



## Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Warna melalui Permainan Edukatif

*(Improving the Ability to Classify Objects Based on Color through Educational)*

Uswatun Hasanah<sup>1)\*</sup>, Fadil Djamali<sup>1)</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi PG PAUD, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10, Jember, Indonesia.

*Diterima: 17 Agustus 2023*

*Direvisi: 26 Agustus 2023*

*Disetujui: 31 Agustus 2023*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan edukatif berdampak pada kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda. Permainan edukatif adalah alat permainan yang digunakan dengan tujuan memberi rangsangan kepada anak, sehingga mengoptimalkan perkembangannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian Tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, Siklus I dan Siklus II, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengklasifikasikan benda melalui permainan edukatif dari Siklus I ke Siklus II. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata sebesar 56,30% dan rata-rata pada siklus II sebesar 82,22%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 25,92%. Pada siklus II juga telah melewati indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda.

**Kata kunci:** klasifikasi; meningkatkan; permainan edukatif.

### Abstract

*This research aims to find out whether educational games have an impact on children's ability to classify objects. Educational games are game tools that are used with the aim of providing stimulation to children, thereby optimizing their development. This research uses a descriptive method based on classroom action research. This research was conducted for two cycles, Cycle I and Cycle II, with each cycle consisting of four stages: planning, implementing, observing, and reflecting. The data collection technique used is observation in the form of observation sheets and documentation. The data analysis method used is descriptive analysis with a qualitative and quantitative approach. The results showed an increase in the ability to classify objects through educational games from Cycle I to Cycle II. This can be seen from the increase from cycle I to cycle II. In cycle I, the average was 56.30%, and the average in cycle II was 82.22%. This shows that there is an increase of 25.92%. In cycle II, the success indicator has also passed, namely 75%. Therefore, it can be concluded that educational game activities can improve children's ability to classify objects.*

**Keywords:** classification; improving; educational games.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah program pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang menggunakan rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Diterapkannya pendidikan anak usia dini bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi maksimal, sehingga siap dalam mengikuti jenjang selanjutnya (Uzlah & Suryana, 2022; Mayenti & Sunita, 2018). PAUD

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [uswatunhasanahtkt@gmail.com](mailto:uswatunhasanahtkt@gmail.com)

adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dibawah usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang anak. Pada masa ini anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dan berlangsung selama 36 bulan (Hasan, 2013; Mustakim et al., 2020; Chapnick, 2017). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Gutiawati & Wulansari, 2022; Nurdin & Anhusadar, 2020). Agar siap untuk pendidikan yang lebih tinggi, anak-anak harus tumbuh secara jasmani dan rohani. Kedua pembentukan perilaku, yang mencakup pengembangan dua domain: sosio-emosional dan nilai-nilai agama dan moral (NAM), dan pengembangan kemampuan mendasar, yang mencakup pengembangan tiga domain: bahasa, kognitif, dan fisik, dijelaskan dalam inisiatif pembelajaran. untuk pendidikan anak usia dini (PAUD).

Meletakkan dasar bagi perkembangan intelektual, emosional, dan spiritual anak-anak di masa depan serta pertumbuhan dan perkembangan fisik mereka adalah tujuan dari pendidikan anak usia dini. Jenjang pendidikan yang dikenal dengan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan anak usia dini dengan memenuhi kebutuhan mental, emosional, dan lainnya agar mereka siap untuk melanjutkan ke pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dilakukan untuk melatih kepercayaan diri anak, sehingga nantinya anak mapu berinteraksi dengan teman sebayanya (Wijayanto, 2020; Saihu, 2022). Pengetahuan dan perkembangan kemampuan intelektual anak disebut sebagai keterampilan kognitif. Tujuan utama perkembangan kognitif adalah memberi anak-anak alat yang mereka butuhkan untuk menggunakan panca indera mereka untuk menjelajahi dunia. Dengan pengetahuan ini, anak-anak akan lebih siap untuk menjalani kehidupannya dan tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus menggunakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya sendiri. juga individu lainnya. Perkembangan kognitif merupakan salah satu faktor perkembangan yang mempengaruhi kemampuan berpikir anak. Menurut (Novitasari, 2018), aspek perkembangan kognitif akan memberikan pengaruh pada kemampuan berpikir secara logis, kritis dan dapat memberi alasan, serta dengna perkembangan kognitif pada anak, anak akan mampu menemukan solusi dari permasalahan yang mungkin akan dihadapinya.

Kemampuan kognitif menurut Basri, Suryawan dan Endaryanto (Dewi, Hibana, & Ali, 2023) berperan penting bagi perkembangan kehidupan anak, termasuk bagi masa depannya. Hal itu disebabkan karena hamper seluruh aspek kehidupan membutuhkan kemampuan kognitif dalam memecahkan berbagai permasalahan hidup. Tujuan perkembangan kognitif adalah untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir mereka sehingga mereka dapat memproses pembelajaran mereka, menghasilkan solusi baru untuk masalah, mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang ruang dan waktu dan logika matematika, dan mampu memilah, mengkategorikan, dan bersiap untuk pengembangan. kemampuan berpikir berwawasan luas. Dengan kemampuan kognitif ini menjadi salah satu alasan masyarakat dalam menyekolahkan anaknya sedini mungkin (Basri, 2018; Suryawan & Endaryanto, 2021), sebagian orang tua yang tahu tentang pentingnya perkembangan anak anak sebisa mungkin untuk menyelekolahkan anak mereka. Perkembangan kognitif pada anak sangat penting untuk pertumbuhan kemampuan kognitifnya. Misalnya, mengorganisasikan benda-benda ke dalam kelompok, memahami angka, bentuk geometris, dan ukuran, serta konsep ruang dan waktu serta pengetahuan praktis lainnya. Mencocokkan lingkaran, segitiga, dan kotak serta mampu mengidentifikasi dan menghitung dari 1 sampai 10 merupakan aspek perkembangan kognitif. Ini juga dapat digunakan untuk mengelompokkan objek yang memiliki ukuran, warna, atau bentuk yang sama Hasil dari perkembangan kognitif berupa kemampuan anak dalam mengeksplorasi lingkungannya (Bujuri, 2018).

Permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan guna menunjang tumbuh kembang anak sebagai alat permainan edukatif. Sistem media adalah alat permainan edukatif yang bekerja bersama dengan sejumlah elemen yang berbeda, termasuk materi kegiatan, prosedur, dan pengelompokan anak. pada dasarnya adalah proses yang sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan keterpaduan antara aspek pembelajaran dengan media permainan edukatif ini memberi peluang besar dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran anak usia dini merupakan media yang sangat penting guna mencapai tujuan pembelajaran dan memasuki tahap berpikir konkret (Fidesrinur, Fitria, & Amelia, 2022). hal ini dikarenakan media menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak sehingga mudah dipahami (Ulfadilah, Mulyana, & Muslihin, 2021). Setiap APE dapat digunakan untuk berbagai tujuan (meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak), meskipun setiap alat permainan secara khusus dibuat untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek tertentu dari perkembangannya. Misalnya, anak-anak akan menyukai variasi warna dan ukuran yang dimiliki blok bangunan, seperti besar, sedang, dan kecil. Balok dapat disusun sesuai dengan kesukaan anak, baik berdasarkan ukuran besar, sedang, maupun kecil atau berdasarkan warna tertentu, sehingga dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk serta melatih motorik halus anak serta membantu mereka memahami konsep warna, ukuran, dan bentuk.

Proses klasifikasi benda sangat penting untuk pengembangan konseptual angka pada anak. Anak-anak dalam belajar "kesamaan atau perbedaan benda dimulai dari jenis benda, warna benda, dan bentuk benda". Sangat penting untuk mengajari anak-anak cara mengklasifikasikan sesuatu karena ini adalah salah satu cara pertama mereka belajar mengelompokkan berbagai hal menurut aturan yang jelas. Anak-anak membutuhkan waktu lama untuk mengembangkan kemampuan mengkategorikan benda-benda ini, namun tidak mungkin mereka akan dapat berkembang dengan baik. Anak-anak pasti akan mulai mengasah kemampuannya untuk mengkategorikan secara konkret menggunakan atribut seperti warna, bentuk, dan ukuran. Guru dapat memperkenalkan ciri-ciri suatu benda, mencatat persamaan dan perbedaan antara benda tersebut dengan benda lainnya; anak-anak kemudian dapat membandingkan dan membedakan berbagai objek; guru dapat memilih ciri-ciri yang akan digunakan sebagai dasar klasifikasi, seperti bentuk, warna, dan sebagainya.

Keterampilan klasifikasi sangat penting karena dapat membantu anak menjadi lebih mahir dalam memperhatikan persamaan dan perbedaan dari membandingkan benda-benda yang dilihatnya. Saat membandingkan objek yang diketahui atau familiar, anak akan mendapatkan lebih banyak keahlian. Anak-anak akan belajar lebih banyak tentang lingkungannya melalui pengelompokan, khususnya konsep perbedaan dan kesatuan kelompok. Meskipun konsep klasifikasi bukanlah hal baru, mengklasifikasikan objek berdasarkan warnanya dapat membantu merangsang kemampuan kognitif dengan baik. Ketika siswa TK PGRI Darussalam sedang melakukan kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengkategorikan objek. Namun, terlepas dari kemampuan anak-anak untuk mengklasifikasikan objek warna, banyak dari mereka masih berjuang untuk menyebutkan atau membedakan warna, dan beberapa hanya diam saja.

Kemampuan anak dalam mengidentifikasi warna ditunjukkan dengan kemampuannya menunjuk, memanggil, dan mengelompokkan warna-warna yang dimaksud oleh guru melalui kegiatan pengenalan warna. Salah satu tanda bahwa adalah bagian dari perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk mengenali warna. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Qisthiyah, 2022) mengemukakan bahwa melalui permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi yaitu mengelompokkan warna, bentuk dan ukurannya, mampu mengkomunikasikan informasi yang mereka dapatkan dari apa yang diamati, menilai persamaan dan perbedaan, juga mampu berpikir logis. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ulandari, Saparahayuningsih, & Yulidesni, 2018), menemukan bermain konstruktif dapat

meningkatkan kemampuan mengklasifikasi anak, keberhasilan dengan kriteria baik secara keseluruhan pada setiap siklus. Kemudian, pada penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari, 2020), perkembangan kognitif anak meningkat dengan kegiatan mengelompokkan benda. Proses pemikiran kognitif menghubungkan atau membandingkan informasi yang dapat diproses oleh otak, seperti benda, orang, dan sifat. Anak-anak akan mempelajari lebih banyak informasi selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi lebih kaya dan mendalam. Dalam hal ini, anak telah belajar tentang warna dan memiliki pemahaman konseptual tentangnya. Sesuai dengan tahap perkembangan dan kesiapan anak, mengenalkan warna pada anak usia empat hingga enam tahun dapat disesuaikan. Perkembangan kognitif, khususnya konsep klasifikasi benda sesuai warna, meliputi pengenalan warna, jenis, dan bentuk dapat diberikan kepada anak-anak.

Kemampuan anak dalam mengategorikan konsep benda menurut ukuran dan warna masih belum berkembang secara maksimal, menurut pengamatan yang dilakukan pada siswa kelompok B di Taman Kanak-Kanak PGRI Darussalam Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Anak pada umumnya masih kesulitan ketika diminta untuk mengidentifikasi bentuk benda yang diperlihatkan kepadanya, banyak anak yang masih kesulitan mengelompokkan benda secara berurutan karena fokusnya pada warna benda yang menarik, konsep pembelajaran biasanya diajarkan melalui senam dan kurang menekankan pada konsep mengklasifikasikan bentuk benda, dan media untuk mengidentifikasi bentuk benda di sekolah masih belum ideal sehingga dapat dilakukan pengenalan.

Dari uraian di atas, harus jelas bahwa upaya harus dilakukan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengelompokan benda menurut warna, yang dapat dilakukan dengan menggunakan permainan edukatif. Pendekatan ini akan mempermudah anak-anak untuk mengidentifikasi warna, membedakan warna benda, dan mengatur benda menurut warna. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian atau penelitian dengan nama “Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Berdasarkan Warna Melalui Permainan edukatif” dalam bentuk penelitian tindakan kelas

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai metodologinya. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses investigasi terkontrol yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Proses tersebut bersifat sirkular dengan tujuan meningkatkan standar pengajaran dan hasil belajar siswa di kelas. Bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif dan memerlukan tindakan khusus untuk meningkatkan dan memperbaiki strategi pengajaran di kelas yang lebih berkualitas. Penelitian tindakan kelas juga merupakan bagian dari penelitian remedial dalam hal ini. Oleh karena itu penelitian dilakukan untuk meningkatkan proses belajar-mengajar untuk kepentingan siswa.

Penelitian yang dilakukan dalam bentuk tindakan dengan tujuan untuk meningkatkan standar teknik pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di TK PGRI Darussalam Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Penyelidikan ini berfokus pada 15 anak dari kelompok B. Data berikut diolah menurut metode penilaian Taman Kanak-kanak: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Sangat Berkembang (BSB). Data akan dianalisa menggunakan rumus statistik sederhana yaitu menggunakan rumus dan akan diinterpretasikan kedalam kriteria persentase yang dapat dilihat pada tabel 1, berikut.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

No.	Interval	Kriteria
1	76 - 100%	BSB
2	51-75%	BSh
3	26-50%	MB
4	0-25%	BB

Dalam penelitian ini, terdapat indikator pencapaian yang digunakan, sehingga peneliti dengan mudah menentukan ketercapaian siswa. Berikut indikator pencapaian dalam mengklasifikasikan benda menggunakan permainan edukatif dapat dilihat pada tabel 2, berikut.

**Tabel 2. Indikator Ketercapaian**

No.	Aspek	Indikator
1	Kemampuan siswa dalam Mengklasifikasikan Benda	Dapat menentukan benda sesuai jenisnya Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda Mengenal benda berdasarkan warna

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal sebelum melakukan penelitian. Observasi awal bertujuan untuk menilai bagaimana perkembangan keterampilan kognitif anak, khususnya di bidang klasifikasi objek. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengkategorikan objek masih kurang, sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Setelah menentukan strategi dalam perbaikan ini, peneliti merancang kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian Tindakan kelas ini. Peneliti menyiapkan benda-benda yang akan digunakan untuk menentukan klasifikasi benda oleh siswa TK PGRI Darussalam Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Pada siklus I ini peneliti menggunakan permainan edukatif sebagai bahan dalam memudahkan siswa bermain dan belajar tentang klasifikasi benda. Berikut hasil dari siklus I yang dapat dilihat pada table 3.

**Tabel 3. Kemampuan Klasifikasi Benda pada Siklus I**

No.	Kategori	%
1	Dapat menentukan benda sesuai jenisnya	60
2	Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda	53,33
3	Mengenal benda berdasarkan warna	55,56
	Rata-rata	56,30

Berdasarkan pada tabel 3 di atas, dari hasil observasi pada siklus I dapat diketahui bahwa ketiga aspek memiliki persentase yang rendah yaitu dibawah 60%. Pada aspek menentukan benda sesuai jenis sebesar 60%, aspek kemampuan mengklasifikasikan benda memperoleh 53,33%, dan menentukan benda sesuai warna mendapatkan 55,56%. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh hasil rata-rata mencapai 56,30% dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Nilai dan kriteria yang diperoleh pada siklus 1 ini belum cukup untuk mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga peneliti melakukan lanjutan penelitian pada siklus II.

Kegiatan refleksi pada kegiatan siklus I diperoleh bahwa terdapat kendala-kendala pada siklus I yang menyebabkan tidak tercapaian indikator keberhasilan. Kendala tersebut antara lain anak-anak ramai dan guru kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak, permainan edukatif sendiri-sendiri oleh anak-anak. Dengan permasalahan tersebut, Peneliti melakukan perubahan

kegiatan sebagai solusi atas beberapa masalah ini. Pertama, anak-anak akan diajak bermain atau menggunakan permainan edukatif secara Bersama (berkelompok), Anak-anak mencoba dan menentukan klasifikasi benda secara lantang Ketika diminta oleh peneliti. Guru kemudian menjawab setiap pertanyaan anak-anak, serta memberi reward. Adapun hasil dari siklus II dapat dilihat pada tabel 4, berikut.

**Tabel 4. Kemampuan Klasifikasi Benda pada Siklus II**

No.	Kategori	%
1	Dapat menentukan benda sesuai jenisnya	84,44
2	Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda	80
3	Mengenal benda berdasarkan warna	82,22
	Rata-rata	82,22

Berdasarkan pada tabel 4 di atas, dari hasil observasi pada siklus II diketahui mengalami perbedaan persentase dari siklus I. Pada siklus II memiliki ersentase yang lebih besar daripada siklus I. dilihat dari persentase pada masing-masing aspek didapat ketiga aspek memiliki persentase yang lebih baik. Pada aspek menentukan benda sesuai jenis sebesar 84,44%, aspek kemampuan mengklasifikasikan benda memperoleh 80%, dan menentukan benda sesuai warna mendapatkan 82,22%. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh hasil rata-rata mencapai 82,22% dengan kriteria berkembang sangat baik. Nilai dan kriteria yang diperoleh pada siklus II ini telah melewati atau melampaui indicator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%, sehingga tidak akan melanjutkan pada siklus berikutnya..

Kegiatan refleksi pada kegiatan siklus II diperoleh menunjukkan bahwa hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I menjadi acuan untuk memperbaiki kekurangan atau kesalahan yang ada. Sehingga dilakukan solusi yang tepat agar penelitian yang dilakukan sesuai dengan harapan. bahwa terdapat kendala-kendala pada siklus I yang menyebabkan tidak tercapaian indikator keberhasilan. Kendala tersebut antara lain anak-anak ramai dan guru kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak, permainan edukatif sendiri-sendiri oleh anak-anak. Dengan permasalahan tersebut, peneliti melakukan perubahan kegiatan sebagai solusi atas beberapa masalah ini. Pertama, anak-anak akan diajak bermain atau menggunakan permainan edukatif secara bersama (berkelompok), anak-anak mencoba dan menentukan klasifikasi benda secara lantang ketika diminta oleh peneliti. Guru kemudian menjawab setiap pertanyaan anak-anak, serta memberi reward.

Peneliti bekerja sama dengan pengajar TK PGRI Darussalam di Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember untuk merencanakan dan melaksanakan pelajaran dan kegiatan yang akan membantu anak-anak mengklasifikasikan objek dengan lebih akurat dan berhasil. Ketika diketahui bahwa mengklasifikasikan objek ke dalam siklus II meningkatkan kemampuan kognitif sebesar 82,22 persen sehingga penelitian dapat dihentikan, ditetapkan bahwa eksperimen tersebut berhasil. Penelitian dihentikan karena rata-rata ketiga aspek yang ditentukan lebih tinggi dari titik indikator keberhasilan sebesar 75%. Mengklasifikasikan objek melalui permainan edukatif membantu siswa terbiasa mengasah kemampuan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Hibana, & Ali, 2023) bahwa permainan edukatif dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak. Dengan mengkategorikan aktivitas, kemampuan anak akan terstimulasi, memungkinkan mereka untuk maju melalui berbagai tahapan pembelajaran dengan lebih mudah.

Permainan anak usia dini dan penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Tentu saja, membuat materi pembelajaran untuk anak-anak membutuhkan perhatian, terutama selama merancang kegiatan belajar mengajar untuk anak-anak. Dengan penggunaan media permainan edukatif akan memberi rangsangan yang disukai oleh anak-anak, sehingga

terkesan menyenangkan. Untuk anak usia dini, salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif. Media permainan edukatif didefinisikan sebagai konten yang berasal dari benda yang khusus dapat digunakan dalam kegiatan bermain dan belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, 2019) bahwa media permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam anak usia dini.

Perkembangan kognitif anak usia dini dan aktivitas bermain yang melibatkan permainan edukatif saling terkait erat. Tahap perkembangan kognitif pra-operasional telah dicapai pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Anak pada tahap ini sudah mampu berpikir logis yang meliputi mengklasifikasikan benda. Kemampuan anak untuk mengklasifikasikan objek, mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan di antara objek, dan menampilkan objek menurut ukuran dan warnanya. Hal ini sejalan dengan karakteristik perkembangan klasifikasi objek pada anak. Anak-anak dapat menunjuk dan mencari objek tanaman sebanyak yang mereka miliki dalam hal warna, bentuk, ukuran, atau atribut lainnya. Mengenal perbedaan antara besar dan kecil, panjang dan pendek, tebal dan tipis, serta sama dan tidak sama.

Belajar anak dapat dirangsang oleh lingkungan alam dan sekitarnya. Dunia alam dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengajaran untuk mendorong perkembangan kemampuan anak-anak. Oleh karena itu, lingkungan yang baik akan memberikan rangsangan yang baik, dan belajar adalah perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh proses rangsangan dan tanggapan yang berfungsi sebagai mekanisme. Belajar adalah suatu proses menghubungkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, dipandang sebagai kegiatan belajar yang mengembangkan pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia sebagai hasil perbuatannya di lingkungan, sehingga pengetahuannya dapat berkembang. Anak-anak yang diberi kebebasan dengan materi yang telah disiapkan akan mendapat manfaat dari belajar bersama teman-temannya. Anak-anak akan belajar lebih cepat jika mereka puas dengan apa yang mereka sukai. Game edukasi ini juga akan membuat siswa TK PGRI Darussalam Jember betah karena ragam jenis, bentuk, dan warna yang dikandungnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak kelompok B TK PGRI Darussalam Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan mulai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata sebesar 56,30% dan rata-rata pada siklus II sebesar 82,22%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 25,92%. Pada siklus II juga telah melewati indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan edukatif dapat meningkatkan klasifikasi benda anak TK PGRI Darussalam Jember.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu guru hendaknya penggunaan media edukatif dalam pembelajaran yang tepat dan inovatif khususnya dalam pengklasifikasian benda, dan bagi peneliti dapat dijadikan referensi dan Tindakan selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran bermain menggunakan media edukatif

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>

- 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)
- Chapnick, A. (2017). The golden age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Dewi, E. R. V., Hibana., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- Fidesrinur, F., Fitria, N., & Amelia, Z. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kognitif pada Kegiatan Rutinitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*, 4(2), 75-79. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i2.943>
- Gutiawati, T. A., & Wulansari, B. Y. (2022). Pengembangan Tema Budaya Lokal Ponoragan Untuk Membentuk KarakterCintaTanah Air Dalam Kurikulum PAUD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 167–181. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i2.4050>
- Hapsari, R. (2020). Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 18-24. [https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3\(1\).5251](https://doi.org/10.25299/jge.2020.vol3(1).5251)
- Hasan, M. (2013). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Diva Press.
- Mayenti, N. F., & Sunita, I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 9(1), 208–213. <https://doi.org/10.37859/jp.v9i1.1092>
- Mustakim, M., Fauziah, N., Rahim, A. R., & Sukaris, S. (2020). Seminar Mengoptimalkan Golden Age Anak. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 2(4), 607-615. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i4.2059>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 82-90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 687-697. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>
- Qisthiyah, A., Malika, S. A., Maharani, Z. & Hasanah, L. (2022). Pengenalan Klasifikasi Menggunakan Media Bahan Alam pada Anak Usia 5-6 Tahun di AR Ar-Rahman. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 23-32. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.1999>
- Saihu, M. (2022). Intensifikasi KecerdasanEmosional Anak Introvert Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Dasar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 1063-1082. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3178>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelangi Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, 1(1), 102-113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>

- Suryawan, A., & Endaryanto, A. (2021). Perkembangan Otak dan Kognitif Anak: Peran Penting Sistem Imun pada Usia Dini. *Sari Pediatri*, 23(4), 279-284. <https://doi.org/10.14238/sp23.4.2021.279-84>
- Ulandari, V., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), hal. 72-77. <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.127-132>
- Ulfadilah, N., Mulyana, E. H., & Muslihin, H. Y. (2021). Pemanfaatan Media Permainan Sains untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 49–58. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.6605>.
- Uzlah, U., & Suryana, D. (2022). Kompetensi Guru PAUD Mengimplementasikan Kurikulum 2013. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3921–3930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2177>
- Wijayanto, A. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 55–65. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i1.30263>