

**PENGARUH PERMAINAN TEKA-TEKI GAMBAR TERHADAP
KEMAMPUAN KLASIFIKASI ANAK KELOMPOK B
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU
MAWADDAH ANTANG KOTA MAKASSAR**

Ferda Febriana

Prodi PG. PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Febyfebriana79@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilandasi oleh kenyataan di lapangan yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda secara sederhana di kelompok B Taman Kanak-kanak IT Mawaddah Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap peningkatan kemampuan klasifikasi sederhana anak pada kelompok B. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan teka-teki gambar dalam meningkatkan kemampuan klasifikasi sederhana anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Adapun desain penelitiannya yaitu *pretest dan posstest one group design* dengan jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 16 anak didik di Kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Mawaddah Antang.. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi dan dokumentasi, data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametric dengan menggunakan analisis uji beda *wilcoxon*. Ada perbedaan nilai kemampuan klasifikasi anak sebelum dan sesudah penerapan permainan teka-teki gambar. Hal ini merujuk pada nilai kemampuan klasifikasi anak sebelum diberi perlakuan memiliki rata-rata sebesar 9,6, dan setelah diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 21,18. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*, artinya ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Kata Kunci : Kemampuan Klasifikasi Sederhana, Permainan Teka-Teki Gambar

Pengembangan kognitif merupakan kemampuan dasar di taman kanak-kanak (TK) yang penting untuk dikembangkan. Tujuan dari pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah apa yang telah diajarkan padanya, berlatih memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

Agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal, perlu adanya pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Lingkup pengembangan kognitif

anak salah satunya adalah pembelajaran matematika, pembelajaran matematika tersebut sangat penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini agar sejak dini anak dapat belajar berpikir logis dan matematis. Salah satu konsep matematika yang dikembangkan pada anak usia dini adalah belajar mengklasifikasi. Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan kepada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar berfikir secara logis, yakni anak akan belajar mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasikan benda.

Kemampuan klasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri anak, namun perlu dibangun sejak dini. Anak

harus sudah mulai diasah kemampuan klasifikasi dalam hal yang konkret berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Misalnya, dimulai dari melatih anak membereskan mainan berdasarkan jenis, ukuran, bentuk, dan warna. Latihan klasifikasi juga bisa dibiasakan dalam kegiatan sehari-hari seperti meletakkan benda pada tempatnya dan mengelompokkannya.

Dengan bermain anak lebih mudah belajar ini seiring dengan pendapat Jeon Marzollo dan Jenice Lloyd mengatakan bahwa dahulu pendidikan dan kegiatan bermain adalah kegiatan yang berlawanan namun sekarang dua kegiatan ini justru efektif diterapkan pada anak usia dini sehingga banyak guru memakai metode ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Februari 2018 pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Mawaddah Antang Kecamatan Manggala kota Makassar, menunjukkan bahwa kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan dua dan tiga kategori belum dikuasai betul oleh semua anak, hal tersebut ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam mencari persamaan, perbedaan serta kemampuan untuk mengelompokkan benda-benda atau objek di sekitar berdasarkan ukuran, warna dan bentuk.

Tingkat perkembangan anak tidak sama walaupun kisaran usia anak adalah sama yakni 4-6 tahun, kemudian mendorong guru untuk memberikan kegiatan dengan tingkat kesulitan berbeda berdasarkan tingkat

pencapaian perkembangan anak, kemampuan anak berkembang sesuai tingkat perkembangannya namun masih ada anak yang tingkat kemampuannya lambat jika di dukung dengan pemberian stimulasi yang baik.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang teka-teki gambar berdasarkan masalah tersebut diatas maka peneliti memilih judul yaitu pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kecamatan Manggala kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum dan setelah penerapan permainan teka-teki gambar pada anak taman kanak-kanak
2. Apakah ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana pada anak taman kanak-kanak ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum dan setelah penerapan permainan teka-teki gambar di taman kanak-kanak
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak usia dini.

sedehana anak dengan cara permainan teka-teki gambar.

- a. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru yaitu dapat menerapkan secara langsung penggunaan permainan ini dalam upaya meningkatkan klasifikasi sederhana anak.

- b. Manfaat bagi peneliti yaitu mendapat pengalaman nyata dan dapat menerapkan penggunaan permainan ini jika kelak menjadi guru di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Akademis/Lembaga pendidikan, dapat menambah pengetahuan bagi Akademis/Lembaga pendidikan tentang cara meningkatkan klasifikasi

- c. Manfaat bagi anak di kelas ini memberikan kesempatan yang lebih pada anak untuk secara langsung terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan, sehingga berdampak pada peningkatan belajar.

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Teka-Teki

- a. Pengertian permainan teka-teki bergambar

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia, teka-teki berarti menebak, menduga, terka (Departemen Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia 1998). Teka-teki merupakan soal yang berupa gambar atau cerita

yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan mengasah pikiran, tebakan atau terkaan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak setiap hari. Dunia anak dipenuhi dengan bermain, anak-anak berkespresi melalui permainan. Menurut Andang Ismail (Sugeng: 2016) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup. Anak akan mudah belajar lewat kegiatan bermain, hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Plato (Yuliasuti :2010) yang mengatakan bahwa anak-anak akan lebih mudah belajar dengan cara bermain dan akan mengedepankan

sisi kepraktisan oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya Brooks dan Elliot (Widyanto : 2006) berpendapat bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa memperhatikan proses akhirnya. Bermain sambil belajar atau sebaliknya, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya yang menurut mereka kegiatan ini adalah kegiatan yang menyenangkan yang akan menghasilkan proses belajar. Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan

kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut main. Dalam konteks ini wujud permainan bisa berupa objek konkret seperti bola, mobil-mobilan dan lain-lain. Conny R. Semiawan (Sugeng: 2016) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat

diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan yang menyenangkan dapat membantu perkembangan anak dengan memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Melalui permainan, anak bebas berimajinasi, menggali potensi diri dan untuk beraktifitas. Menurut Piaget (Mutiah :2010) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan kognitif anak-anak. Dalam hal ini, permainan merupakan sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai bentuk benda, memahamai sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya. Bermain bagi anak bukanlah penghambur waktu atau untuk malas-malasan. Tetapi, bermain pada masa

anak-anak akan membantu anak untuk masa depannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori (Warsidi :2006) bahwa permainan merupakan latihan-latihan hidup bagi anak- diusia mendatang. Pemilihan permainan anak dan usianya harus seimbang. Permainan yang dilakukan anak-anak dan usia mereka haruslah seimbang, semakin usia anak bertambah maka keterampilan permainan dapat semakin rumit.

Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak adalah permainan teka-teki. Teka-teki merupakan soal yang berupa cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar, sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI 1998), gambar diartikan sebagai tiruan barang

(orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang di buat dari coretan pensil dan sebagainya pada kertas.

Sujiono (2009: 53) menjelaskan bahwa :

Anak harus dapat memecahkan persoalan yang ada pada teka-teki dan berusaha menemukan cara kerjanya serta permainan teka-teki bergambar yang dilakukan pendidik hendaknya berisi kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak-anak untuk mencari tahu perbedaan dan persamaan dari berbagai objek seperti permainan mencocokkan dan permainan mengelompokkan. Dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan teka-teki bergambar sebagai teknik sekaligus alat, untuk membantu atau mengupayakan perubahan, dan meningkatkan kemampuan klasifikasi. Teka-teki

bergambar memiliki daya tarik tersendiri sehingga anak senang untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai secara optimal. Teka-teki bergambar yang digunakan sebagai bagian dari proses belajar bukan hanya sekedar untuk mengisi waktu luang atau sekedar permainan belaka. Pendidik merancang teka-teki sebagai aksi dan akan dialami oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk yang akan digunakan dalam proses penilaian anak dalam proses pembelajaran.

Dari defenisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki gambar adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menebak atau menerka soal berupa kalimat, cerita dan

gambar yang dikemukakan secara samar-samar, dan biasanya digunakan untuk permainan, atau untuk mengasah pikiran seseorang yang dihiasi dengan gambar seperti orang, binatang, tanaman, dan lain-lain sebagainya.

b. Manfaat permainan teka-teki

Freud (tedjasaputra : 2001) mengemukakan bahwa bermain sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya sehingga dengan bermain ini sangat membantu anak. Permainan anak dan usia anak harus seimbang dalam pemilihan permainan yang tepat. Semakin usia anak bertambah maka keterampilan permainan dapat semakin rumit. Dengan bermain, anak belajar menyadari keteraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan, anak belajar

meyelesaikan masalah dari kesulitan terendah sampai tertinggi, anak berlatih sabar menunggu gilirannya.

Menebak atau menerka soal berupa kalimat, cerita atau gambar yang dikemukakan secara samar-samar dalam permainan teka-teki bergambar dapat digunakan untuk mengasah pikiran seseorang. Teka-teki bergambar sebagai alat permainan dalam pembelajaran dapat membantu anak agar lebih tertarik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan pendidik. Bermain dan belajar untuk anak-anak sangat bermanfaat, bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan anak di sekolah. Memperkuat daya ingat anak dan ilmu yang diserap oleh anak akan bertahan lama hingga mereka dewasa.

Permainan untuk anak-anak akan memacu ide dan menggunakan kemampuan berimajinasi juga kreativitas dengan membantu perkembangan kognitif dan memberikan kontribusi pada perkembangan intelegensi anak.

Teka-teki bergambar sebagai model dalam pembelajaran anak yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi otak dalam menyerap dan meyimpan informasi. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Bermain teka-teki menurut Sujiono (2009) memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir
- 2) Dapat mendorong rasa ingin tahu anak
- 3) Mengembangkan kemandirian bagi anak

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan dalam proses pembelajaran, anak akan lebih mudah untuk mengasah kemampuan kognitif yang dimilikinya, memberi kebebasan pada anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri, dan untuk beraktifitas. Permainan teka-teki gambar bukan sekedar pengisi waktu luangatau hanya sekedar permainan, tetapi permainan ini dapat membantu anak mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.

- c. Langkah-langkah penerapan permainan teka-teki bergambar

Langkah-langkah

permainan teka-teki gambar dalam proses pembelajaran menurut Suryana (2010) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan tema pembelajaran dan mengambil dua gambar yang mirip atau hampir sama yang telah disediakan.
- 2) Guru menempelkan gambar di depan
- 3) Guru menanyakan kepada peserta didik, mengenai gambar tersebut
- 4) Guru menjelaskan bagaimana cara dan aturan permainan teka-teki gambar

- 5) Guru meminta satu persatu peserta didik untuk ke depan kelas, dan menunjukkan gambar yang memiliki persamaan, perbedaan dan mengelompokkan gambar yang satu dengan gambar yang lainnya.

2. Kemampuan Klasifikasi Sederhana

a. Pengertian Klasifikasi

Klasifikasi merupakan kata serapan dari bahasa Belanda, *classificatie*, yang sendirinya berasal dari bahasa Prancis *classification*. Istilah ini menunjuk kepada sebuah metode untuk menyusun data secara sistematis atau menurut beberapa aturan atau kaidah yang telah ditetapkan. (Wikipedia : 2018)

Klasifikasi dalam kamus bahasa Indonesia diartikan sebagai pembagian sesuatu menurut kelas-kelas. Pembagian kelas-kelasnya di sini yaitu dalam kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan dan mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok yang serupa atau memiliki kesamaan seperti ukuran, bentuk, dan warnanya.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini memiliki beberapa aspek, salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kognitif. Secara sederhana, perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yaitu logika-matematika dan sains. Salah satu konsep matematika yang dikembangkan pada anak usia dini adalah belajar mengklasifikasi. Salah satu

pembelajaran di taman kanak-kanak yang bertujuan mengembangkan kemampuan klasifikasi.

Pada usia 5-8 tahun kemampuan berfikir anak dari kemampuan berfikir yang didominasi menuju kemampuan yang berfikir logis. Hal ini mendorong anak untuk menggunakan skema mentalnya dalam menyelesaikan berbagai masalah dengan benda-benda kongkrit, meski harus menggunakan benda-benda kongkrit untuk mendapatkan konsep-konsep yang baru dan tidak jarang juga anak menggunakan waktu yang lama hanya untuk memanipulasi suatu benda.

Jean M. Shaw (2005) mengatakan bahwa klasifikasi untuk TK dimulai dengan ide untuk membuat, menggambarkan, dan

membandingkan. Pertama, anak-anak belajar untuk membandingkan objek, kemudian menggolongkannya atau mengklasifikasikannya. Anak-anak belajar untuk mengklasifikasikan benda dengan berfokus pada objek tidak dimasukkan beserta alasannya. Pengenalan klasifikasi dapat dilakukan melalui media berbentuk geometris. Seperti diungkapkan oleh Paul Tedjasaputra (2001) bahwa anak dapat diberikan bermacam-macam warna untuk mengenalkan berbagai macam kemampuan matematika termasuk kesamaan yang merupakan komponen penting dalam konsep klasifikasi. Konsep geometri digunakan untuk mengidentifikasi kesamaan dari beberapa benda dengan berbagai macam bentuk dan ukuran, sehingga memudahkan untuk menemukan dan mengumpulkan

benda-benda yang berbentuk atau berukuran sama.

Klasifikasi sederhana dapat dilakukan menggunakan berbagai media termasuk benda geometri dengan berbagai macam bentuk sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, yakni benda geometri dapat mengenalkan konsep kesamaan yang merupakan komponen terpenting dari klasifikasi. Bentuk-bentuk geometri yang digunakan untuk melakukan klasifikasi benda diantaranya adalah bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi.

Klasifikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diajarkan pada anak karena klasifikasi merupakan salah satu tahapan awal anak untuk belajar berfikir secara logis, yakni anak akan belajar

mengenai aturan yang jelas dalam mengelompokkan benda pada saat mengklasifikasikan benda. Kemampuan klasifikasi tidak tumbuh begitu saja pada diri seseorang, namun perlu dibangun sejak dini. Anak harus sudah mulai diasah kemampuan klasifikasi dalam hal yang konkret berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Misalnya, dimulai dari melatih anak membereskan mainan berdasarkan jenis, ukuran, bentuk, dan warna.

Anak taman kanak-kanak telah memiliki kemampuan untuk memilih dan memilih berbagai bentuk, ukuran, dan warna, sehingga informasi yang diperoleh lewat penglihatan dapat membantu anak membedakan latar benda dan memperkaya kehidupan dan

keindahan anak. Pernyataan di atas dapat dicermati sejauh mana kemampuan anak Taman Kanak-kanak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk, ukuran, dan warna.

Peran guru di sini dalam menstimulasi anak dalam mengklasifikasi secara sederhana sangat dibutuhkan. Pengenalan bentuk, ukuran dan warna dapat dilakukan guru dengan memilih kegiatan menarik, sederhana, menyenangkan bagi anak, dan tentunya dapat mengembangkan keterampilan, kognitif anak dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna. Carol Sefeld & Barbara A. Wasik, (2008) mengemukakan bahwa saat mengklasifikasikan benda meliputi dua kegiatan yang dilakukan oleh anak yakni sebagai berikut :

- a. Membandingkan, yaitu proses dimana anak-anak membangun hubungan antara dua benda pada suatu atribut tertentu.
- b. Menyusun, yaitu melibatkan benda-benda yang lebih banyak dari dua atau lebih perangkat dan mencangkup penempatan benda-benda ke dalam suatu urutan dari yang pertama ke yang terakhir.

Latihan klasifikasi juga bisa dibiasakan dalam kegiatan sehari-hari seperti meletakkan benda pada tempatnya dan mengelompokkannya untuk meningkatkan hal tersebut maka anak dilatih meningkatkan pengertian pada bilangan, menemukan hubungan sebab akibat dan meningkatkan kemampuan berfikir logisnya komponen yang dikenalkan pada anak,

salah satunya adalah klasifikasi atau penggolongan. Jean Piaget & Inhelder (2010) menyatakan :

Anak yang berada dibangku Taman Kanak-kanak yang berusia 4-6 tahun tahap perkembangan kognitifnya berada pada tahan pra-operasional dikenalkan matematika. Adapun komponen-komponennya sebagai berikut : 1) Bilangan. 2) Konservasi, 3) Seriasi, 4) Klasifikasi, 5) Jarak, 6) Waktu dan kecepatan, 7) Pengukuran. Salah satu pengembangan yang perlu di kembangkan untuk anak usia dini yaitu klasifikasi. Menurut Sefeld dan Wasik (2008) penggolongan (klasifikasi) adalah kegiatan mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan.

Pengenalan klasifikasi pada anak didasarkan pada tahapan

perkembangan anak. Dimulai dari mengenal perbedaan dan kesamaan benda, mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, kemudian mengklasifikasi benda berdasarkan berbagai dimensi atau kategori tertentu. Kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan materi klasifikasi pada anak adalah memasang benda sesuai pasangannya dan menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut jenisnya.

Klasifikasi juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari ini yakni sebagai berikut :

a. Menghemat waktu

Klasifikasi dapat membiasakan orang dewasa untuk menghemat waktu, begitu juga dengan anak-anak. Anak-anak akan belajar menghemat waktu ketika barang-barang mereka telah

dikelompokkan dengan benar sehingga memudahkan mereka untuk mencarinya kembali tanpa membuang banyak waktu.

b. Praktis

Orang dewasa akan melakukan berbagai klasifikasi benda setiap harinya. Hal ini akan memudahkan anak untuk dapat mempelajari klasifikasi dengan menyortir berbagai benda secara praktis.

c. Tetap aman

Klasifikasi juga dapat membantu anak untuk tetap aman. Anak-anak dapat belajar kategori aman dan tidak aman secara praktis. Hal tersebut dinilai lebih efisien dari pada hanya berbicara kepada anak mengenai hal yang aman dan tidak aman.

Pada kegiatan pengenalan klasifikasi sederhana anak harus memahami apa yang disampaikan guru sehingga saat anak didik diminta menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna dapat menjawab dengan tepat. Pemahaman kognitif seorang anak adalah hubungan antara berbagai suatu jaringan kerja dalam diri anak sehingga anak dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya. Seorang anak dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah diperolehnya. Seorang anak dikatakan paham dengan informasi yang telah diterima ketika anak mampu menerangkan dan menarik kesimpulan dengan apa yang telah diterimanya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa klasifikasi merupakan kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan dan mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok yang serupa atau memiliki kesamaan, misalnya sekumpulan benda-benda geometris yang memiliki bentuk, warna atau ukuran yang berbeda. Pengenalan klasifikasi pada anak didasarkan pada tahapan perkembangan anak. Dimulai mengenal perbedaan dan kesamaan benda, mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, kemudian mengklasifikasi benda berdasarkan berbagai dimensi atau kategori.

b. Tujuan Pengenalan Klasifikasi Sederhana Pada Anak Usia Dini

Klasifikasi sederhana tidak hanya mengajarkan anak-anak tentang atribut dan hubungan, tetapi juga mempromosikan berfikir logis dan menerapkan aturan. Seperti yang diungkapkan oleh Kennedy, dkk (2008) bahwa klasifikasi merupakan kemampuan yang penting dalam segala hal. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa klasifikasi tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak tetapi juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak lainnya seperti pembelajaran sains, perkembangan bahasa, serta berguna dalam kehidupan anak sehari-hari seperti membuat anak belajar untuk menghemat waktu, belajar praktis dan tetap aman karena anak mampu mengelompokkan dan membedakan hal-hal yang bermanfaat dan merugikan anak.

c. Karakteristik Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun

Klasifikasi (penggolongan) pada anak TK kelompok B diantaranya adalah anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), dan mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 kategori. Anak yang berusia sekitar lima tahun dapat mengubah skema dan mengklasifikasikan obyek yang sama.

Kriteria dalam mengklasifikasikan objek atau benda didasarkan pada ciri atau karakteristik tertentu benda yang memiliki kesamaan. Karakteristik klasifikasi pada anak usia 5-6 tahun ialah telah mampu mengklasifikasikan benda atau objek

berdasarkan ciri kesamaan tertentu dalam tiga kategori yakni berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

d. Klasifikasi Sederhana Berdasarkan Warna, Bentuk, dan Ukuran

Mengklasifikasikan benda berdasarkan tiga kategori yaitu warna, bentuk dan ukuran merupakan salah satu tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek perkembangan kognitif yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, yakni yang berbunyi “anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), dan mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan

yang lebih dari 2 kategori. Dalam hal ini adalah klasifikasi sederhana adalah klasifikasi berdasarkan warna, klasifikasi berdasarkan bentuk, atau klasifikasi berdasarkan ukuran benda.

e. Indikator Kemampuan Klasifikasi Anak

Dalam Kurikulum 2004 dengan Standar Isi Peraturan Menteri no. 58 tahun 2009, yaitu kemampuan klasifikasi memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

- a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran : (1) mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, (2) mengklasifikasikan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu, dan (3) mengklasifikasikan benda menurut jenisnya.

- b. Mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan dalam dua versi.
- c. Mengurut benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna

B. Kerangka Pikir

Perkembangan klasifikasi anak usia 5-6 tahun yang berada dalam kelompok B Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) didalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014, anak usia 5-6 tahun seharusnya mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi). Klasifikasi merupakan kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan dan

mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok yang serupa atau memiliki kesamaan, misalnya sekumpulan benda-benda yang memiliki bentuk, warna atau ukuran yang berbeda.

Pengenalan konsep klasifikasi kepada anak dilakukan melalui cara yang tepat agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Cara yang dilakukan disesuaikan dengan karakteristik dan menggunakan benda konkret.

Dalam penelitian ini, untuk mengenalkan pemahaman matematika dalam klasifikasi dengan beragam ukuran, warna dan bentuk dikarenakan kegiatan ini dapat membantu anak dalam kegiatan sehari-hari. Peningkatan klasifikasi sederhana segala sesuatu yang dilakukan oleh seorang

pendidik dan orang tua yang dapat meningkatkan kognitif matematis anak dalam hal penggolongan, persamaan dan perbedaan.

Sesuai dengan peningkatan klasifikasi sederhana yang harus di capai, maka kegiatan-kegiatan di Taman Kanak-Kanak harus diarahkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif matematis anak dalam hal penggolongan, persamaan dan perbedaan pada anak. Hanya sebuah pemahaman dan stimulus yang berulang-ulang yang diyakini akan dapat membantu dalam peningkatan klasifikasi sederhana anak. Banyak hal yang dapat menunjang keberhasilan pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif matematis anak dalam klasifikasi sederhana anak.

Banyak hal yang dapat menunjang keberhasilan pendidik dalam meningkatkan kemampuan kognitif matematis anak dalam klasifikasi sederhana anak salah satunya melalui kegiatan bermain teka-teki. Karena pada dasarnya anak senang bermain sehingga, hal ini sangat membantu pendidik dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori kerangka piker di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Ho = Tidak ada pengaruh permainan teka-teki gambar untuk meningkatkan klasifikasi sederhana anak kelompok B di TK

H_1 = Ada pengaruh permainan teka-teki gambar untuk meningkatkan klasifikasi sederhana anak kelompok B di TK

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design atau eksperimen sederhana. Jenis pendekatan ini menggunakan statistik dimana statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dan jenis penelitian *Pre-eksperimental design* ini digunakan sebab penelitian ini menggunakan

perlakuan gunja mempengaruhi objek penelitian dengan anggapan akan terjadi suatu perubahan.

B. Variabel dan Desain Penelitian

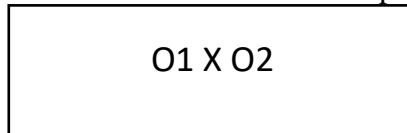
1. Variabel Penelitian

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu permainan teka-teki sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi dan perkembangan klasifikasi sederhana sebagai variabel terkait yang dipengaruhi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan *posttest*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan

sebelum maupun diberi perlakuan. Adapun desain yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 : Desain Penelitian

Keterangan:

O1 : Kemampuan klasifikasi sederhana sebelum penggunaan permainan teka-teki

X : Penggunaan permainan teka-teki

O2 : Kemampuan klasifikasi sederhana setelah penggunaan permainan teka-teki

Dalam desain penelitian ini yang dimaksud O_1 adalah perlakuan dan X adalah pemberian perlakuan terhadap anak usia dini kelompok B di

TK Mawaddah dalam kegiatan pengembangan kemampuan klasifikasi.

Penelitian ini dilakukan 2 kali yaitu sebelum perlakuan (O_1) disebut *pretest*

melakukan tes berupa penelitian terhadap anak usia untuk mengetahui

kemampuan klasifikasi sederhana melalui permainan teka-teki gambar.

Sedangkan penelitian sesudah perlakuan (O_2) disebut *posttest* yaitu

melakukan tes berupa penelitian terhadap anak untuk mengetahui

kemampuan klasifikasi sederhana sesudah diberikan perlakuan melalui

permainan teka-teki gambar. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_1-O_2

diasumsikan sebagai efek dari perlakuan yang telah diberikan

sehingga dapat menunjukkan apakah ada pengaruh permainan teka-teki

gambar terhadap kemampuan klasifikasi anak.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan-perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti, sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji maka dikemukakan definisi operasional berikut ini :

1. Permainan teka-teki gambar adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menebak atau menerka soal berupa kalimat, cerita dan gambar yang dikemukakan secara samar-samar, dan biasanya digunakan untuk permainan, dalam

bermain anak dilatih untuk memecahkan masalahnya bahwa anak harus dapat memecahkan persoalan yang ada pada teka-teki dan berusaha mencari cara kerjanya serta permainan teka-teki yang dilakukan pendidik hendaknya berisi kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk mencari tau perbedaan dan persamaan dari berbagai objek seperti permainan mencocokkan dan mengelompokkan

2. Klasifikasi merupakan kegiatan menyusun, memilih, mengumpulkan atau memisahkan dan mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok yang serupa atau memiliki kesamaan, misalnya sekumpulan benda-benda

geometris yang memiliki bentuk, warna atau ukuran yang berbeda.

3. Populasi

1. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini kelas B terdiri dari 16 orang di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kec. Manggala kota Makassar. Sampel

D. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Dalam hal ini pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan

sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Jadi sampel penelitian yang digunakan adalah 16 anak karena mengambil semua jumlah anak yang ada pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kec. Manggala kota Makassar dimana anak perempuan berjumlah 9 dan laki-laki berjumlah 7 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka digunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi.

a. Tes

Teknik pengumpulan data tes dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan klasifikasi anak sebelum dan setelah penerapan permainan teka-teki gambar.

b. Observasi

Observasi adalah teknik yang digunakan peneliti dengan menggunakan secara langsung kemampuan klasifikasi sederhana anak. Adapun yang dilakukan selama observasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengamati kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum menggunakan metode bermain teka-teki dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori

perkembangan pada instrumen yang digunakan.

- 2) Mengamati kemampuan klasifikasi anak setelah penggunaan metode bermain teka-teki pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data tahapan perkembangan kognitif anak didik khususnya dalam bidang matematis yaitu klasifikasi sederhana.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Teknik analisis data digunakan untuk

menganalisis data hasil kemampuan anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

1. Statistik deskriptif bertujuan untuk menggambarkan nilai kemampuan anak sebelum dan sesudah diberi metode permainan teka-teki. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Kemudian untuk memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan klasifikasi sederhana anak dilakukan dengan

perhitungan rata-rata dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P= Presentase

F= Frekuensi

N= Jumlah subjek (sampel)

2. Analisis statistik nonparametrik dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai ada tidaknya pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi anak. Untuk menggunakan analisis uji beda dalam penelitian maka peneliti menggunakan analisis uji beda *Wilcoxon Signet Rank Test* dengan rumus :

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{2}}}$$

Dimana :

Z = Landasan
pengujian

T = Keseluruhan
jumlah rangking
yang bertanda sama

N = Jumlah sampel

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan perlakuan dan hasil belajar dengan permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak. Hasil penelitian digambarkan dengan skor hasil belajar anak sebagai berikut.

1. Gambaran umum lokasi penelitian

Taman Kanak-Kanak IT Mawaddah ini terletak di Makassar, lebih tepatnya berlokasi di Jalan Raya Baruga / Poros Antang No.1 Kecamatan Manggala. Tk IT Mawaddah mampu bersaing dengan bisnis sejenisnya yang ada pada jalan tersebut dan sekitarnya.

Tk IT Mawaddah juga sangat mementingkan pelayanan dan pendidikan anak miridnya. TK It Mawaddah Antang ini memiliki ruang belajar yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas 1 kelompok A dan 2 kelompok B yang terdiri dari B1, B2 dan B3.

TK IT Mawaddah Antang ini menerapkan pembelajaran model sentra, yaitu sentra alam, sentra imtaq, sentra persiapan dan sentra balok. Proses pembelajaran yang terlaksana di TK ini sesuai dengan RPPH dan RPPM

yang mengacu pada pembelajaran tematik dan saintifik dengan tema-tema yang terlaksana di TK IT Mawaddah Antang pada semester 1 yaitu diri sendiri, lingkungan, kebutuhanku, binatang, dan tanaman. Sedangkan tema pada semester 2 yaitu rekreasi, pekerjaan, air, udara dan api, alat komunikasi, tanah airku, dan alam semesta.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum menggunakan permainan teka-teki gambar, kemampuan klasifikasi anak dalam kategori kurang mampu. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan teka-teki

gambar anak di kelas B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah menjadi lebih baik dari sebelumnya. Peneliti mengidentifikasi, bahwa kemampuan anak meningkat dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

Dari penjelasan peneliti di atas dapat peneliti merumuskan bahwa ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak di kelas B Taman Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kota Makassar.

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh tingkat kemampuan klasifikasi pada anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah sebelum dan setelah menggunakan permainan teka-teki gambar.

Tabel 4.1 Data kemampuan klasifikasi anak sebelum diterapkan permainan teka-teki gambar

N o	Nama	Skor Nilai Pretes t	Keteranga n
1.	AD	8	Kurang
2.	FRD	10	Cukup
3.	FRH	8	Kurang
4.	NRH	9	Cukup
5.	RN	10	Cukup
6.	AL	11	Cukup
7.	ZKY	11	Cukup
8.	CHY	8	Kurang
9.	FRN	11	Cukup
10	IKM	10	Cukup
11	NYH	8	Kurang
.			
12	PTR	11	Cukup
.			
13	IC	13	Baik
.			
14	RSK	11	Cukup
.			
15	SRH	8	Kurang
.			
16	NBL	8	Kurang
.			
Jumla h		155	

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut diolah dengan statistik deskriptif dan dapat diperoleh gambaran untuk mengetahui tingkat kemampuan klasifikasi anak maka

dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan klasifikasi pada anak atas 3 kategori, yaitu : Baik (12-14), Cukup (9-11), Kurang (6-8).

4.2 Tingkat kemampuan klasifikasi anak sebelum menggunakan permainan teka-teki gambar

Interval	Frekuensi	Presentase
Baik (12-14)	1	6%
Cukup (9-11)	9	57%
Kurang (6-8)	6	37%
Jumlah	16	100%

Dengan data tersebut di atas dan setelah dikonsultasikan penilaian dalam kategori, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan klasifikasi anak sebelum diterapkan permainan teka-teki gambar dalam kategori baik 6%, cukup 57%, dan kurang 37%.

Tabel 4.3 Data kemampuan klasifikasi anak setelah diterapkan permainan teka-teki gambar

N o	Nama	Skor Nilai Pretes t	Keteranga n
--------	------	------------------------------	----------------

1.	AD	18	Kurang
2.	FRD	24	Baik
3.	FRH	24	Baik
4.	NRH	19	Cukup
5.	RN	24	Baik
6.	AL	22	Baik
7.	ZKY	19	Cukup
8.	CHY	22	Baik
9.	FRN	19	Cukup
10	IKM	20	Cukup
11	NYH	21	Cukup
.			
12	PTR	19	Cukup
.			
13	IC	24	Baik
.			
14	RSK	20	Cukup
.			
15	SRH	20	Cukup
.			
16	NBL	24	Baik
.			
Jumlah		339	
h			

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut diolah dengan statistik deskriptif dan dapat diperoleh gambaran untuk mengetahui tingkat kemampuan klasifikasi anak maka dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan klasifikasi pada anak atas 3 kategori, yaitu : Baik

(22-24), Cukup (19-21), Kurang (16-18).

4.4 Tingkat kemampuan klasifikasi anak sebelum menggunakan permainan teka-teki gambar

Interval	Frekuensi	Presentase
Baik (12-14)	7	44%
Cukup (9-11)	8	50%
Kurang (6-8)	1	6%
Jumlah	16	100%

Dengan data tersebut di atas dan setelah dikonsultasikan penilaian dalam kategori, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan klasifikasi anak setelah diterapkan permainan teka-teki gambar dalam kategori baik 44%, cukup 50%, dan kurang 6%.

a. Pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir dapat diketahui bahwa pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak dilakukan uji hipotesis dengan analisis Wilcoxon. Adapun langkah-langkah yang dilakukan :

1. Menggunakan data sebelum (O1) dan sesudah (O2) perlakuan.
2. Menetapkan beda selisih skor dan membuat rangking dari keseluruhan jumlah anak dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking mulai dari angka 1,2,3 dan seterusnya. Nilai

yang sama harus diberi rangking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil kepada semua pemilik yang sama.

3. Bubuhkan pada setiap tanda (+ atau -), dan untuk menetapkan nilai T nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua sekelompok rangking yang memiliki tanda yang sama.

B. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji bertanda Wilcoxon. Untuk lebih jelasnya hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada table berikut :

C. Tabel 4.5 Kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum dan sesudah

menggunakan permainan teka-teki gambar

temukan sebelum dan sesudah

menggunakan permainan teka-

teki gambar menunjukkan bahwa rangking bertanda positif

NO	Nama Anak	Nilai statistic kemampuan Klasifikasi Anak		Selisih Nilai (O1-O2)	Rangking	Tanda Rangking	
		(O1)	(O2)				
1.	FRH	8	18	9	12,5	12,5	<p>+ (+) = 136 dan jumlah rangking bertanda negative (-) = 0, maka T merupakan jumlah rangking yang lebih kecil. Dalam pengambilan keputusan jika T hitung \leq T tabel = Ho diterima H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh penerapan permainan teka-teki gambar terhadap klasifikasi sederhana anak di kelompok B di TK IT</p>
2.	FRD	10	24	14	4	4	
3.	AD	8	24	16	1,5	1,5	
4.	NRH	9	19	10	10,5	10,5	
5.	RN	10	24	14	4	4	
6.	AL	11	22	11	8,5	8,5	
7.	ZKY	11	19	8	15	15	
8.	CHY	8	22	14	4	4	
9.	FRN	11	19	8	15	15	
10.	IKM	10	20	10	10,5	10,5	
11.	NYH	8	21	13	6	6	
12.	PTR	11	19	8	15	15	
13.	IC	13	24	11	8,5	8,5	
14.	RSK	11	20	9	12,5	12,5	
15.	SRH	8	20	12	7	7	
16.	NBL	8	24	16	1,5	1,5	
	Jumlah Nilai	155	339				
	Nilai Rata-rata	9,6	21,18				

Nilai T: 136

D.

E.

F.

G. Berdasarkan uraian di atas dan table 4.5 mengenai data kemampuan klasifikasi anak di

Mawaddah Antang Makassar,

jika T hitung \geq T tabel = Ho

ditolak H1 diterima artinya ada

pengaruh permainan teka-teki

gambar terhadap kemampuan

klasifikasi sederhana anak di

kelompok B di TK IT Mawadda Antang Makassar.

$Z_{hitung} \leq Z_{tabel} = H_0$ diterima

H_1 ditolak artinya tidak ada permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak di kelompok B di TK IT Mawaddah Antang Makassar, jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel} = H_0$ ditolak H_1 diterima artinya ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak di kelompok B di TK IT Mawaddah Antang Makassar. Adapun nilai T hitung yang diperoleh yaitu 136 dan T table 30 dari jumlah sampe 16 dan menggunakan 0,05 sebagai taraf signifikan, maka diperoleh hasil T hitung $(136) \geq T_{tabel} (30)$ H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak,

sedangkan nilai Z hitung yang diperoleh yaitu 3,51 dan Z tabel (1,645) maka diperoleh hasil Z hitung $(3,51) \geq Z_{tabel} (1,645)$ H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak. Hasil uji menunjukkan bahwa perbedaan nilai pada kemampuan klasifikasi sederhana anak sebelum dan sesudah mendapatkan permainan teka-teki. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan klasifikasi anak yang menerima perlakuan menggunakan teka-teki gambar lebih baik dibanding sebelum perlakuan diberikan dengan kata lain peningkatan perolehan nilai setelah diberi perlakuan Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan teka-teki gambar berpengaruh terhadap kemampuan klasifikasi sederhana anak kelas B di

Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu
Mawaddah Antang Kota Makassar.

Kesimpulan

1. Kemampuan klasifikasi anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah sebelum diterapkan permainan teka-teki gambar dalam kategori kurang mampu karena masih banyak anak yang belum mampu mengklasifikasi benda. Dan kemampuan klasifikasi anak setelah penerapan permainan teka-teki gambar berada pada kategori baik karena kebanyakan anak sudah mampu mengklasifikasi dengan baik.
2. Ada pengaruh permainan teka-teki gambar terhadap kemampuan klasifikasi anak, hal ini dibuktikan dengan terjadinya perubahan nilai

pada kemampuan klasifikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan, dan memberikan perubahan yang lebih baik dengan meningkatnya kemampuan klasifikasi sederhana anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kota Makassar

A. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Pada bidang pengembangan kognitif khususnya pada kegiatan logika matematika dalam hal klasifikasi sederhana, guru-guru dapat menggunakan permainan teka-teki gambar dalam kegiatan mengajar.

2. Menciptakan situasi pembelajaran yang memacu anak untuk aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan evaluasi kegiatan sebaiknya menggunakan evaluasi proses.