benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas bermain menggunakan bahan alam terdiri dari empat indikator, antara lain mencari bahan alam yang akan digunakan, memilih bahan alam yang akan digunakan, menggunakan bahan alam yang ada disekitar, dan membedakan bahan alam yang akan digunakan. Berikut ini adalah data aktivitas bermain menggunakan bahan alam:

Tabel 1. Data aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam Berdasarkan Indikator

| No | Indikator | Kategori | n | % |
|----|---|----------|----|-------|
| 1 | Mencari bahan alam yang akan digunakan | KA | 0 | 0.00 |
| | | CA | 5 | 16.70 |
| | | KA | 9 | 30.00 |
| | | SA | 16 | 53.30 |
| 2 | Memilih bahan alam yang akan digunakan | KA | 0 | 0.00 |
| | | CA | 2 | 6.60 |
| | | KA | 17 | 56.70 |
| | | SA | 11 | 36.70 |
| 3 | Menggunakan bahan alam yang ada disekitar | KA | 0 | 0.00 |
| | | CA | 7 | 23.30 |
| | | KA | 13 | 43.40 |
| | | SA | 10 | 33.30 |
| 4 | Membedakan bahan alam yang akan digunakan | KA | 3 | 10.00 |
| | | CA | 12 | 40.00 |
| | | KA | 15 | 50.00 |
| | | SA | 3 | 10.00 |

Keterangan :

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa aktivitas anak dalam bermain menggunakan bahan alam sangat aktif. Berdasarkan keempat indikator, presentase paling tinggi berada pada kategori sangat aktif. Adapun hasil distribusi menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi sebesar 16 dan nilai terendah sebesar 10. Nilai aktivitas bermain menggunakan bahan alam dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Variabel X

| No | Kategori | n | % | p-Value | |
|----|----------|---|------|---------|------|
| | | | | T | Sig |
| 1 | KA | 6 | 20.0 | 2.807 | 0.00 |

| | | |
|-----------|-----------|---------|
| | (10-11) | 0 |
| 2 | CA | 7 23.3 |
| | (12-13) | |
| 3 | A (14-15) | 1 40.0 |
| | | 2 0 |
| 4 | SA (>16) | 5 16.7 |
| Jumlah | | 30 |
| Rata-rata | | 1.83254 |
| Stdev | | |
| Min-Max | | 10-16 |

*Signifikan pada $p < 0,01$

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

KA = Kurang Aktif

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebanyak 40.00 persen anak aktif dalam aktivitas bermain menggunakan bahan alam, sebanyak 23.30 persen anak cukup aktif dalam mengikuti aktivitas bermain bahan alam, sebanyak 16.70 persen anak sangat aktif dalam aktivitas bermain menggunakan bahan alam, dan sisanya sebanyak 20.00 persen anak kurang aktif dalam mengikuti aktivitas bermain menggunakan bahan alam.

Kemampuan Mengklasifikasikan Benda

Kemampuan mengklasifikasikan benda pada penelitian ini terdiri dari tujuh indikator, diantaranya mengelompokkan benda berdasarkan warna; mengelompokkan benda berdasarkan ukuran; mengelompokkan benda berdasarkan bentuk; mengurutkan benda dari ukuran besar-kecil, mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama, menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek; membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek. Berikut ini adalah data kemampuan mengklasifikasikan benda:

Tabel 3. Data kemampuan mengklasifikasikan benda

| No | Indikator | Kategori | n | % |
|----|---|----------|----|------|
| 1 | Mengelompokkan benda berdasarkan warna | BB | 0 | 0.00 |
| | | MB | 5 | 16.6 |
| | | BSH | 17 | 56.7 |
| | | BSB | 8 | 26.7 |
| 2 | Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran | BB | 0 | 0.00 |
| | | MB | 4 | 13.3 |
| | | BSH | 18 | 60 |
| | | BSB | 8 | 26,7 |
| 3 | Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk | BB | 0 | 0.00 |
| | | MB | 6 | 20 |
| | | BSH | 19 | 63.3 |
| | | BSB | 5 | 16.7 |
| 4 | Mengurutkan benda dari ukuran besar- | BB | 0 | 0 |
| | | MB | 4 | 13.3 |
| | | BSH | 18 | 60 |

| | kecil | BSB | 8 | 26.7 |
|---|---|-----|----|------|
| 5 | Mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama | BB | 0 | 0 |
| | | MB | 4 | 13.3 |
| | | BSH | 18 | 60 |
| | | BSB | 8 | 26.7 |
| 6 | Menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek | BB | 0 | 0 |
| | | MB | 5 | 16.7 |
| | | BSH | 17 | 56.7 |
| | | BSB | 8 | 26.6 |
| 7 | Membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek | BB | 0 | 0 |
| | | MB | 11 | 36.7 |
| | | BSH | 14 | 46.7 |
| | | BSB | 5 | 16.6 |

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini berkembang sesuai harapan, dari ketujuh indikator, presentase tertinggi berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Adapun hasil distribusi menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi sebesar 16 dan nilai terendah sebesar 10. Nilai kemampuan mengklasifikasikan benda dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Variabel Y

| No | Kategori | n | % | p-Value T | Sig |
|----|-------------|-------|------|--------------|------|
| 1 | BB (16-17) | 2 | 6.70 | 4.108 | 0.00 |
| 2 | MB (18-19) | 0 | 0.00 | | |
| 3 | BSH (20-21) | 13 | 43.3 | | |
| 4 | BSB (>22) | 14 | 50.0 | | |
| | Jumlah | 30 | | | |
| | Rata-rata | 2.303 | | | |
| | Stdev | | | | |
| | Min-Max | 16-25 | | | |

*Signifikan pada $p < 0,01$

Pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda

Aktivitas bermain dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam, terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini. Koefisien regresi linear sederhana secara rinci dapat dilihat sebagai berikut:

| Variabel | Koefisien β | | |
|--------------------------------|-------------------|-------|-------|
| | Terstandarisasi | T | Sig |
| Bermain menggunakan bahan alam | 0.649 | 2.807 | 0.000 |
| Df | | | 29 |
| F | | | 7.879 |
| R | | | 0.469 |
| Adjusted R Square | | | 0.192 |

Keterangan

*signififikasi pada $p < 0.1$. **signififikasi pada $p < 0.05$, ***signififikasi pada $p < 0.01$

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ($r = 0,192$, $p < 0,01$). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak adalah 0,192. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengklasifikasi benda pada anak setelah diberi perlakuan melalui aktivitas bermain menggunakan bahan alam yakni sebesar 19,2% persen, dan sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui H_0 (tidak ada pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda) ditolak dan H_a (ada pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda) diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun. Bermain pada dasarnya tidak ada paksaan dari dalam diri anak karena bermain merupakan dunia anak. Bermain dapat dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi anak, selain itu melalui kegiatan bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2010) yang menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan

kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Kegiatan bermain pada anak usia dini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran tentunya di desain sesuai dengan kebutuhan anak, yakni dengan melihat tahapan perkembangan anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan untuk anak usia dini yakni media bahan alam. Media bahan alam adalah media yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2011) yang megemukakan bahwa media alam dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat karya dan media alam dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kegiatan bermain menggunakan bahan alam tidak terlepas dari perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah mencapai tahap pra oprasional, pada tahap pra oprasional ini anak sudah mampu untuk berfikir logis salah satunya dalam mengklasifikasikan benda. Mengklasifikasikan benda merupakan kemampuan anak dalam hal mengelompokkan benda, mengenal perbedaan benda, dan menunjukkan benda. Hal ini sejalan dengan Depdiknas (2007:9), karakteristik perkembangan mengklasifikasi benda pada anak antara lain, anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri- ciri tertentu, misalnya : bentuk, ukuran, jenis, dan lain- lain. Anak dapat menunjukkan dan mencari sebanyak- banyaknya benda, hewan, tanaman, yang mempunyai warna bentuk, ukuran atau menurut ciri- ciri tertentu. Mengetahui perbedaan besar- kecil, banyak- sedikit, panjangpendek, tebal- tipis, kasar- halus, berat- ringan, jauh- dekat, sama dan tidak sama. Menyusun benda dari besar-kecil atau sebaliknya.

Teori yang mendukung dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme, bahwa teor behaviorisme memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan dimana anak berada, baik lingkungan formal ataupun nonformal dapat mempengaruhi belajar anak. Lingkungan dapat dijadikan sebagai stimulasi anak untuk belajar, termasuk lingkungan alam. Lingkungan alam dapat dijadikan sarana belajar bagi anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif (2013) yang menyatakan bahwa teori behaviorisme memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Sehingga belajar

merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulasi dan respon yang bersikap mekanisme, sehingga lingkungan yang baik akan memberikan stimulasi yang baik.

Teori lain yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme yang merupakan teori pembelajaran kognitif. Belajar adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, dipandang sebagai pembelajaran aktivitas yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sebagai hasil dari tindakan-tindakan mereka di lingkungan, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2013) yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori belajar behaviorisme berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan melalui bermain menggunakan bahan alam dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda, dimana lingkungan alam dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda. Lingkungan dijadikan sebagai tempat anak mencari, mengenal, dan membedakan benda-benda yang ada disekitarnya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa teori konstruktivisme berkaitan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui aktivitas bermain menggunakan bahan alam dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda. Lingkungan sebagai tempat anak untuk belajar seperti membangun pengetahuannya sendiri melalui pengamatan yang dilakukan. Pengamatan pembelajaran merupakan aktivitas yang membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri tentang lingkungan sekitar.

Pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda dapat dilihat pada saat anak melakukan aktivitas seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, mengurutkan benda dari ukuran besar – kecil, menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek, membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek. Kegiatan

tersebut melibatkan kemampuan anak berpikir logis untuk mengklasifikasikan benda yang ada di lingkungan.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novita (2015) dengan hasil penelitian bahwa metode bermain bahan alam berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Elvida (2012) dengan hasil penelitian bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan kedua penelitian relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain menggunakan bahan alam memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda sebesar 19,2. Terdapat peningkatan frekuensi pada kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak setelah diberi perlakuan.

Saran

Berdasarkan penelitian ini maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut: (a) Guru hendaknya dapat memunculkan aktivitas bermain dalam proses aktivitas bermain bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda, (b) Bagi kepala sekolah yakni diharapkan untuk lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga anak lebih aktif dan kreatif serta termotivasi dalam kegiatan belajar melalui bermain, (c) Bagi peneliti lain yakni dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran bermain.

DAFTAR RUJUKAN

Elvida. 2012. *Peningkatan Kreativitas Anak dengan Menggunakan Bahan Sisa di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri*. Tersedia di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pa ud/article/view/1680/1449>. Diakses pada 21 Januari 2017

Faizuddin, M. 2015. *Peningkatan Kemampuan Klasifikasi melalui Media Benda Konkret pada anak kelompok A1 di TK Cahaya Kembar Bangkinang Kampar*. Tersedia di

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi_p6uO88TYAhUcSo8KHQcNBbEQFghGMAU&url=http%3A%2F%2Fjournal.stkiptam.ac.id%2Findex.php%2Fobsesi%2Farticle%2Fdownload%2F104%2F56%2F&usq=AOvVaw0zvnW25OInqyvcMwjoPyi1. Diakses pada 2 Januari 2018

Kurniasih, N. 2013. *Penggunaan Alat Media Permainan edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Mahadul Qur'an*. Tersedia di <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Jurnal-Nuraini-Kurniasih-10030058.pdf>. Diakses pada 28 Desember 2017

Lanigan, J. 2014. *Physical Activity for Young Children: A Quantitative Study of Child Care Providers' Knowledge, Attitudes, and Health Promotion Practices, Vol. 42 Issue 1, p11* (Online). Tersedia di <https://www.deepdyve.com/lp/springer-journals/physical-activity-for-young-children-a-quantitative-study-of-child-8c2y0emYhJ>. Diakses 29 Desember 2017. Diakses pada 29 Desember 2017

Latif, M. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Novita. 2015

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014

Piotrowski, J. T. 2015. *Media and child development*. Tersedia di <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92145-7>. diakses pada 29 Desember 2017

Rosdiana. 2015. *Pengaruh Aktivitas Bermaian dengan Media Alam Terhadap Kemampuan Kognitif Mengklasifikasi Benda*. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327869&val=1555&title=PE NGARUH%20AKTIVITAS%20BERMAI N%20DENGAN%20MEDIA%20ALAM%20TERHADAP%20KEMAMPUAN%20K>

[OGNITIF%20MENGKLASIFIKASI%20B
ENDA](#). Diakses pada 2 Januari 2018.

Sanjaya, W. 2013. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta

Sujiono. 2010.

Sumini. 2013. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Mengklasifikasikan Benda melalui Media Realia Alam Sekitar pada Kelompok B di Bustanul Athfal 'Aisyiyah Babadan I Kecamatan Karandowo Kabupaten Klaten*. Tersedia di http://eprints.ums.ac.id/26702/10/NASKAH_PUBLIKASI.pdf. diakses pada 2 Januari 2018