

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KLASIFIKASI HEWAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Nuri Naharani¹, Risalatun Nafiah², Nurinta Monalisa Naibaho³, Salsabila Paraswati⁴,
Kiran Saputra Koeswito⁵

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111130@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111148@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111083@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111131@student.unsil.ac.id

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111077@student.unsil.ac.id

Abstract. *Classification ability is an essential component of cognitive development in early childhood, as it forms the foundation for logical thinking and concept understanding. However, learning practices in early childhood education often face challenges due to limited learning media and low student concentration. This study aimed to improve the ability of children aged 4–6 years to classify animals, vegetables, and fruits through interactive learning media. The research employed a descriptive quantitative approach using a pre-test and post-test design. The participants consisted of 15 children at Kober SKB Kota Tasikmalaya. Data were collected through observation, interviews with tutors, and classification ability tests. The interactive learning media used in this study involved a game-based activity where children grouped pictures of animals, vegetables, and fruits into appropriate categories using visual boards. The results showed a significant improvement in children's classification ability, with the average score increasing from 35 in the pre-test to 85 in the post-test. In addition to cognitive improvement, the interactive media also enhanced children's concentration, active participation, and social interaction during the learning process. These findings indicate that interactive game-based learning media are effective and suitable for supporting cognitive development in early childhood education.*

Keywords: *early childhood education, classification ability, interactive learning media, educational game*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat strategis karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan anak secara menyeluruh, baik pada aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, moral, maupun kognitif. Perkembangan kognitif memiliki peran penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami konsep, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan kognitif dasar yang perlu

dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan klasifikasi, yaitu kemampuan anak dalam mengelompokkan benda atau objek berdasarkan persamaan dan perbedaan tertentu, seperti bentuk, warna, ukuran, atau jenis (Suyanto, 2015).

Kemampuan klasifikasi merupakan dasar bagi berkembangnya kemampuan berpikir logis dan sistematis pada tahap perkembangan selanjutnya. Anak yang memiliki kemampuan klasifikasi yang baik cenderung lebih mudah memahami konsep matematika, sains, serta

mampu mengorganisasi informasi secara efektif (Susanto, 2017). Oleh karena itu, stimulasi kemampuan klasifikasi perlu diberikan secara tepat dan berkelanjutan sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kober SKB Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa sebagian anak usia 4–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan objek sederhana, seperti membedakan dan mengelompokkan hewan, sayuran, dan buah. Anak cenderung keliru dalam menentukan kategori, misalnya mengelompokkan buah sebagai sayuran atau sebaliknya. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti lembar kerja dan penjelasan verbal guru, sehingga kurang melibatkan anak secara aktif. Kondisi ini menyebabkan rendahnya perhatian dan konsentrasi anak selama kegiatan belajar berlangsung, yang pada akhirnya berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar anak usia dini. Anak pada usia ini cenderung belajar secara efektif melalui pengalaman langsung, bermain, dan eksplorasi lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana proses berpikir anak masih bersifat konkret dan intuitif. Pada tahap ini, anak belum mampu berpikir abstrak sehingga membutuhkan media nyata dan aktivitas langsung untuk memahami suatu konsep (Piaget, 1964).

Berdasarkan teori tersebut, pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini hendaknya menggunakan media pembelajaran interaktif yang bersifat konkret, menarik, dan melibatkan anak secara aktif. Media pembelajaran interaktif, khususnya yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak. Melalui permainan, anak dapat belajar mengelompokkan

objek secara langsung, mencoba, mengamati, dan memperbaiki kesalahan dengan bimbingan guru. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan (Arsyad, 2019; Sari & Kurnia, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu upaya pemecahan masalah yang tepat untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kober SKB Kota Tasikmalaya. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun, khususnya dalam mengenal dan mengklasifikasikan hewan, sayuran, dan buah. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga anak lebih mudah memahami konsep klasifikasi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran serta melihat peningkatan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan hewan, sayuran, dan buah setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru PAUD dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak dalam memperoleh pengetahuan, memahami konsep, mengingat, serta memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini, cara berpikir anak masih bersifat konkret, egosentris, dan sangat bergantung pada pengalaman langsung. Anak belum mampu memahami konsep abstrak secara

penuh, sehingga pembelajaran perlu disajikan melalui benda nyata, visual, serta aktivitas bermain yang melibatkan anak secara aktif (Piaget, 1964).

2.2. Kemampuan Klasifikasi

Kemampuan klasifikasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Klasifikasi diartikan sebagai kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan persamaan dan perbedaan tertentu, seperti warna, bentuk, ukuran, jenis, atau fungsi. Kemampuan ini menjadi dasar bagi berkembangnya kemampuan berpikir logis, penalaran, serta pemahaman konsep matematika dan sains pada tahap pendidikan selanjutnya (Suyanto, 2015).

2.3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara anak dan materi pembelajaran. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong anak untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain, mencoba, dan bereksplorasi. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung belajar sambil bermain (Arsyad, 2019).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 4–6 tahun di Kober SKB Kota Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dengan tutor, dan tes kemampuan klasifikasi (Arikunto, 2013).

Media pembelajaran yang digunakan berupa permainan interaktif mengelompokkan gambar hewan, sayuran, dan buah ke dalam papan kategori (Sari & Kurnia, 2020). Analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test untuk mengetahui

peningkatan kemampuan klasifikasi anak (Sugiyono, 2019).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test kemampuan klasifikasi pada anak usia 4–6 tahun di Kober SKB Kota Tasikmalaya setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Penilaian difokuskan pada kemampuan anak dalam mengelompokkan gambar hewan, sayuran, dan buah berdasarkan kategori yang tepat.

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata sebesar 35, yang menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan objek dengan benar dan masih memerlukan banyak bantuan dari pendidik.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata post-test mencapai 85, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar anak sudah mampu melakukan klasifikasi objek secara mandiri dan lebih tepat.

Selain data kuantitatif, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pada aspek non-kognitif, seperti konsentrasi belajar, keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan, serta interaksi sosial antar anak saat bermain dan berdiskusi.

Tabel 1 berikut menyajikan perbandingan hasil pre-test dan post-test kemampuan klasifikasi anak.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Klasifikasi

Jenis Tes	Rata-rata Nilai
Pre-test	35
Post-test	85

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

4.2. Pembahasan

Peningkatan kemampuan klasifikasi anak setelah penerapan media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa penggunaan media yang melibatkan aktivitas langsung dan

visual efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Media interaktif membantu anak memahami konsep klasifikasi melalui pengalaman konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional dan belajar paling efektif melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Dengan media interaktif, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, media pembelajaran interaktif juga berdampak positif terhadap konsentrasi dan motivasi belajar anak. Anak terlihat lebih antusias, fokus, dan berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Pratiwi dan Asi'ah (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi, tetapi juga mendukung perkembangan aspek lain yang penting dalam pembelajaran anak usia dini, seperti keaktifan dan interaksi sosial.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi hewan, sayuran, dan buah pada anak usia dini. Penerapan media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, memperbaiki konsentrasi, serta membantu anak memahami konsep klasifikasi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan klasifikasi anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif, yang terlihat dari perbedaan nilai rata-rata antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang sesuai dengan

karakteristik perkembangan anak usia dini, khususnya melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung, dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan temuan tersebut, pendidik PAUD disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang variatif, kreatif, dan interaktif sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Piaget, J. (1964). *Cognitive development in children*. New York: International Universities Press.
- Pratiwi, S., & Asi'ah, Y. N. (2022). Meningkatkan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 114–122.
- Sari, R., & Kurnia, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 115–124.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, S. (2015). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Wathoni, L. M. (2020). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Sanabil.