

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN ALAM
TERHADAP KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI BENDA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

SARAH ZAHRO NAULI RAMADHAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN ALAM TERHADAP KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI BENDA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

SARAH ZAHRO NAULI RAMADHAN

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan mengklasifikasi benda anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda anak 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian asosiatif. Sampel penelitian ini berjumlah 30 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan bermain bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PLAYING NATURAL MATERIALS ON THE DEVELOPING THE ABILITY TO CLASSIFY OBJECT IN CHILDREN 5-6 YEARS

By

SARAH ZAHRO NAULI RAMADHAN

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 using quantitative research, the type of associative. 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

**PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN BAHAN ALAM
TERHADAP KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI BENDA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

Sarah Zahro Nauli Ramadhan

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Program Studi PG-PAUD
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

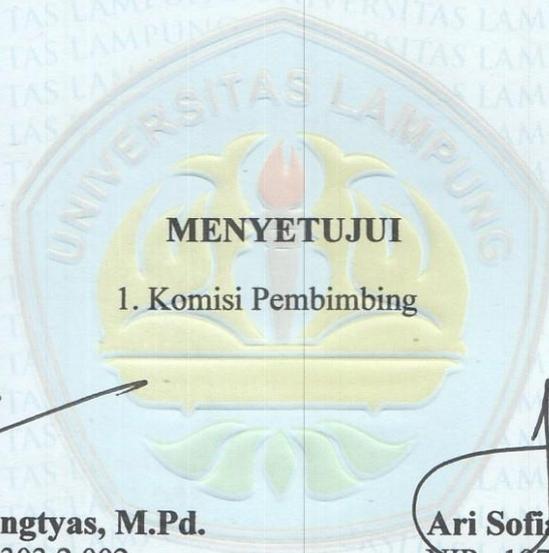
Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN
MENGUNAKAN BAHAN ALAM TERHADAP
KEMAMPUAN MENGLASIFIKASI BENDA
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Sarah Zahro Nauli Ramadhan**

No. Pokok Mahasiswa : 1313054054

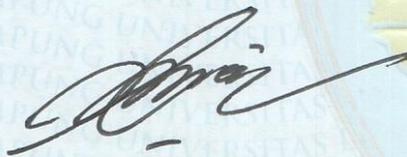
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

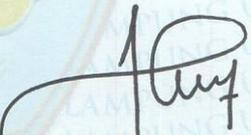
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP 19561005 198303 2 002


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001

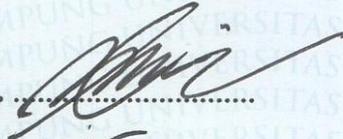
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

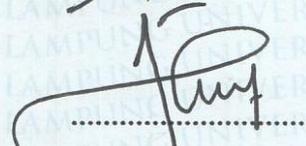
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

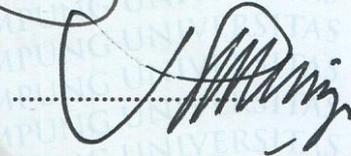
Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.



Sekretaris : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Euad, M.Hum.
NIP. 0590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 06 Februari 2018

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarah Zahro Nauli Ramadhan
Nomor Induk Mahasiswa : 1313054054
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Kartikatama Metro Selatan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Menggunakan Bahan Alam Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda pada Anak Usia 5-6 Tahun** tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

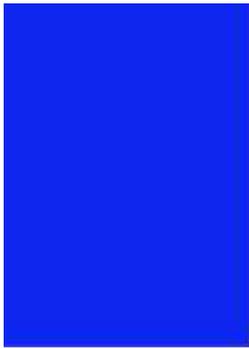
Bandar Lampung, Februari 2018

Yang membuat pernyataan



Sarah Zahro Nauli Ramadhan
NPM. 1313054054

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Sarah Zahro Nauli Ramadhan dilahirkan di Metro, pada tanggal 06 Februari 1995, merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Drs. Sukoco dengan Ibu Nismah Siregar.

Penulis mengawali pendidikan di TK PKK pada tahun 2000-2001, SD Negeri 4 Metro Barat pada tahun 2001-2007. Setelah itu melanjutkan di SMP Negeri 9 Metro pada tahun 2007-2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Muhammadiyah 1 Metro pada tahun 2010-2013. Pada tahun 2013-sekarang, penulis terdaftar sebagai mahasiswa angkatan ketiga Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gunung Sugih Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Terbanggi Subing Lampung Tengah.

MOTTO

Hanya Kebodohan yang Meremehkan Pendidikan, Karena Pendidikan Merupakan
Perlengkapan Terbaik untuk Hari Tua
(Bureg)

Untuk Mendapatkan Kesuksesan, Keberanianmu Harus Lebih Besar daripada
Ketakutanmu
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim...

Ku persembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SWT beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih serta rasa banggaku kepada:

Ayahanda (Drs. Sukoco)

Terimakasih telah memberikan dorongan dan arahan serta kasih sayang hingga material yang tak terhingga.

Ibunda (Nasimah Siregar)

Terimakasih telah mendidik dan membesarkan dengan penuh tanggung jawab dan keikhasan, serta untaian doa yang telah dirangkai. Semoga Allah senantiasa melimpahi keberkahan bagimu.

Kakakku (Annisa Permatasari Siregar, Amd dan Prastyo Nugroho, ST)

Terimakasih telah memberikan motivasi serta turut mendukungku

Adikku Anggi Ria Safitri, Amd.TG dan Shafa Alkausar Salsabilah

Terimakasih telah menjadi adik yang baik

Sahabat Persya Parlindungan Sitohang, S.Pd

Terimakasih telah memberi motivasi dan dukungan

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikan sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam Terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartikatama Metro Selatan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus sebagi dosen penguji, terimakasih atas masukan dan saran yang diberikan kepada penulis.
3. Ibu Ari Sofia S.Psi., M.A. Psi. Selaku Ketua Program Studi PG-PAUD sekaligus sebagai pembimbing II, terimakasih atas nasehat dan saran yang diberikan.
4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd selaku pembimbing I terimakasih telah melulangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi kepada penulis.

5. Bapak dan ibu dosen Program Studi PG-PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama di bangku kuliah.
6. Staf tata usaha Program Studi PG-PAUD
7. Ibu Siti Lasbahan, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Kartikatama Metro Selatan, yang telah memberikan izin dan saran untuk keberhasilan penelitian penulis.
8. Sahabatku Ina Yatul Mas'amah, Putri Fatmawati Arinal Hasanah, Ratna Kumalasari, Evi Monalisa Siregar, terimakasih selalu memberikan semangat dan bantuan.
9. Keluarga besar PG-PAUD Kelas B angkatan 2013 terimakasih atas kebersamaannya dalam menggapai cita-cita. Selamat berkarya, semoga sukses dijalannya masing-masing.
10. Semua pihak yan telah membantu hingga selesainya skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah senantiasa membalas kebaikan mereka dan semoga skripsi in bermanfaat. Aamiin

Bandar Lampung,Februari 2018
Penulis

Sarah Zahro Nauli Ramadhan

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Teori Belajar dan Pembelajaran	9
1. Teori Behaviorisme	9
2. Teori Konstruktivisme.....	10
B. Hakikat Anak Usia Dini	12
C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	13
1. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	15
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	16
3. Fungsi Pendekatan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	17
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	18

D. Aktivitas Bermain Bagi Anak Usia Dini	19
1. Definisi Bermain Bagi Anak Usia Dini	19
2. Karakteristik Bermain Bagi Anak Usia Dini	22
3. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini	22
E. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	23
1. Pengertian Media Anak Usia Dini	23
2. Lingkungan Alam Sebagai Media Pembelajaran	24
3. Fungsi dan Tujuan Media Anak Usia Dini	26
F. Penelitian Terdahulu	27
G. Kerangka Pikir	29
H. Hipotesis	31
III. METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Desain Penelitian	32
C. Tempat Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel	33
E. Variabel Penelitian	33
F. Definisi Konseptual dan Operasional	34
G. Teknik Pengumpulan Data	35
H. Instrumen Penelitian	36
I. Uji Instrumen	38
J. Teknik Analisis Data	40
K. Uji Hipotesis	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
1. Profil TK Kartikatama Metro Selatan	42
2. Visi, Misi, dan Tujuan	42
3. Proses Belajar dan Pembelajaran	43
B. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Hasil Penelitian	43
2. Uji Normalitas Data	46
3. Pengujian Hipotesis	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	49
V. KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Awal Pra-observasi Kemampuan Mengklasifikasikan Benda	4
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Bermain Menggunakan Bahan Alam	37
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengklasifikasikan Benda	38
4. Hasil Uji Realibilitas Variabel X	39
5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	39
6. Pengujian regresi Linier Sederhana	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	30
2. Desain Penelitian	32
3. Rumus Regresi Linier Sederhana.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Penilaian Variabel X (Bermain Menggunakan Bahan Alam).....	
2. Rubrik Penilaian Variabel Y (Kemampuan Mengklasifikasikan Benda).	
3. Permohonan Uji Validitas Instrumen.....	
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke 1.....	
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke 2.....	
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke 3.....	
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Ke 4.....	
8. Lembar Penilaian Hari Ke-1	
9. Lembar Penilaian Hari Ke-2	
10. Lembar Penilaian Hari Ke-3	
11. Lembar Penilaian Hari Ke-4	
12. Rekapitulasi Nilai Hasil Penilaian Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam (X).....	
13. Rekapitulasi Nilai Hasil Penilaian Kemampuan Mengklasifikasikan Benda (Y).....	
14. Hasil Uji Reliabilitas	
15. R Tabel.....	
16. Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
17. Analisis Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS 16.....	
18. Dokumentasi Foto Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	
19. Surat Keterangan Penelitian.....	

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat dasar dan menjadi masa keemasan (*golden age*) bagi anak. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti Pendidikan Dasar”.

Pada Bab 1, pasal 1, butir 14, ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak sejak usia dini sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, dimana pada masa ini seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal. Pendidikan pertama dapat diperoleh melalui lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Pendidikan pertama yang diperoleh dari lingkungan sekolah adalah pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini. Anak usia dini juga

memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dalam menanganinya harus dilakukan secara berbeda pula.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 meliputi aspek nilai-nilai dan moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Keenam aspek ini sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah aspek kemampuan kognitif anak, dimana dalam bidang pengembangan kognitif ini anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

Bidang pengembangan dalam mengklasifikasikan benda pada anak yakni mampu mengembangkan kemampuan berfikir untuk mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran; serta mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis. Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan karena dapat mengasah kemampuan anak dalam mengamati persamaan, perbedaan, dan membandingkan benda-benda. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia sekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam suatu kelompok.

Upaya pengembangan dan pemberian rangsangan pada kemampuan mengklasifikasi benda ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui bermain, melalui aktivitas bermain anak dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya. salah satu aktivitas bermain yang dapat diterapkan pada anak usia dini adalah bermain bahan

alam. Bermain menggunakan bahan alam dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini.

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi kepada anak. Selain itu dalam proses belajar mengajar media juga dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Selain perkembangan kognitif media juga dapat meningkatkan kelima aspek perkembangan anak yang lainnya yang meliputi perkembangan nilai-nilai dan moral agama, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Aktivitas bermain dengan media alam dapat membantu perkembangan kemampuan mengklasifikasikan benda, 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.

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar bukanlah hal sangat mudah karena masih banyak anak yang tidak ingin belajar. Dalam Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014, bahwa salah satu tingkat pencapaian perkembangan dalam bidang kemampuan kognitif adalah anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. itu semua merupakan standar aspek perkembangan kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di TK Kartikatama Metro Selatan terdapat beberapa anak masih belum mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, khususnya dalam hal mengklasifikasi benda. Saat bermain anak belum diberikan kesempatan dalam memilih kegiatan sendiri, guru belum

menerapkan aktivitas bermain dengan menggunakan media alam dalam proses pembelajaran. Berbagai kendala yang ada dikarenakan pembelajaran yang bersifat *teacher centered* (pembelajaran berpusat pada guru), sehingga minat belajar peserta didik kurang, anak hanya diperintahkan untuk mengerjakan lembar LKS (Lembar Kerjas Siswa).

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti ini mengambil permasalahan yang ada di TK Kartikatama Metro Selatan, yaitu kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun. Berikut ini hasil observasi penelitian pendahuluan pada TK Kartikatama Metro Selatan:

Tabel 1. Data Awal Pra-observasi Kemampuan Mengklasifikasi Benda Variabel (Y)

No	Indikator	Penskoran				Jmlh	Persentase (%)
		BB (1)	MB (2)	BSB (3)	BSH (4)		
1	Mengelompokkan benda berdasarkan warna					17	56,7
2	Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran					19	63,3
3	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk					19	63,3
4	Mengurutkan benda dari ukuran besar – kecil					22	73,3
5	Mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama					21	70
6	Menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek					27	90
7	Membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek					17	56,7

Sumber : Data Hasil Pra-Observasi di Kelas B TK Kartikatama Metro Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel di atas mengenai kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak masih dalam kategori rendah, hal ini tercermin pada proses

pembelajaran yang diterapkan oleh guru, seperti anak hanya mengikuti intruksi guru, anak tidak diberi kesempatan bebas untuk memilih kegiatan pembelajarannya dan kurang bervariasi permainan. Oleh sebab itu, kemampuan mengklasifikasi benda TK Kartikatama Metro belum mencapai indikator, sehingga peneliti akan mencoba mengembangkan kemampuan anak khususnya mengembangkan dalam bidang mengklasifikasi benda.

Mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda anak dapat bermain dengan media alam dalam proses belajar mengajar. Secara tidak langsung bermain dengan media alam ini dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak. Seharusnya peran guru dalam mengembangkan kegiatan belajar adalah membuka rasa keingintahuan anak secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah dan konsep - konsep dasar lain. Ketertarikan dan kepedulian peneliti terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.

Berdasarkan masalah yang ada peneliti tertarik menerapkan aktivitas bermain dengan media alam untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda sehingga dapat diimplementasikan pada pembelajaran kreatif pada anak, karena pada dasarnya anak menyukai berbagai macam alat permainan salah satunya lingkungan alam, karena memanfaatkan media alam akan lebih memudahkan dalam menggali pengetahuan anak dan lingkungan alam juga merupakan tempat yang sangat menyenangkan bagi anak untuk belajar, sehingga anak akan lebih bisa mengkspresikan prilakunya dilingkungan luar dari pada di dalam ruangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Anak masih belum mampu mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda yang ada dihadapan anak.
2. Anak kurang diberikan kesempatan dalam memilih kegiatannya sendiri dalam permainan.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan aktivitas bermain dengan bahan alam dalam proses pembelajaran.
4. Anak tidak fokus dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran mengklasifikasi benda.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini di batasi pada masalah rendahnya penggunaan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut : rendahnya penggunaan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan. atas dasar rumusan masalah tersebut, maka permasalahan penelitian ini adalah adakah pengaruh aktivitas bermain bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 Tahun di TK Tunas Kertikatama Metro Selatan.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Aktivitas Bermain Bahan Alam terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Benda pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartikatama Metro Selatan”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 Tahun di TK Kartikatama Metro Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Memberi manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan kemampuan mengklasifikasi benda melalui aktivitas bermain bahan alam dan sebagai pendorong untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini yang lebih baik lagi.

2. Secara Teoritis

- a. Bagi siswa

Adanya kegiatan bermain bahan alam, diharapkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran dilakukan secara bermain maka anak merasa senang, tidak terbebani serta anak dapat menciptakan produk sesuai dengan imajinasi anak.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan rujukan dan wawasan agar guru lebih kreatif dalam memanfaatkan dan menciptakan aktivitas bermain dengan bahan alam sehingga proses pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru dan kegiatan pembelajaran yang senantiasa bersifat akademis.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menyediakan fasilitas-fasilitas yang baik dan lengkap agar perkembangan anak dapat teroptimalkan seperti media pembelajaran, guna melancarkan proses belajar mengajar bagi guru untuk anak.

d. Bagi Peneliti lain

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda menggunakan media bahan alam pada anak usia 5-6 tahun.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Pembelajaran

Teori belajar adalah sudut pandang melihat pertumbuhan dan perkembangan anak melalui proses belajar. Teori belajar anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Teori Behaviorisme

Menurut teori ini, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Behaviorisme adalah aliran psikologi yang percaya bahwa manusia terutama belajar karena pengaruh lingkungan. Belajar menurut teori *behaviorisme* adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (*stimulus*) yang baik sehingga dapat memberikan *respon* yang sesuai. Hal ini didukung dengan teori behavioristik yang dipelopori oleh Thorndike. Menurut Thorndike dalam Budiningsih (2004:21) menyatakan bahwa :

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, prasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berubah fikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Selanjutnya menurut Conny dalam Latif (2013:73) teori behaviorisme adalah aliran psikologi yang 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.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa teori behaviorime merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan proses yang bersifat mekanisme, sehingga belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan akan direspon oleh anak. Oleh sebab itu, perubahan perilaku yang baik pada anak (respon) ditimbulkan oleh lingkungan (stimulus) yang baik pula begitupun sebaliknya.

2. Teori Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan. 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 dilingkungan, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Teori paling terkenal dari perspektif ini adalah Jean Piaget yang mengembangkan teori penting tentang pengembangan kognitif pada anak. Piaget dalam Sanjaya (2013:196) mengungkapkan bahwa:

Pengetahuan akan lebih bermakna manakala dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa. Berbeda dari pendapat behaviorisme adalah konstruktivisme yang merupakan salah satu pandangan psikologi kognitif.

Konstruktivisme bertolak dari pendapat bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri Bootzin, setelah dipahami, dicernakan, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang (*form within*). Pengetahuan itu diciptakan kembali dan dibangun dari dalam diri seseorang melalui pengalaman pengamatan, pencernaan (*digest*), dan pemahamannya.

Berdasarkan pemaparan di atas tentang teori- teori belajar *behaviorisme* dan *konstruktivisme* dapat disimpulkan bahwa kedua teori ini dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, menurut teori *behaviorisme* anak belajar melalui stimulus dan respon. Lingkungan dapat dijadikan tempat belajar bagi anak sekaligus berperan sebagai stimulasi anak untuk dapat mencari pengetahuan baru. Respon berupa tindakan dan daya pikir dapat mengindikasikan bahwa stimulasi berperan dalam pembentukan pengetahuan anak, terutama melalui lingkungan alam.

Sedangkan melalui teori belajar *konstruktivisme* anak belajar dari pengetahuannya sendiri melalui pengetahuan yang sudah dimiliki dan digabungkan dengan pengalaman baru yang dia temui dan rasakan. Menurut teori konstruktivisme anak membangun pengetahuannya sendiri hal ini mengindikasikan bahwa anak mampu membangun pengetahuan yang ia dapat dari lingkungan baik dengan mengamati, mencari, dan menggali informasi, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang. Oleh

sebab itu kedua teori ini sangat erat kaitannya dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini.

B. Hakikat Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu dan khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya pada anak. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, dimana anak merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa paling potensial untuk belajar dan mengerti hal-hal baru. Pengertian anak usia dini menurut Sistem Pendidikan Nasional UU pasal 28 No.20 Tahun 2003 ayat 1 mengatakan bahwa :

Anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membenatu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sejalan dengan pendapat di atas, Isjoni (2014:24) berpendapat bahwa:

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena itulah, maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berusia 0-6 tahun yang sedang menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan fundamental, dimana pada masa ini dikenal sebagai *golden age* (usia emas) sehingga dalam pengembangannya harus diperhatikan, dikembangkan, dan diarahkan melalui stimulasi yang tepat agar anak berkembang secara optimal.

C. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif melibatkan intelegensi, cara berpikir, dan cara seseorang dalam memecahkan masalah. Piaget dalam Gunarsa (2012:136) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Piaget dalam Mutiah (2010:54) menyatakan bahwa:

Ada dua proses yang terjadi atas cara anak menggunakan dan mengadaptasi skema mereka yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika seorang anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada, sedangkan akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan diri pada informasi baru.

Melalui rasa ingin tahu, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada padanya untuk meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan, membentuk daya imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib, dan disiplin. Biasanya seorang anak akan senang ketika mendapatkan suatu informasi melalui pengetahuannya sendiri. Informasi yang diterima anak akan dikaitkan dengan pengalaman yang sudah diketahui dengan pengalaman yang baru ia temui. Proses bermain membutuhkan adaptasi berupa keseimbangan antara proses asimilasi dan akomodasi serta mengaitkan kedua hal tersebut menjadi satu pemahaman yang sama.

Hal tersebut di pertegas oleh pendapat Piaget dan Vygotsky dalam Rahayu (2013:13) yang menyatakan bahwa:

Anak bersifat aktif dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya. Secara mental anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui refleksi terhadap pengalamannya. Anak memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menerima secara pasif dari orang lain, melainkan dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui lingkungannya.

Seorang anak akan lebih cepat belajar memahami dan mengetahui melalui lingkungannya, karena lingkungan berperan sebagai tempat anak untuk memperoleh informasi dalam membangun pengetahuannya.

Pengembangan kemampuan mengklasifikasi benda di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta mengetahui akan ruang dan waktu. Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sudah dirintis sejak kecil sejalan dengan perkembangan anak usia PAUD sudah dapat mengenal lingkungan sekitarnya, sudah mampu memahami beberapa simbol atau konsep yang ada. Perkembangan kognitif anak usia TK menurut Peaget berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini, pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan pengalamannya sendiri sekalipun yang ada dalam pikirannya tidak selalu ditampilkan lewat tingkah laku nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif merupakan suatu proses berfikir dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan melihat keadaan lingkungan sekitar serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber untuk belajar.

1. Tahapan Perkembangan Kognitif

Perkembangan pada anak usia dini melalui beberapa tahapan, termasuk perkembangan kognitif. Piaget dalam Jamaris (2006: 19) mengemukakan tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini yakni:

- a. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun). Tahap ini berlangsung sejak usia lahir sampai dengan usia dua tahun. Pada tahap ini anak akan tergantung pada informasi melalui panca indera dan gerakan-gerakannya.
- b. Tahap Pra-operasional (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini perkembangan kognitif anak berada pada kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Pada tahap ini anak merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar.
- c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa. Anak sudah mulai bisa melakukan berbagai macam tugas yang diberikan. Pada tahap ini anak-anak sudah mampu membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh jika mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah tidak asing lagi.
- d. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun). Pada tahap ini anak sudah berpikir lebih abstrak.

Berdasarkan uraian di atas mengenai tahap perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif akan dialami oleh setiap individu. Setiap tahapan itu urutannya tidak berubah-ubah. Tahap perkembangan kognitif anak usia dini hanya mencapai tahap kedua yaitu tahap pra-operasional, namun perkembangan ini akan selalu berkembang sesuai dengan usia anak itu sendiri. Karena pada dasarnya semua anak akan melalui keempat tahapan tersebut dengan urutan yang sama. Hal ini

terjadi karena masing- masing tahapan dibangun dan berasal dari pencapaian tahap sebelumnya. Tetapi sekalipun urutan kemunculan tidak berubah- ubah, tidak mustahil adanya percepatan seseorang untuk melewati tahap- tahap itu secara lebih dini disatu sisi dan terhambat disisi lainnya.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dalam hal ini karakteristik perkembangan bagi anak usia dini memberikan pengasuhan dan bimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembng dengan usia dan potensinya.

Menurut Depdiknas (2007:9), karakteristik perkembangan mengklasifikasikan benda yaitu:

- a. Anak dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain.
- b. Anak dapat menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman, yang memounyau warna bentuk, ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu.
- c. Mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama.
- d. Menyusun benda daru besar-kecil dan sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengklasifikasikan benda adalah kemampuan mengenal, mengelompokkan, membedakan, benda berdasarkan ciri-ciri tertentu seperti besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama.

3. Fungsi Pendekatan Kognitif Usia 5-6 Tahun

Pendekatan kognitif anak usia dini merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Menurut pendapat Hildayani dkk, (2006:9.40) “Fungsi dari kemampuan klasifikasi ini anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyatukan beberapa informasi yang berbeda yang didapat dari lingkungan maupun yang ada dalam akal fikirannya”. Klasifikasi adalah kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan yang dimiliki untuk dapat diklasifikasi, anak harus mampu memiliki kemampuan untuk melihat persamaan dan perbedaan benda, membedakan banyak dan sedikit, besar kecil, berat ringan dan lain sebagainya. Melalui pendekatan yang baik dan benar anak usia dini dapat mengekspresikan perasaan dan idenya dengan optimal.

Hal lain dikemukakan oleh Maslow dalam Sunarto (2005:33) mengatakan bahwa:

Manusia memiliki naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan manusia itu ternyata dapat dikelompokkan berdasarkan peringkat urutan yaitu primitif, kebutuhan rasa aman manusia, kebutuhan rasa akan memiliki, kebutuhan akan penghargaan, kebutuhan aktualisasi diri sampai kebutuhan estetik.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini merupakan awal penting bagi perkembangan selanjutnya, maka perlu pendekatan yang sesuai agar anak dapat belajar dengan baik. Adapun salah satu pendekatan untuk mengembangkan kemampuan mengklasifikasi adalah melalui aktivitas bermain dengan media alam dengan pendekatan konstruktivisme.

Dimana dengan pendekatan ini anak menggali dan menemukan pengetahuannya sendiri melalui lingkungan yang dia temui dan pelajari.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Terdapat beberapa faktor yang sering kita temui dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Menurut Sujiono, dkk (2007:25-27) faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas/ Keturunan
Teori hereditas atau Nativisme pertama kali yang dipelopori seorang ahli filsafat Schoper Haner, berpendapat bahwa setiap manusia sudah membawa potensi- potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan
- b. Faktor Lingkungan
Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci tabularasa, maka perkembangan intellegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.
- c. Kematangan
Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika is telah di kesanggupan untuk menjalankan sesuai dengan fungsinya masing- masing.
- d. Pembentukan
Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intellegensi.
- e. Minat dan Bakat
Minat mengarahkan perbuatan suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Bakat artinya seseorang yang memiliki bakat maka akan semakin mudah seseorang untuk mempelajari hal itu.
- f. Kebebasan
Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen atau menyebar, bahwa manusia itu dapat memilih metode- metode yang tertentu dalam dalam memecahkan masalah.

Sejalan dengan pendapat di atas, Piaget dalam latif (2013:79) berpandangan bahwa:

Setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia muncul dari suatu proses yang sama didalam tahapan tumbuh kembang kognitif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini memiliki struktur baik fisik atau mental dan dipengaruhi oleh beberapa hal seperti faktor hereditas atau keturunan, lingkungan, kematangan, minat dan bakat, dan kebebasan.

D. Aktivitas Bermain Bagi Anak Usia Dini

1. Definisi Bermain Bagi Anak

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak. Bermain selayaknya dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Melalui bermain anak akan belajar tentang dirinya, lingkungan dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Anak- anak belajar melalui permainan- permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak berkembang secara optimal.

Piaget dalam Sujiono (2010:34) mengatakan bahwa:

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang- ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang, kemudian dipertegas oleh Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi

kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka, bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Sejalan dengan hal di atas, Docket dan Fleer dalam Sujiono (2010:34) menjelaskan bahwa “bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Melalui aktivitas bermain anak akan merasa sangat senang, karena pada hakikatnya anak sangat senang bermain. Semua anak di dunia ini kalangan manapun mereka berasal, pastilah gemar bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain, seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Bermain sangat digemari oleh anak, melalui bermain anak dapat mengekspresikan perasaan dan idenya.

Kemudian menurut Piaget dan Vygotsky dalam Sujiono (2010:34) mengatakan bahwa

Bermain merupakan bagian atau tahap perkembangan kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, daya imajinasi,) yang harus dilalui oleh seorang anak. Bermain juga merupakan sarana untuk belajar berpikir mengungkapkan ide-ide (kreatifitas/daya cipta), atau berimajinasi.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky dalam Tedjasaputra (2003:9) menurut Vygotsky, anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas berkenaan dengan bermain maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain bagi anak sangat penting dilakukan, karena melalui bermain anak akan lebih mudah dan cepat memperoleh hasil belajarnya secara optimal. Melalui bermain anak akan sangat senang karena pada hakiktnya anak sangat senang bermain dengan berbagai macam permainan- permainan. Aktivitas bermain dengan media alam dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda sangat baik dilakukan bagi anak, karena melalui media lingkungan alam anak akan belajar langsung dengan benda- benda yang ada disekitarnya dan menggali pengetahuan mereka secara langsung.

Banyak orang tua dan guru kita memberikan fasilitas belajar yang mahal dan berharap anak belajar banyak, tetapi kenyataannya malah anak tidak belajar. Kadang dengan mainan yang amat sederhana dan murah anak-anak sangat tertarik dan ingin tahu banyak tentang mainan itu dan mekanisme permainan kerjanya. Kegiatan mengklasifikasikan benda melalui media alam pada usia 5-6 tahun TK Tunas Kartikatama Metro selatan permainan yang hanya memanfaatkan lingkungan alam ini ternyata sangat diminati oleh anak dan dapat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda.

2. Karakteristik Bermain Bagi Anak

Bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak. Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

Karakteristik Bermain Anak menurut Mutiah (2010: 114) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan
- b. Bermain dilakukan dalam kehidupan yang nyata
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak

Adapun aspek- aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain, menurut Mutiah (2010:116) antara lain:

- a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan
- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak
- c. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas tentang karakteristik bermain bagi anak maka dari aturan- aturan, mendorong berfikir kreatif dan dapat membangun pengetahuan anak.

3. Manfaat Bermain Bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Bermain pada anak memberikan pengalaman untuk memperkaya pemikiran anak, selain itu juga melalui bermain anak mendapat banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Adapun manfaat bermain menurut Triharso dalam Latif (2013:10) adalah:

1. Bermain Mempengaruhi Perkembangan Fisik Anak.
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
3. Bermain meningkatkan perkembangan kognitif.
4. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial
5. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran
6. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
7. Bermain mempengaruhi nilai moral

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan mengenai beberapa manfaat bermain bagi anak, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak baik kreativitas anak, kognitif, tingkah laku, sosial, moral serta melatih penglihatan dan pendengaran.

E. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa.

1. Pengertian Media Anak Usia Dini

Media pembelajaran biasanya digunakan untuk membantu atau mempermudah dalam proses belajar mengajar (menyampaikan materi). Menurut Sadiman dalam Latif (2013:61) mengatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara kharfiah yaitu ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’”. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Latif (2013:61) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Gagne dalam Sujiono dkk (2007:8.7) mengatakan bahwa :

Media adalah berbagai komponen lingkungan anak yang mendorong anak untuk belajar. Pengertian tersebut menggambarkan suatu perantara, dalam menyampaikan informasi dari suatu sumber kepada penerima.

Menurut pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan atau dipakai untuk daya pikir,

perasaan, perhatian, dan mampu membangun kondisi yang membuat siswa membangun pengetahuan, ketrampilan serta sikap yang mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong anak untuk belajar.

2. Lingkungan Alam sebagai Media Pembelajaran

Sebagai makhluk hidup, anak selain berinteraksi dengan sesama manusia juga berinteraksi dengan sejumlah makhluk hidup lainnya dan benda-benda mati. Makhluk hidup tersebut, antara lain berbagai tumbuhan dan hewan, sedangkan benda-benda mati antara lain udara, air, dan tanah. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya perilaku manusia serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan yang ada disekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia dini. Bila kita melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar hasilnya akan lebih bermakna dan bernilai, sebab anak dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, yaitu keadaan yang alami. Sehingga peristiwa dan keadaan lebih nyata, lebih factual, dan sebenarnya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

Lighthart dalam Sujiono (2009:101) mengungkapkan bahwa

Bahan pembelajaran dari lingkungan dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: (1) Lingkungan alam, sebagai bahan mentah, (2) lingkungan produsen atau lingkungan pengrajin, sebagai pengelola dan penghasil bahan mentah menjadi bahan jadi, (3) lingkungan masyarakat pengguna bahan jadi yaitu sebagai konsumen. Adapun

yang dimaksud dengan `bahan' ini dapat saja berupa tanaman, tanah, batu-batuan, kebun, sungai dan ladang, pengrajin kayu, rotan dan pasar atau toko sebagai pusat jual beli bahan-bahan jadi tersebut.

Penggunaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya. Anak dapat mengenal benda-benda yang sebenarnya. Lingkungan alam mungkin sangat terlihat biasa saja, akan tetapi ketika kemampuan kognitif seorang anak berkembang dengan baik maka ia akan memanfaatkan, menemukan, serta mengkreasikan sebagai sesuatu hal yang unik dan menarik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sertain dalam Purwanto (2007:72) mengatakan bahwa:

Lingkungan (*enviroment*) meliputi semua kondisi di dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku kita, pertumbuhan, perkembangan atau *life processes* kita kecuali gen-gen. Lingkungan alam atau luar ialah segala sesuatu yang ada dalam dunia ini yang bukan manusia, seperti rumah, tumbuh-tumbuhan, air, iklim, dan hewan.

Sudjana (2011:11) yang menyatakan bahwa “Bahan alam yaitu bahan yang diperoleh dari alam yang dapat digunakan untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar”.

Lebih lanjut, Asmawati (2014:31) mengatakan bahwa “Bahan alam dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan alam seperti pasir, air, *play dough*, warna dan bahan alam lainnya”. Manfaat bahan-bahan alam yaitu dapat membantu AUD dalam mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan didalam dirinya.

Berdasarkan pernyataan yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan alam adalah lingkungan yang berfungsi sebagai sumber belajar yang baik untuk anak usia dini. Lingkungan alam mencakup segala sesuatu yang berada di alam seperti tumbuhan, hewan, cuaca, air, manusia dan lain-lain. Semua itu dapat dijadikan sumber belajar dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Aktivitas bermain menggunakan bahan alam adalah aktivitas yang dilakukan dengan mencari, memilih, menggunakan, dan membedakan bahan alam yang ada di lingkungan seperti daun, kayu, ranting, batu, pasir, air, batu-batuan, biji-bijian sebagai sumber belajar.

3. Fungsi dan Tujuan Media Anak Usia Dini

Media merupakan alat bantu bagi seorang guru dalam mengembangkan dan memperlancar kemampuan dan proses belajar mengajar disekolah. Media juga dapat dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja, yang penting sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Sujiono (2007:86) mengatakan bahwa:

Fungsi dan tujuan media dapat mengembangkan kognitif anak seperti merangsang anak melakukan kegiatan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bereksperimen, menyelidik, alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal, alat peraga untuk memperjelas sesuatu, mengembangkan imajinasi.

Media dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan, terkadang anak sulit untuk memahami apa yang kita sampaikan akan tetapi melalui media yang tepat anak akan lebih mudah untuk memahaminya. Selanjutnya, Hamalik dalam Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui rangsangan, melakukan kegiatan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat bereksperimen, menyelidik, alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal. Media juga dapat berupa apa saja yang terpenting dapat merangsang dan memperluas keingintahuan pada anak. Termasuk media alam, melalui alam sekitar seperti daun- daunan, ranting, batu, dan lain- lain, semua itu dapat dijadikan sumber belajar bagi anak, serta dapat menggali pengetahuan anak.

Berdasarkan uraian di atas adapun yang termasuk media untuk anak usia dini dapat berupa media gambar, elektronik, buku bergambar, dan alat permainan- permainan yang lain. Namun dalam pengembangan kemampuan mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dan berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran peneliti tertarik memanfaatkan media alam sebagai sumber belajar bagi anak usia dini.

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana (2015) dengan hasil penelitian bahwa ada pengaruh media alam terhadap kognitif anak. Presentase nilai aktivitas bermain pada kriteria sangat aktif (SA) diperoleh nilai

43,33%, sedangkan pada kriteria aktif (A) sebesar 50,00%, dan aktivitas bermain dengan media alam pada kriteria cukup aktif (CA) diperoleh presentase sebesar 6,66%. Sedangkan untuk perkembangan kognitif diperoleh presentase sebesar 70,00% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 30,00% memiliki kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

2. Penelitian dilakukan oleh Elvida (2012) penelitian tindakan kelas ini adalah untuk peningkatan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan bahan sisa bahan alam. Disimpulkan bahwa dengan menggunakan bahan sisa dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Hasil penelitian menunjukkan, anak memperoleh nilai rata-rata amat baik adalah 13 (81%), anak yang mendapat nilai rata-rata baik adalah 2 (12%), anak yang mendapat nilai rata-rata cukup adalah 1 (6%) dan yang mendapat nilai rata-rata rendah tidak ada lagi
3. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Oktari (2014). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media bahan alam dalam proses pembelajaran di TK Kartika I-63 Padang dapat diimplikasikan bahwa dengan menggunakan media bahan alam pembelajaran lebih menarik bagi anak.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak yang mampu merangsang kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, ada kaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yakni adanya pengaruh dengan menggunakan media baik media alam atau bekas dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini.

G. Kerangka Pikir

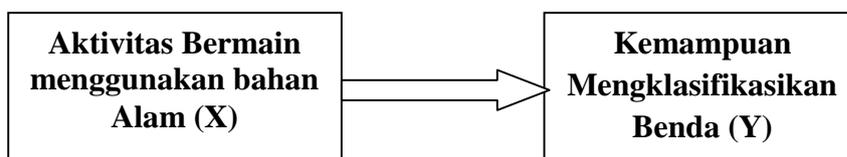
Pendidikan pra sekolah yang diwujudkan sebagai pendidikan anak usia dini pada hakekatnya belajar melalui bermain. Bermain merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, dimana anak sudah mampu memahami konsep sederhana di kehidupan sehari-hari. Memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi.

Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak tetapi sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Salah satu kegiatan bermain anak adalah bermain bahan alam. Media bahan alam yaitu media pembelajaran seperti kayu, daun, ranting, tanah. Media bahan alam ini didapat lingkungan alam, lingkungan pengerajin penghasil bahan jadi, dan lingkungan masyarakat sebagai konsumen. Media bahan alam dapat diperoleh dilingkungan sekitar anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan dalam kemampuan mengklasifikasikan benda yakni dengan bermain menggunakan bahan alam, contohnya yaitu bermain membuat bunga dengan cara mengecap dengan pelepah pisang dan belimbing, melukis menggunakan

daun yang berwarna, bermain kolase dengan daun kering, serta berhitung menggunakan ranting kayu.

Diharapkan dengan bermain bahan alam tersebut anak dapat mengembangkan kemampuan mengklasifikasikan benda. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda, faktor tersebut peserta didik masih sangat kurang semangat, karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini tampak dari kondisi awal sebelum diselipkan aktivitas bermain dengan media alam dalam proses belajar anak.

Kemampuan dalam mengklasifikasikan benda rendah, hal ini dikarenakan kurangnya aktivitas bermain menggunakan media alam sebagai sumber belajar, sehingga anak tidak tertarik dan tidak menggali pengetahuan belajarnya. Faktor- faktor tersebut menyebabkan timbulnya masalah yaitu kemampuan mengklasifikasi benda anak usia dini masih rendah dalam penelitian ini merupakan variabel Y. Sedangkan faktor penyebab kemungkinan paling mempengaruhi dalam masalah tersebut adalah kurangnya aktivitas bermain dengan media alam sebagai sumber belajar anak. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan secara sederhana sebagai berikut.



Gambar.1 Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka dapat dibuat hipotesis penelitian yaitu :

Ha : Ada pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Kartikatama Metro Selatan.

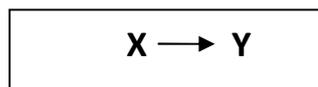
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian non-eksperimental. Desain penelitian menggunakan desain *non-Experimental*. Menurut Sugiyono (2014:109) dikatakan non-experimental design karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat sebab akibat, dengan desain penelitian di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (Variabel Independen)

Y = Observasi (Variabel Dependen)

C. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Kartikatama Metro Selatan yang terletak di Jalan Kapten Tendean No.17. RT.11 RW.03 Margorejo Kecamatan Metro Selatan tahun ajaran 2016/2017 di semester genap.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi mempunyai karakteristik, maka populasi sebagai keseluruhan subyek atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Kartikatama Metro Selatan yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari dua kelas B1 dan B2.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B1 yang terdiri dari 30 siswa di TK Kartikatama Metro Selatan. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yakni pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu dalam penelitian ini yakni rendahnya kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain dengan media alam (X).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengklasifikasi benda (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Aktivitas bermain dengan bahan alam (X)

Definisi Konseptual: aktivitas bermain bahan alam merupakan aktivitas anak melalui lingkungan alam yang berfungsi sebagai sumber belajar yang baik untuk anak usia dini. Lingkungan alam mencakup segala sesuatu yang berada di alam seperti tumbuhan, hewan, cuaca, air, manusia dan lain-lain. Semua itu dapat dijadikan sumber belajar dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak.

Definisi Operasional: aktivitas bermain bahan alam merupakan aktivitas berupa mencari, memilih, menggunakan bahan dengan memanfaatkan lingkungan alam dan dapat mengeksperesikan perasaan dan idenya dalam bermain. Indikator bermain menggunakan bahan alam diantaranya: mencari tanaman yang akan digunakan; mencari batu-batuan yang akan digunakan; mencari kayu, ranting, dan daun kering yang akan digunakan; mencari buah-buahan yang akan digunakan; memilih tanaman yang akan digunakan; memilih batu-batuan yang akan digunakan; memilih kayu, ranting, dan daun kering yang akan digunakan; memilih buah-buahan yang akan digunakan; menggunakan tanaman yang ada di lingkungan; menggunakan batu-batuan yang ada di lingkungan; menggunakan kayu, ranting, dan daun kering yang ada di lingkungan; membedakan tanaman

yang akan digunakan; membedakan batu-batuan yang akan digunakan; membedakan kayu, ranting, dan daun kering yang akan digunakan; dan membedakan buah-buahan yang akan digunakan.

2. Kemampuan Mengklasifikasi Benda

Definisi Konseptual: kemampuan mengklasifikasikan benda adalah kemampuan mengenal, mengelompokkan, membedakan, benda berdasarkan ciri-ciri tertentu seperti besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat-ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama.

Definisi Operasional: Kemampuan mengklasifikasi benda merupakan suatu proses berpikir anak agar dalam belajarnya mengembangkan kemampuan kognitifnya. Adapun indikator kemampuan mengklasifikasikan benda 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, dan membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi dan dokumentasi. Hal ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang akurat dan valid.

Menurut Sugiyono (2008:204) menjelaskan dalam observasi peneliti terlibat dalam kegiatan yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

1. Observasi

Observasi yaitu dengan mengamati kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengadakan pencatatan secara sistematis atau pengkodean tentang aspek-aspek tertentu yang diamati, lalu menchecklist atau memberi tanda pada lembar pengamatan penilaian. Alat yang digunakan berupa lembar observasi yang disusun dalam bentuk *rating scale*. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran Arikunto (2013:127). Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data anak dalam mengembangkan kemampuan mengklasifikasi benda melalui media lingkungan alam.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu digunakan untuk mengumpulkan data diperoleh melalui observasi, perkembangan sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian terhadap anak pada kemampuan mengklasifikasi benda serta saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi tersebut dapat berbentuk ceklis, rubrik, foto, dan portofolio anak yang diperoleh selama penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini untuk mengukur kegiatan bermain menggunakan media alam dan kemampuan mengklasifikasikan benda digunakan pedoman

observasi/lembar observasi. Pedoman observasi yang bersifat terstruktur dan penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Adapun pengisiannya dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* pada kriteria yang menunjukkan keterampilan anak.

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut benar dan tepat untuk mengukur aspek perkembangan anak. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Pengujian validitas ini diujikan kepada ahli yang memahami aspek perkembangan anak. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Bermain Bahan Alam (X)

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Bermain Menggunakan Bahan Alam	Mencari	Mencari tanaman yang akan digunakan
			Mencari batu-batuan yang akan digunakan
			Mencari kayu, ranting, dan daun kering yang akan digunakan
			Mencari buah-buahan yang akan digunakan
		Memilih	Memilih tanaman yang akan digunakan
			Memilih batu-batuan yang akan digunakan
			Memilih kayu, ranting, dan daun kering yang akan digunakan
			Memilih buah-buahan yang akan digunakan
		Menggunakan	Menggunakan tanaman yang ada di lingkungan sekitar
			Menggunakan batu-batuan yang ada di lingkungan sekitar
			Menggunakan kayu, ranting, dan daun kering yang ada di lingkungan sekitar
			Menggunakan buah-buahan

			yang ada di lingkungan sekitar
		Membedakan	Membedakan tanaman yang digunakan
			Membedakan batu-batuan yang digunakan
			Membedakan kayu, ranting, dan daun kering yang digunakan
			Membedakan buah-buahan yang digunakan

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Mengklasifikasikan Benda (Y)

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Mengklasifikasi-kan Benda	Mengelompokkan benda berdasarkan 3 variasi	Mengelompokkan benda berdasarkan warna
			Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran
			Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk
		Mengurutkan benda	Mengurutkan benda dari ukuran besar – kecil
			Mengurutkan benda ke dalam kelompok yang sama
		Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran	Menyebutkan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek
Membedakan ukuran besar-kecil, tebal-tipis, panjang-pendek			

I. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana diuji oleh dosen-dosen ahli dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan alat ukur yang digunakan dalam penelitian sebagai alat ukur, dengan pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 16, dimana instrumen dalam penelitian ini dianggap reliabel atau konsisten apabila nilai *alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} .

Uji reliabilitas kisi-kisi aktivitas bermain menggunakan bahan alam dengan kemampuan mengklasifikasi benda dilakukan pada 23 item yang dinyatakan valid dengan rumus *Cronbach's Alpha* dalam SPSS 16.

Hasil uji reliabilitas instrumen aktivitas bermain menggunakan bahan alam dengan 16 item menggunakan SPSS 16 yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam

Variabel	r_{tabel}	<i>Alpha</i>	Keterangan
X	0.361	0.366	Reliabel

Sumber : Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan uji reliabilitas aktivitas bermain menggunakan bahan alam dengan 16 item diperoleh nilai *alpha* 0.366 dan r_{tabel} sebesar 0.361.

Instrumen dikatakan reliabel karena nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} .

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Mengklasifikasi Benda

Variabel	r_{tabel}	<i>Alpha</i>	Keterangan
Y	0.361	0.367	Reliabel

Sumber : Hasil Analisis Penelitian

Berdasarkan uji reliabilitas kemampuan mengklasifikasi benda dengan 7 item diperoleh nilai *alpha* 0.367 dan r_{tabel} sebesar 0.361. Instrumen dikatakan reliabel karena nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} .

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dapat disimpulkan pada taraf 5% sehingga memperoleh $r_{\text{tabel}} = 0.361$. Perhitungan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan SPSS 16 diperoleh nilai *alpha* untuk aktivitas bermain menggunakan bahan alam sebesar 0.366 dan nilai *alpha* kemampuan mengklasifikasi benda sebesar 0.367.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

1. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur data apakah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan program SPSS 16.

Sebelum analisis regresi linier sederhana digunakan sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau mendekati normal. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, akan tetapi jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

K. Uji Hipotesis

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif yaitu dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana . sugiyono (2015:287) menyatakan bahwa analisis regresi digunakan untuk memprediksi seberapa jauh nilai variabel dependen, bila nilai variabel independen dimanipulasi atau dirubah-rubah, atau dinaik-turunkan. Regresi sederhana didasarkan hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel dependen. Analisis regresi linier sederhana menggunakan SPSS 16, dimana hasil yang diperoleh dibandingkan tingkat signifikasinya. Menurut Ghozali (2012:333) bahwa ketentuan penolakan atau penerimaan hipotesis yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Sedangkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain menggunakan bahan alam (X) terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda (Y) yaitu dengan menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana. Berikut ini adalah rumus regresi linier sederhana:

$$= a + bX$$

Gambar 3. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan:

- = Variabel dependen
- a = Kostanta (apabila nilai X sebesar 0, maka hasil output (Y) nilainya negatif yaitu sebesar a
- b = Koefisien arah regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
- x = Variabel independen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartikatama Metro Selatan. Bermain menggunakan media alam sekitar dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini. Aktivitas bermain menggunakan bahan alam terdiri dari mencari, memilih, menggunakan, dan membedakan. Saat aktivitas mencari bahan anak terlibat langsung dalam kegiatan, sehingga ia bebas memilih bahan yang akan digunakan. Pada aktivitas menggunakan bahan alam, anak mengamati satu persatu bahan yang ia dapat sehingga mampu mengenali karakteristik bahan yang ia peroleh. Hal ini mengindikasikan anak mampu membedakan bahan alam sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Diharapkan dapat memunculkan aktivitas bermain dalam proses aktivitas bermain bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda.

b) Bagi Guru

Agar guru lebih kreatif dalam memanfaatkan dan menciptakan aktivitas bermain dengan bahan alam sehingga proses pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru dan kegiatan pembelajaran.

c) Bagi Kepala Sekolah

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.

d) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yakni dapat menjadi referensi dan pengembangan selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran bermain melalui penggunaan bahan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik* . :Universitas:Jakarta Terbuka
- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007
- 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/paud/article/view/1680/1449>. Diakses pada 21 Januari 2017
- Gunarsa, Singgih D. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Gunung Mulia: Jakarta
- Hildayani, Rini. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Jamaris, Martini. 2006. *Pengembangan dan Perkembangan Usia Taman Kanak-Kanak*. Gramedia: Jakarta
- Kurniasih, Nuraini. 2013. *Penggunaan Alat 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 21 Januari 2018
- Latif, Mukhtar. Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana : Jakarta.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks : Jakarta
- Oktari, Vanni Mirza. 2014. *Penggunaan Media Bahan Alam terhadap Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang*. Tersedia di

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwie9_GHz-zYAhVOQLwKHQ0zB2wQFgg7MAI&url=https%3A%2F%2Fjurnal.unilak.ac.id%2Findex.php%2Fpaud-lectura%2Farticle%2Fdownload%2F1156%2F745&usg=AOvVaw1-zsosYfbJ71V59BviDufW diakses pada 17 Januari 2018

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Jakarta

Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana : Jakarta.

Rosdiana. 2015. *Pengaruh Bermain dengan Bahan Alam terhadap Kemampuan Kognitif Mengklasifikasikan Benda*. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=327869&val=1555&title=PENGARUH%20AKTIVITAS%20BERMAIN%20DENGAN%20MEDIA%20ALAM%20TERHADAP%20KEMAMPUAN%20KOGNITIF%20MENGKLASIFIKASI%20BENDA>. Diakses pada 21 Januari 2017.

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

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Alfabeta : Jakarta.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT : Bandung

Sujiono, Bambang dan Nurani, Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks : Jakarta.

Tedjasaputra, Mayke Sugianto. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT Gramedia Widiasana Indonesia : Yogyakarta.

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi : Jakarta