

***Permainan Sortir Berbasis Loose Parts sebagai Strategi Pengembangan Kemampuan Klasifikasi Anak Usia Dini***

**Talitha Widad Sabrina Darmaji, M.Hery Yuli Setiawan, Paulus Widjanarko**  
Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia  
Email: [thalitasabrina682@gmail.com](mailto:thalitasabrina682@gmail.com)

***Abstract***

*Write This study was motivated by the low classification ability of children aged 5–6 years at TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Classification ability is an important part of cognitive development that needs to be stimulated from an early age through learning activities that are appropriate to children's characteristics. This study aims to improve children's classification ability through the implementation of a treasure sorting game based on loose parts. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were children aged 5–6 years at TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative descriptive approaches by examining the improvement of children's classification ability in each cycle. The results showed that the implementation of a treasure sorting game based on loose parts significantly improved children's classification ability. This improvement was indicated by children's ability to group objects based on color, shape, size, and type, as well as increased activeness and independence during the learning process. Therefore, the treasure sorting game based on loose parts is effective as an alternative learning strategy to improve early childhood classification ability.*

**Keywords:** *Classification Ability, Early Childhood, Loose Parts, Treasure Sorting Game.*

**Abstrak**

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun di TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Kemampuan klasifikasi merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang perlu distimulasi sejak dini melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak melalui penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan melihat peningkatan kemampuan klasifikasi anak pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi anak secara signifikan. Anak menjadi lebih mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan jenis, serta menunjukkan peningkatan dalam keaktifan dan kemandirian selama pembelajaran.

Dengan demikian, permainan sortir harta karun berbasis loose parts efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini.

**Kata kunci:** Kemampuan Klasifikasi, Anak Usia Dini, Loose Parts, Permainan Sortir Harta Karun.

## A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam proses pembentukan dasar perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Pada masa ini, anak berada pada periode yang dikenal sebagai golden age, yaitu masa di mana perkembangan otak berlangsung sangat pesat dan sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Menurut Berk (2022), pengalaman belajar pada usia dini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara tepat, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.<sup>1</sup>

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami informasi, serta memecahkan masalah melalui interaksi dengan lingkungan. Santrock (2020) menyatakan bahwa perkembangan kognitif mencakup perubahan dalam proses mental seperti penalaran, pemahaman konsep, dan kemampuan mengelola informasi. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional akhir, di mana anak mulai mampu berpikir simbolik serta menunjukkan kemampuan berpikir logis sederhana melalui pengalaman konkret.<sup>2</sup>

Salah satu kemampuan kognitif yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan klasifikasi. Kemampuan klasifikasi merupakan kemampuan untuk mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan dan perbedaan tertentu, seperti warna, bentuk, ukuran, dan jenis. Kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan konsep matematika awal dan kemampuan berpikir logis anak. Khadijah dan Amelia (2020) menyatakan bahwa kemampuan klasifikasi membantu anak dalam memahami hubungan antar objek serta mengorganisasi informasi secara sederhana.<sup>3</sup> Selain itu, UNICEF (2023) melalui kerangka Early Childhood Development Index (ECDI) menegaskan bahwa kemampuan klasifikasi merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek berhitung awal.<sup>4</sup>

Namun demikian, kemampuan klasifikasi tidak berkembang secara otomatis, melainkan memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Sulastri (2021) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak tidak akan optimal tanpa adanya pengalaman belajar yang bermakna dan berulang. Anak usia dini

---

<sup>1</sup> Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan (7th ed.)*. Pearson Education.

<sup>2</sup> Santrock, J. W. (2020). *Child development*. McGraw-Hill Education.

<sup>3</sup> Khadijah, & Amelia. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*.

<sup>4</sup> UNICEF. (2023). *Early Childhood Development Index (ECDI 2030)*. UNICEF.

cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan, sehingga pembelajaran yang bersifat abstrak dan kurang melibatkan aktivitas anak akan sulit dipahami.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Mumtazul Ilmi Surakarta, ditemukan bahwa kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan benda sesuai dengan kriteria yang ditentukan, masih mencampurkan berbagai objek tanpa memperhatikan kategori, serta belum mampu menjelaskan alasan dari pengelompokan yang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum memahami konsep klasifikasi secara optimal. Rendahnya kemampuan ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif.

Pembelajaran pada anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Bermain merupakan cara belajar utama bagi anak karena melalui bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mencoba berbagai kemungkinan, serta membangun pengetahuan secara mandiri. Berk (2022) menyatakan bahwa kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan sosial.<sup>6</sup> Hal ini juga sejalan dengan pendapat Santrock (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.<sup>7</sup>

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis bermain adalah penggunaan media loose parts. Loose parts merupakan bahan-bahan lepas yang dapat dimanipulasi, disusun, dan digunakan secara bebas oleh anak sesuai dengan imajinasinya. Menurut Rupnidah dan Suryana (2022), loose parts adalah media pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi dan menciptakan berbagai bentuk kegiatan belajar.<sup>8</sup> Shofa dan Atikah (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan fleksibel.<sup>9</sup>

Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran sangat relevan untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi anak. Melalui aktivitas manipulatif terhadap berbagai benda, anak dapat mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Dewi *et al.* (2023) menyatakan bahwa media loose parts efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak, termasuk dalam mengelompokkan dan memahami konsep

---

<sup>5</sup> Sulastris. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal PAUD*.

<sup>6</sup> Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson Education.

<sup>7</sup> Santrock, J. W. (2020). *Child development*. McGraw-Hill Education.

<sup>8</sup> Rupnidah, & Suryana. (2022). Media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*.

<sup>9</sup> Shofa, & Atikah. (2023). Pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.

sederhana. Selain itu, penggunaan bahan konkret memungkinkan anak untuk memahami konsep secara lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media gambar atau lembar kerja.<sup>10</sup>

Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah permainan sortir harta karun berbasis loose parts. Permainan ini dirancang dalam bentuk aktivitas pencarian dan pengelompokan benda yang menarik dan menantang bagi anak. Anak diajak untuk menemukan berbagai benda sebagai “harta karun”, kemudian mengelompokkan benda tersebut berdasarkan kriteria tertentu. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan klasifikasi, tetapi juga meningkatkan keaktifan, konsentrasi, serta kemampuan berpikir logis anak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini. Sari (2020) menyatakan bahwa penggunaan alat konkret dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk. Putri dan Handayani (2021) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan klasifikasi anak. Selain itu, Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk dalam aktivitas pengelompokan benda.<sup>11</sup> Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts di TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta meningkatkan keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun di TK Mumtazul Ilmi Surakarta. Subjek penelitian berjumlah 10 anak.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan menggunakan permainan sortir harta karun berbasis loose parts. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif

---

<sup>10</sup> Dewi, N., dkk. (2023). Pengaruh media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD*.

<sup>11</sup> Rahmawati. (2022). Penerapan permainan loose parts untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD*.

dan kuantitatif. Penelitian dinyatakan berhasil jika kemampuan klasifikasi dan keaktifan anak meningkat sesuai kriteria yang ditetapkan.

## B. Pembahasan

### 1. Peningkatan Kemampuan Klasifikasi Anak melalui Permainan Sortir Harta Karun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun secara bertahap. Anak menjadi lebih mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan jenis setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam dua siklus. Kemampuan klasifikasi merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis dan memahami hubungan antar objek. Menurut Khadijah dan Amelia, kemampuan klasifikasi membantu anak dalam mengorganisasi informasi serta memahami persamaan dan perbedaan suatu objek.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut berkembang karena anak memperoleh pengalaman langsung dalam mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan benda.

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat anak lebih mudah memahami konsep klasifikasi karena kegiatan dilakukan secara konkret dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain.<sup>13</sup> Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Mumtazul Ilmi Surakarta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun setelah diterapkannya permainan sortir harta karun berbasis loose parts. Peningkatan ini terlihat secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran, baik dari aspek ketepatan dalam mengelompokkan benda, kemampuan menggunakan kriteria klasifikasi, maupun kemampuan anak dalam menjelaskan alasan dari pengelompokan yang dilakukan.

Pada kondisi awal (pra tindakan), kemampuan klasifikasi anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan benda sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Anak cenderung mencampurkan berbagai objek tanpa memperhatikan perbedaan atribut yang dimiliki, seperti warna, bentuk, maupun ukuran. Dalam kegiatan pembelajaran, anak sering menunjukkan kebingungan ketika diminta untuk mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu. Selain itu, anak juga belum mampu menjelaskan alasan dari pengelompokan yang dilakukan, yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep klasifikasi masih bersifat sangat dasar dan belum terstruktur.

---

<sup>12</sup> Khadijah, & Amelia. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*

<sup>13</sup> Santrock, J. W. (2020). *Child development*. McGraw-Hill Education.

Kondisi ini diperkuat dengan rendahnya keterlibatan anak dalam pembelajaran, di mana sebagian anak terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan kurang tertarik terhadap kegiatan yang diberikan.

Setelah diberikan tindakan pada siklus I melalui penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts, mulai terlihat adanya perubahan dalam kemampuan klasifikasi anak. Anak menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan, seperti mencari “harta karun”, mengamati benda, serta mencoba mengelompokkan objek yang ditemukan. Pada tahap ini, sebagian anak sudah mulai mampu mengelompokkan benda berdasarkan satu kriteria sederhana, seperti warna atau bentuk. Namun demikian, dalam pelaksanaannya anak masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru, terutama dalam memahami instruksi dan dalam mempertahankan konsistensi pengelompokan.

Selain itu, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti anak yang masih mencampurkan benda dengan kriteria yang berbeda, serta anak yang belum mampu menjelaskan alasan dari pengelompokan yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun telah terjadi peningkatan, kemampuan klasifikasi anak masih berada pada tahap awal perkembangan. Dari segi proses pembelajaran, keterlibatan anak mulai meningkat, namun belum merata pada seluruh anak. Beberapa anak masih memerlukan motivasi tambahan untuk dapat berpartisipasi secara aktif.

Perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus II dengan memberikan variasi kegiatan yang lebih terstruktur dan memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi. Pada siklus ini, kemampuan klasifikasi anak mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Anak tidak hanya mampu mengelompokkan benda berdasarkan satu kriteria, tetapi juga mulai mampu menggunakan dua kriteria secara bersamaan, seperti warna dan ukuran atau bentuk dan jenis. Selain itu, anak menunjukkan peningkatan dalam ketepatan pengelompokan serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada siklus II, anak juga mulai mampu mengemukakan alasan sederhana terhadap hasil klasifikasi yang dilakukan. Meskipun penjelasan yang diberikan masih sederhana, hal ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami konsep klasifikasi secara lebih mendalam. Keterlibatan anak dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan lebih baik, bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil pekerjaannya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun secara bertahap. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil belajar, tetapi juga dari proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Anak tidak hanya belajar mengelompokkan benda, tetapi juga belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial, dan bahasa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan memberikan pengalaman langsung kepada anak dalam memahami konsep klasifikasi melalui kegiatan yang konkret dan bermakna.

Kemampuan klasifikasi pada anak berkembang melalui proses mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini, proses tersebut difasilitasi melalui permainan sortir harta karun, di mana anak secara aktif terlibat dalam menemukan, memilih, dan mengelompokkan benda. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk membangun pemahaman konsep secara bertahap melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan dengan metode yang bersifat abstrak.

## **2. Loose Parts sebagai Media Pembelajaran Berbasis Eksplorasi**

Penggunaan loose parts dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai benda secara bebas dan kreatif. Loose parts merupakan media yang bersifat open-ended sehingga dapat digunakan dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi dan kemampuan anak. Rupnidah dan Suryana (2022), menjelaskan bahwa loose parts mampu menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini, anak tidak hanya belajar mengelompokkan benda, tetapi juga belajar mengamati karakteristik objek, membandingkan perbedaan, serta menentukan kategori secara mandiri.

Selain itu, penggunaan media konkret membantu anak memahami konsep klasifikasi secara lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan lembar kerja atau gambar. Shofa dan Atikah menyatakan bahwa loose parts dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak belajar melalui manipulasi

---

<sup>14</sup> Rupnidah, & Suryana. (2022). Media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*.

benda secara langsung.<sup>15</sup> Penggunaan *loose parts* sebagai media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan peningkatan kemampuan klasifikasi anak. Loose parts merupakan media yang bersifat terbuka (*open-ended*), sehingga memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mengelompokkan benda. Anak dapat menggunakan satu atau lebih kriteria dalam klasifikasi, serta dapat mengubah cara pengelompokan sesuai dengan pemahamannya. Kondisi ini mendorong anak untuk berpikir secara fleksibel dan kreatif dalam memahami konsep klasifikasi.

Lebih jauh penggunaan benda konkret dalam pembelajaran membantu anak dalam memahami konsep secara lebih nyata. Anak dapat langsung melihat, menyentuh, dan membandingkan objek yang digunakan, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung daripada melalui penjelasan verbal semata. Peningkatan kemampuan klasifikasi juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran berbasis bermain. Permainan sortir harta karun yang digunakan dalam penelitian ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan anak. Anak merasa bahwa mereka sedang bermain, bukan belajar dalam arti formal, sehingga mereka lebih bebas untuk bereksplorasi dan mencoba berbagai kemungkinan. Kondisi ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan klasifikasi.

Keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberhasilan penelitian ini. Anak yang terlibat secara aktif cenderung lebih mudah memahami konsep yang dipelajari, karena mereka mengalami langsung proses pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini, keterlibatan anak terlihat dari keaktifan dalam mencari benda, mengelompokkan objek, berdiskusi dengan teman, serta menyampaikan hasil pengelompokan. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan klasifikasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi anak.

Penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts tidak hanya meningkatkan kemampuan klasifikasi anak, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih antusias, fokus, dan percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Berk menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas utama anak dalam belajar karena melalui bermain anak

---

<sup>15</sup> Shofa, & Atikah. (2023). Pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*

dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan keterampilan sosial.<sup>16</sup> Dalam penelitian ini, unsur permainan membuat anak merasa belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan aktif anak terlihat dari keberanian anak dalam mencari benda, mengelompokkan objek, berdiskusi dengan teman, serta menyampaikan hasil klasifikasi yang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

### **3. Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Anak**

Dalam penerapan permainan sortir harta karun berbasis loose parts, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga membimbing anak dalam memahami konsep klasifikasi melalui pertanyaan pemantik dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan bantuan yang cukup intensif agar anak memahami cara mengelompokkan benda sesuai dengan kriteria tertentu. Namun secara bertahap, bantuan tersebut dikurangi sehingga anak mampu melakukan klasifikasi secara lebih mandiri. Menurut Sulastri, pembelajaran anak usia dini akan lebih efektif apabila guru memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.<sup>17</sup> Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung eksplorasi dan keterlibatan aktif anak.

Peran guru sebagai fasilitator juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga memberikan pertanyaan pemantik yang mendorong anak untuk berpikir, serta memberikan dukungan yang membantu anak dalam memahami konsep klasifikasi. Pada tahap awal, guru memberikan bimbingan yang cukup intensif, namun secara bertahap bimbingan tersebut dikurangi seiring dengan meningkatnya kemandirian anak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara bertahap mampu membantu anak dalam membangun pemahaman secara mandiri.

### **4. Analisis Hasil Penelitian dalam Perspektif Teori Konstruktivisme**

Hasil penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam kegiatan permainan sortir harta karun berbasis loose parts, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menemukan,

---

<sup>16</sup> Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan (7th ed.)*. Pearson Education

<sup>17</sup> Sulastri. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal PAUD*

mengamati, dan mengelompokkan benda. Pembelajaran yang bersifat aktif dan eksploratif memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahamannya sendiri terhadap konsep klasifikasi. Anak belajar melalui proses mencoba, membandingkan, dan memperbaiki kesalahan selama kegiatan berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan berbasis loose parts sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret dan interaktif dalam memahami konsep pembelajaran. Jika dikaitkan dengan teori dan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan dan penggunaan media konkret dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Kemampuan klasifikasi sebagai bagian dari perkembangan kognitif dapat berkembang optimal apabila anak diberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif anak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat *open-ended* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat tertutup. Dalam pembelajaran *open-ended*, anak memiliki kebebasan untuk menentukan cara belajar mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Anak tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan.

##### **5. Kelebihan dan Keterbatasan Permainan Sortir Harta Karun Berbasis Loose Parts**

Permainan sortir harta karun berbasis loose parts memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan fleksibel. Anak dapat menggunakan berbagai benda yang tersedia untuk belajar klasifikasi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. selanjutnya, penggunaan *loose parts* juga membantu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan sosial anak melalui kegiatan kerja sama dan diskusi kelompok. Haryanto dan Twiningsih menjelaskan bahwa penggunaan loose parts dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak secara optimal.<sup>18</sup>

Penggunaan media loose parts juga memiliki keterbatasan, terutama dalam pengelolaan kelas dan persiapan media. Guru memerlukan waktu untuk menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan serta memastikan keamanan benda yang digunakan

---

<sup>18</sup> Haryanto, & Twiningsih. (2024). Implementasi media loose parts pada pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

anak. Selain itu, kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* membutuhkan pengawasan yang lebih intensif agar kegiatan tetap berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan peningkatan kemampuan klasifikasi dalam penelitian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu penggunaan media *loose parts*, penerapan pembelajaran berbasis bermain, keterlibatan aktif anak, serta peran guru sebagai fasilitator. Keempat faktor tersebut saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PAUD perlu lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media konkret. Pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Dengan demikian, penggunaan permainan sortir harta karun berbasis *loose parts* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan klasifikasi anak usia dini.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Mumtazul Ilmi Surakarta, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan sortir harta karun berbasis *loose parts* efektif dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia 5–6 tahun. Peningkatan kemampuan klasifikasi terlihat secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran, baik dari aspek ketepatan dalam mengelompokkan benda, kemampuan menggunakan kriteria klasifikasi, maupun kemampuan anak dalam menjelaskan alasan dari pengelompokan yang dilakukan. Pada kondisi awal, kemampuan klasifikasi anak masih tergolong rendah, di mana sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan benda sesuai dengan kriteria yang ditentukan dan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pengelompokan. Setelah dilakukan tindakan melalui permainan sortir harta karun berbasis *loose parts*, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, anak mulai mampu mengelompokkan benda berdasarkan satu kriteria sederhana dengan bantuan guru. Selanjutnya pada siklus II, kemampuan anak berkembang lebih optimal, ditandai dengan meningkatnya kemandirian, ketepatan dalam klasifikasi, serta kemampuan menggunakan lebih dari satu kriteria dalam mengelompokkan benda.

Selain itu, penerapan permainan sortir harta karun berbasis *loose parts* juga mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak menjadi lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang semula bersifat pasif berubah menjadi lebih aktif dan interaktif, sehingga

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak. Penggunaan permainan sortir harta karun berbasis loose parts tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi anak, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### Referensi

- Arramdhani. (2025). Loose parts media in stimulating early literacy. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson Education.
- Berk, L. E. (2022). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson Education
- Dewi, N., dkk. (2023). Pengaruh media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD*.
- Eriani, dkk. (2022). Pengaruh penggunaan loose parts terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Haryanto, & Twiningsih. (2024). Implementasi media loose parts pada pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Haryanto, & Twiningsih. (2024). Implementasi media loose parts pada pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Khadijah, & Amelia. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Khadijah, & Amelia. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*
- Novia. (2022). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*.
- Nurjanah. (2019). Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*.
- Oviani, & Padiya. (2024). Pengaruh penggunaan media loose part terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal PAUD*.
- Putri, & Handayani. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan berpikir logis anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rahmawati. (2022). Penerapan permainan loose parts untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal PAUD*.
- Rohmadanika. (2023). Pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rupnidah, & Suryana. (2022). Media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*.
- Rupnidah, & Suryana. (2022). Media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD*.
- Santrock, J. W. (2020). *Child development*. McGraw-Hill Education.
- Santrock, J. W. (2020). *Child development*. McGraw-Hill Education.
- Shofa, & Atikah. (2023). Pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Shofa, & Atikah. (2023). Pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*
- Sulastri. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal PAUD*.
- Sulastri. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal PAUD*
- UNICEF. (2023). *Early Childhood Development Index (ECDI 2030)*. UNICEF.