

Jurnal Care (*Children Advisory Research and Education*): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 12, No. 2, Januari 2025 (182-190)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v12i2.19751>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Peningkatan Kemampuan Klasifikasi melalui Media *Animal Board* pada Anak Usia 3-4 Tahun

Rahma Handayani^{1✉}, Octavian Dwi Tanto², Dita Primashanti Koesmadi³

^{1,2,3}STKIP Modern Ngawi, Ngawi, Indonesia

^{1✉}yenirahmahandaayani@gmail.com

Received: 10-05-2024

Accepted: 04-07-2024

Published: 01-01-2025

Abstrak

Kemampuan klasifikasi pada anak Kelompok Bermain Sri Asih kurang berkembang dengan maksimal karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran serta media yang digunakan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi melalui media animal board pada anak Kelompok Bermain rentang usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Sri Asih sebanyak 16 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa skala, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah 80%. Tindakan dalam penelitian ini ada 2 siklus yang mana setiap siklusnya dilakukan 3 tindakan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan klasifikasi anak mengalami peningkatan yaitu dari 13% pada observasi awal menjadi 25% pada siklus I dan meningkat hingga mencapai 81% pada siklus II. Indikator yang muncul adalah anak mampu mengklasifikasi berdasarkan ukuran dan jenis, mengklasifikasi berdasarkan warna dan bentuk serta mengklasifikasi berdasarkan pola. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas.

Kata Kunci: anak; animal board; kemampuan klasifikasi; media

Abstract

The classification abilities of Sri Asih Play Group children are not fully developed due to the lack of variation in the learning process and the media used. This classroom action research aims to improve classification skills through animal board media in Play Group children aged 3-4 years. This research uses the Kemmis and McTaggart classroom action research model. The subjects in this research were 16 children from the Sri Asih Play Group, consisting of 10 boys and 6 girls. The data collection techniques in this research are observation, interviews, and documentation. The instruments used are scales, observation guidelines and interview guidelines. The success indicator set is 80%. There were 2 cycles of action in this research, where 3 actions were carried out in each cycle. The research results showed that children's classification ability had increased from 13% in the initial observation to 25% in cycle I and increased to 81% in cycle II. The indicators emerged that children could classify based on size and type, color and shape, and pattern. There is a need to develop creative and innovative learning media in the classroom.

Keywords: animal boards; child; classification capabilities; media

Pendahuluan

Kemampuan klasifikasi pada anak usia 3-4 tahun bertujuan untuk melatih dan mengembangkan pola berpikir analitik serta logis. Kemampuan klasifikasi merupakan turunan dari perkembangan kognitif pada ranah berfikir (Anwar, 2021). Mengklasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena mengklasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda (Adawiyah et al., 2022). Kemampuan mengklasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri seseorang, namun perlu dibangun sejak dini (Anwar, 2022). Kemampuan mengklasifikasi anak harus diasah sejak dini dalam hal yang konkret berdasarkan warna, jenis, bentuk, ukuran dan pola (Qisthiyah, 2022).

Kemampuan mengklasifikasikan benda sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan mengklasifikasikan benda diperlukan agar anak memiliki pengetahuan untuk mengenal dan membedakan benda-benda yang ada dilingkungan sekitarnya. Kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini diantaranya: (1) mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu seperti bentuk, ukuran, jenis, pola dan lain-lain; (2) menunjukkan dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran, atau menurut ciri-ciri tertentu; (3) mengenal perbedaan besar-kecil, banyak-sedikit panjang-pendek, tebal-tipis, kasar-halus, berat ringan, jauh-dekat, sama dan tidak sama; dan (4) menyusun benda dari besar-kecil kecil-besar (Sarah Zahro Nauli Ramadhan, 2018).

Penelitian peningkatan kemampuan klasifikasi pada anak usia dini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ira Arini (2020); Rendy Setyowahyudi (2020); Tarich Aidilla Rani (2020); Savira, A. M., & Relmasira, S. C. (2019); dan Apriani, D. (2022). Kelima penelitian ini menjadi referensi bahwa kemampuan klasifikasi pada anak usia dini khususnya usia 3-4 tahun sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan klasifikasi ini diperlukan untuk mempersiapkan anak-anak usia dini menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Pentingnya kemampuan klasifikasi dan stimulasinya berkaitan dengan masa emas yang dilalui anak. Hal ini memiliki tujuan untuk melatih dan mengembangkan pola berpikir analitik dan logis. Pada dasarnya kemampuan klasifikasi merupakan turunan dari perkembangan kognitif pada ranah berfikir.

Anak-anak di Kelompok Bermain Sri Asih memiliki kemampuan klasifikasi yang kurang berkembang dengan maksimal dikarenakan kurang bervariasinya proses pembelajaran serta media yang digunakan. Hal tersebut dapat terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu; (1) kurangnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran, warna; (2) kurangnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis, bentuk; (3) kurangnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan pola. Dari 16 anak ada yaitu 1 anak atau 6% berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 9 anak atau 56% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 31% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak atau 13% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Permasalahan ini muncul dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan kurang variatif sehingga anak kurang berminat mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat klasikal atau kegiatan pembelajarannya berpusat pada guru (*teacher center*).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. Anak-anak pada usia 3-4 tahun membutuhkan mainan yang mengeksplor kemampuan klasifikasi dan aspek perkembangan lain. *Animal board* adalah

permainan yang dimainkan di atas papan dan bertujuan untuk memperkenalkan berbagai macam binatang, tempat tinggal binatang, makanan binatang, dan manfaat binatang. Binatang dan habitatnya merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diberikan kepada anak-anak sejak usia dini guna mengenalkan makhluk hidup dan lingkungan sekitar.

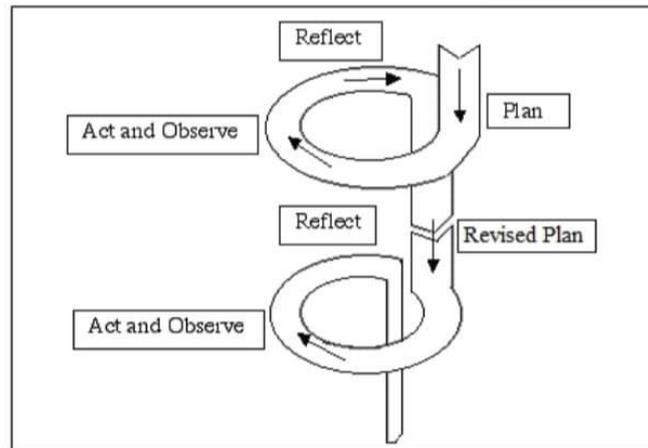
Pemilihan media *animal board* didasarkan pada alasan bahwa media *animal board* bagian dari media konkret yang menjadi salah satu faktor penting dalam kemampuan klasifikasi. *Animal board* merupakan salah satu mainan edukasi yang tepat. Astarti (2019) menyatakan bahwa pada dasarnya anak sulit berkonsentrasi dalam rentang yang panjang. Anak mudah berpaling dan mencari kegiatan lain, kecuali kegiatan tersebut bervariasi, menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Saat anak bermain *Animal board*, anak akan fokus atau berkonsentrasi penuh terhadap pembelajaran tersebut.

Media *animal board* memiliki banyak keunggulan diantaranya media ini dapat dibuat sendiri oleh guru karena bahannya mudah dicari dan aman bagi anak-anak. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan. Penggunaan media *Animal board* dapat memusatkan atau memfokuskan perhatian dan konsentrasi anak terhadap suatu masalah yang dibicarakan. Media ini juga dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung. *Animal board* merupakan media yang tepat sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengklasifikasi pada anak usia dini dengan cara anak-anak mulai belajar mengamati sifat-sifat yang sama dari objek, memisahkan atau mengelompokkan sesuai ukuran, warna, jenis, bentuk dan pola. Anak juga belajar berkonsentrasi dan hanya fokus pada pembelajaran serta menstimulasi kemampuan klasifikasi.

Hal tersebut yang melatar belakangi dilaksanakannya penelitian tentang peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media *animal board* pada anak Kelompok Bermain Sri Asih. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *animal board* dapat meningkatkan perkembangan kemampuan klasifikasi pada anak Kelompok Bermain Sri Asih, dan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan klasifikasi dengan menggunakan media *animal board*. Manfaat penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini melalui media *animal board* dan sebagai variasi atau alternatif pembelajaran oleh guru-guru PAUD untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK model Kemmis dan McTaggart yang terbagi menjadi empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model penelitian Kemmis dan McTaggart adalah seperti gambar di bawah ini (Aliyyah, 2021).



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari orang-orang yang berperan langsung dalam proses pembelajaran di Kelompok Bermain Sri Asih yaitu kepala, pengajar, dan peserta didik. Sumber data terdiri dari 16 anak yaitu 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan klasifikasi anak pada anak Kelompok Bermain Sri Asih. Indikator keberhasilan meliputi beberapa aspek yaitu menggunakan benda-benda sebagai permainan klasifikasi berdasarkan pengelompokan, perbedaan dan persamaan ukuran, jenis, warna, bentuk dan pola. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan atau *planning* peneliti membuat perangkat pembelajaran yaitu RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) serta membuat media pembelajaran. Pelaksanaan tindakan atau *acting* pada RPPH dengan materi yang berhubungan dengan kemampuan klasifikasi dalam 2 siklus. Refleksi dalam penelitian dilakukan dengan menganalisis hasil pada tahap pelaksanaan kemudian merancang tindak lanjut dari hasil pelaksanaan tindakan.

Adapun cara untuk mengetahui keabsahan data dalam penelitian ini digunakan teknik pemeriksaan tiga cara dari 10 cara yang digunakan Moelong yaitu ketekunan pengamatan, triangulasi, dan pengecekan teman sejawat melalui diskusi. Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci, dan terus menerus selama proses penelitian di Kelompok Bermain Sri Asih. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara secara terbuka terhadap sumber data untuk memperoleh data yang lengkap dan apa adanya. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) membandingkan data yang diperoleh dengan hasil konfirmasi kepada guru kelas sebagai sumber lain tentang minat belajar yang dimiliki oleh subjek penelitian pada pokok bahasan lain; (2) membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa dan guru pada saat proses kegiatan pembelajaran; (3) membandingkan hasil tes dengan hasil wawancara. Pengecekan teman sejawat dilakukan dengan mendiskusikan proses dan hasil penelitian dengan dosen pembimbing atau teman-teman mahasiswa yang sedang atau telah mengadakan penelitian atau orang yang berpengalaman dalam penelitian dengan harapan peneliti mendapatkan *input* baik dari segi metodologi maupun konteks penelitian.

Peneliti menggunakan analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga hal, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti

mengamati proses belajar mengajar dengan melihat lembar observasi kemudian dihitung jumlahnya. Apabila nilai yang diperoleh anak antara 80–100% maka kriteria berkembang sangat baik (BSB), 54–80% maka kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), 28–54% kriteria mulai berkembang (MB), dan 0–28% kriteria belum berkembang (BB). Dalam penelitian ini tingkat keberhasilan dikatakan tuntas jika 80% dari total anak dan subjek mendapat nilai 4. Penyajian data dilakukan dengan menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat menarik kesimpulan serta pengambilan-pengambilan tindakan. Setelah itu, data dideskripsikan untuk memperoleh bentuk nyata dari responden sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan penelitian yang dilakukan. Data-data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan kemudian dirumuskan menjadi sebuah kesimpulan yang merupakan hasil temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut berupa deskripsi yang merupakan gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah dilaksanakan penelitian menjadi lebih jelas. Jika hasil dari kesimpulan yang diperoleh kurang kuat maka diperlukan adanya verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

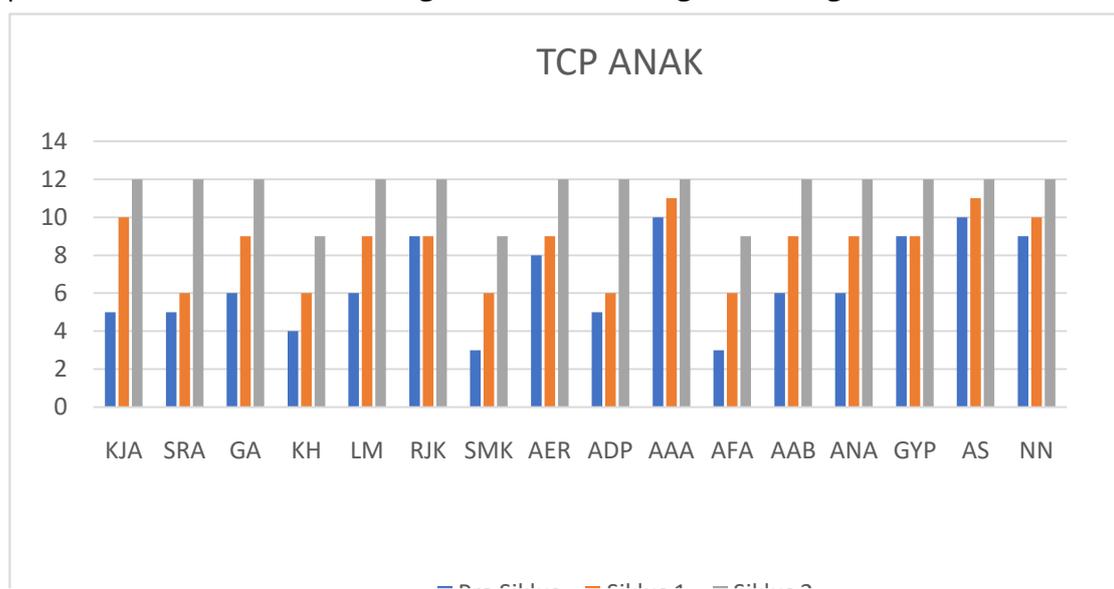
Pelaksanaan tindakan dalam penelitian peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui media *animal board* pada Kelompok Bermain Sri Asih terbagi menjadi tiga tahap yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Observasi awal (pra siklus) dilakukan di awal bulan Januari untuk mengetahui kemampuan awal klasifikasi pada anak Kelompok Bermain Sri Asih. Kemampuan awal klasifikasi sangatlah rendah yaitu 1 anak atau 6% berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 9 anak atau 56% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 25% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak atau 13% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemampuan klasifikasi pada anak Kelompok Bermain Sri Asih belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu berkisar 80% dari TCP minimal tersebut yaitu pada kriteria BSB atau Berkembang Sangat Baik dengan presentase 80% sampai dengan 100%. Hasil tersebut yang menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi melalui media *animal board* pada anak Kelompok Bermain Sri Asih. Pada observasi awal, anak masih kesulitan mengklasifikasi berdasarkan ukuran, jenis, warna, bentuk, dan pola.

Siklus I dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH, kemudian pelaksanaan tindakan siklus I dengan mengambil tema binatang dan sub tema macam-macam binatang. Pada pertemuan pertama guru menunjukkan media *animal board* pada anak kemudian mengajak anak untuk mengamati media yang telah disiapkan oleh guru. Anak kemudian diajak bermain mengurutkan binatang dari ukuran kecil ke ukuran besar dan anak bermain secara bergantian di media yang sudah disiapkan. Pada pertemuan kedua anak diajak untuk membedakan jenis ikan yang bisa dimakan atau tidak bisa dimakan, secara bergantian anak melakukan unjuk kerja. Pada pertemuan ketiga anak diajak menghubungkan binatang sesuai dengan hasil ternaknya, secara bergantian anak bermain di media yang sudah disiapkan. Kemampuan klasifikasi pada anak KB Sri Asih melalui media *animal board* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 5 anak atau 31% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 7 anak atau 44% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak atau 25% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pelaksanaan tindakan pada siklus II juga dilakukan dalam tiga tindakan yang diawali dengan perencanaan untuk menyusun RPPH, kemudian pelaksanaan tindakan siklus II dengan mengambil tema binatang dan sub tema macam-macam binatang. Pada pertemuan pertama guru mengajak anak bermain mengelompokkan gambar binatang sesuai karakteristik warna. Pada pertemuan kedua guru mengajak anak untuk mengelompokkan binatang berdasarkan bentuknya, secara bergantian anak bermain dengan media yang ada. Pada pertemuan ketiga, anak diajak menempel gambar binatang sesuai dengan habitat dan makanannya. Selama proses pembelajaran guru mengamati dan mencatat perkembangan anak. Hasil penelitian pada siklus II yaitu capaian kemampuan klasifikasi pada anak KB Sri Asih melalui media *animal board* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 0 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 19% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 13 anak atau 81% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil siklus I dan siklus II menunjukkan semua anak mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi mencapai 81% yang artinya sudah melampaui kriteria keberhasilan yang sudah peneliti tentukan. Kemampuan mengklasifikasi anak harus diasah sejak dini dalam hal yang konkret berdasarkan warna, jenis, bentuk, ukuran dan pola (Qisthiyah, 2022).

Hasil di atas sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan tingkat keberhasilannya. Berg menyatakan bahwa kemampuan klasifikasi dapat meningkat melalui permainan klasifikasi dengan tema binatang (Ritonga, 2022), dalam hal ini melalui media *animal board*. Chrystanti dan Sukardi menyatakan kegiatan bermain klasifikasi melalui *animal board* dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dibuktikan dengan anak telah mampu memahami dan mengeksplorasi kemampuan klasifikasi dan aspek perkembangan lain (Fadillah, 2021).

Hasil observasi peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media *animal board* dari prasiklus, siklus I ke siklus II digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Klasifikasi

Hasil penelitian pada siklus II yaitu capaian kemampuan klasifikasi pada anak Kelompok Bermain Sri Asih melalui media *animal board* mengalami kenaikan cukup bagus yaitu 0 anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB), 0 anak berada pada kriteria

Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 19% berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 13 anak atau 81% berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Animal board merupakan salah satu mainan edukasi yang tepat. Pada dasarnya anak sulit berkonsentrasi dalam rentang yang panjang Astari (2019).

Simpulan

Proses peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media *animal board* adalah sebagai berikut; penelitian peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media *animal board* pada anak di Kelompok Bermain Sri Asih dilaksanakan dalam dua siklus dan disetiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada siklus pertama dilaksanakan dengan tema binatang dengan kegiatan mengurutkan binatang peliharaan dari yang kecil ke besar (kucing, kelinci, ikan hias), membedakan jenis ikan yang bisa dimakan dan yang tidak (paus, hiu, lele, bandeng), menghubungkan binatang dengan hasil ternaknya (sapi, lebah, ayam). Pada siklus kedua dilaksanakan dengan tema binatang dengan kegiatan mengelompokkan binatang berdasarkan karakteristik warna (kupu-kupu, serangga, burung), menunjukkan ciri fisik atau bentuk binatang berdasarkan perkembang biakannya, dan menempel binatang dengan menyesuaikan habitat serta makanannya (harimau tinggal di hutan makanannya rusa). Adapun saran untuk guru Kelompok Bermain Sri Asih agar lebih mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan variatif dengan berbagai media guna menarik minat anak belajar, selain itu juga sangat penting untuk lebih banyak melibatkan anak kedalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kemampuan klasifikasi anak usia dini melalui media *animal board* dan sebagai variasi atau alternatif pembelajaran oleh guru-guru PAUD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas Kelompok Bermain Sri Asih yang sudah membantu selama proses penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada dosen pembimbing dari STKIP Modern Ngawi atas ilmu dan bimbingannya.

Daftar Pustaka

- Apriani, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PANDUBI (Papan Dunia Binatang) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas I MI Ulul Albab Plesungan Bojonegoro*. Skripsi. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. <https://repository.unugiri.ac.id/eprint/1922>
- Anwar, R. N. (2021). Mengelola Stres Mengasuh Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19 Perspektif Islam. Seminar Nasional Prasekolah, Sekolah Dasar Dan Manajemen Pendidikan, 135–140.
- Anwar, R. N. (2021f). Parents ' Involvement In The Quran Education In Early Childhood During The Covid-19 Pandemic. International Seminar on Islamic Religion (ISoIR), 83–88.
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi pada Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 117-126. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.3>
- Astari, T., & Chozin, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Matematika melalui Media Saku Pintar Anak Usia 4-5 Tahun. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5104>

- Adawiyah, R., Fitriani, R., & Suhirman. (2022). Edukasi Dan Simulasi Penggunaan Ape Matematika Aud Untuk Guru Dan Orang Tua. *Jurnal Care*, 10(1), 31–39
- Fadillah, R. A. N., Nurhayati, D., & Rachminingsih, I. (2021). Perancangan Board Game Pengenalan Hewan dan Habitatnya untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 49-56. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/download/1662/1105>
- Ismail, M. Jen. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.67>
- Juniati, W., & Hazizah, N. (2020). Pengaruh Permainan Sorting Color dalam Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi Pra-matematika di Taman Kanak-kanak Islam Budi Mulia. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 143-151. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2187>
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Binatang untuk Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128-13. DOI: 10.21831/jitp.v7i2.33879
- Kusmana, H. S. (2023). *Pengaruh Media Montase Terhadap Kemampuan Klasifikasi Objek pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi*. Skripsi. Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/45475>
- Qisthiyah, A., Malika, S. A., Maharani, Z., & Hasanah, L. (2022). Pengenalan Klasifikasi Menggunakan Media Bahan Alam pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Ar-Rahmah. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.1999>
- Rahmawati, S. C. (2020). Meningkatkan Kemampuan Klasifikasi melalui Media Bahan Alam pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA Busuran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi* 9(2). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/viewFile/16942/16357>
- Ramadhan, S. Z. N., & Sofia, A. (2018). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Anak Usia Dini melalui Bermain Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14956>
- Rani, A., Nasirun, M., & Indrawati, I. (2020). Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pena PAUD*, 1(1), <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.14005>
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40-46. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418>
- Safitri, M. (2021). *Aktivitas Bermain Eksplorasi Alam pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Hidayah IX Karonsih Kec Ngaliyan Kota Semarang Tahun 2021*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16210>
- Salahuddin, A., Saputra, A., & Gustina, R. (2023). Pengembangan Permainan Edukatif Papan Pintar pada Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 01 Koto Baru. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 44-50. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3050>
- Savira, A. M., & Relmasira, S. C. (2019). Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Ilmu Pengetahuan Alam melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw dengan Bantuan Media Animal Board. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 811-819. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.286>
- Setyowahyudi, R. (2020). Pengaruh Media Benda-benda Alam Terhadap Kemampuan Klasifikasi dan Mengurutkan Pola Anak Usia 4-5 Tahun di TK Rahmatullah. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 195-205. DOI: 10.24235/awlady.v6i2.5878

Ulandari, V., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia* 3(2), 72–77. <https://doi.org/10.33369/jip.3.2.127-132>