



# Hubungan antara Permainan *Tiny Puzzle* dengan Kemampuan Klasifikasi Anak Usia Dini Di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung

Nasya Arfah

[nasyaarfah583@gmail.com](mailto:nasyaarfah583@gmail.com)

\* Univeritas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jawa Barat

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui: 1) permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, 2) kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, dan 3) hubungan antara permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif korelasional untuk mencari derajat hubungan hubungan antara variabel X (permainan *Tiny Puzzle*) dengan variabel Y (kemampuan klasifikasi) yang dilakukan pada subjek 12 orang anak di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan unjuk kerja. Kemudian dianalisis menggunakan statistik yaitu analisis parsial item per indikator, uji normalitas, uji regresi linier, koefisien korelasi dan determinasi, uji hipotesis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung termasuk pada kategori sangat baik, begitu pula perkembangan perilaku prososial. Ada hubungan antara kedua variabel, dapat dilihat dari hasil koefisien korelasi sebesar 0,79 yang mana berada pada interval 0,600-0,799, dengan interpretasi tingkat hubungan yang kuat/ tinggi. Kemudian diperoleh nilai thitung = 4,081 dan ttabel = 2,228 dengan db = 10 pada taraf signifikansi 5%, karena thitung (4,081) > ttabel (2,228) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Nilai koefisien determinasi yang menyatakan kebenaran korelasinya yaitu sebesar 62,41%. Dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

**Kata Kunci:** Game Online, *Tiny Puzzle*, Kemampuan Klasifikasi

## Abstract

*This research was conducted with the aim of finding out: 1) the *Tiny Puzzle* game in Group B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung City, 2) the classification ability of early childhood children in Group B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung City, and 3) the relationship between the *Tiny Puzzle* game and the classification abilities of early childhood in Group B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung City. In this research, the method used was quantitative correlational to find the degree of relationship between variable Data collection techniques use observation and performance. Then analyzed using statistics, namely partial analysis of items per indicator, normality test, linear regression test, correlation coefficient and determination, hypothesis testing. The results of his research show that the *Tiny Puzzle* game in Group B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung City is included in the category very well, as is the development of prosocial behavior. There is a relationship between for both variables, it can be seen from the results of the correlation coefficient of 0.79 which is is in the interval 0.600-0.799, with an interpretation of the level of relationship/strong/tall. Then the value obtained is tcount = 4.081 and ttabel = 2.228 with db = 10 at a significance level of 5%, because tcount (4.081) > ttabel (2.228) then Ho is rejected and Ha is accepted. The value of the coefficient of determination which states The truth of the correlation is 62.41%. It can be said that there is a relationship between the *Tiny Puzzle* game and children's classification abilities early age in Group B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung City.*

**Keywords:** Game Online, *Tiny Puzzle*, Classification Ability

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal (Is, Halim, & Santi Y, 2014).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menstimulasi pada aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta nilai agama dan moral. Semua aspek perkembangan distimulasi secara menyeluruh, salah satunya dengan melalui proses pembelajaran. Menurut Keputusan Kepala BSKAP No. 33/H/KR/2022 Tahun 2022 tentang CP perubahan atas SK BSKAP No. 008 menyebutkan pada capaian perkembangan dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni, bahwa anak dapat mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Juga anak

menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.

Penelitian ini dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui: 1) permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, 2) kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, dan 3) hubungan antara permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Ahmadi, 1991). Mulanya permainan hanya dilakukan oleh aktivitas fisik namun seiring berkembangnya perubahan zaman permainan kini juga bisa dilakukan melalui gadget dengan bantuan jaringan internet yang dinamakan permainan online atau Game online.

*Game online* biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun gadget yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia dini adalah dengan menggunakan gadget (Paremeswara & Lestari, 2021).

Internet menyediakan banyak pilihan permainan *online* yang dapat diunduh secara gratis oleh siapapun termasuk anak-anak, salah satu diantaranya adalah permainan *Tiny Puzzle*. Menurut *Tiny Entertainment LLC* (2018) *Tiny Puzzle* adalah serangkaian permainan belajar balita gratis untuk anak usia dini yang bisa dimainkan bersama keluarga. Permainan ini akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan klasifikasi, sentuhan, dan motorik halus.

Permainan ini dirilis oleh *Tiny Entertainment LLC* pada tahun 2018. Berikut deskripsi singkat tentang perusahaan mereka yang tertera pada websitenya “*We are team of professionals who love to create the best solutions for the mental development of children. We bring all our knowledge, experience, and emotional attitude into our work in order to delight the little ones around the world every day and become integral parts of their childhood*”. Artinya “Kami adalah tim profesional yang senang menciptakan solusi terbaik untuk untuk perkembangan mental anak. Kami menghadirkan seluruh pengetahuan, pengalaman, dan sikap emosional kami ke dalam pekerjaan kami untuk menyenangkan anak-anak kecil di seluruh dunia setiap hari dan menjadi bagian integral dari masa kecil mereka”.

Pada *game Tiny Puzzle* ini terdapat beberapa jenis permainan diantaranya, permainan drum pendidikan, permainan memori, mewarnai dan menggambar, serta permainan logika. Permainan logika merupakan serangkaian tantangan yang dirancang untuk meningkatkan pengenalan bentuk, warna, asosiasi, koordinasi mata dan tangan, dan banyak lagi. Di setiap level

mereka akan diberikan tantangan untuk bermain dan belajar. Permainan ini juga membantu menstimulasi aspek-aspek penting pada masa perkembangan anak usia dini.

Menurut Jean Piaget klasifikasi merupakan salah satu pembelajaran praberhitung untuk anak usia dini (Wasdi, 2015). Menurut Hildayani, dkk. (2007) klasifikasi adalah kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda berdasarkan kesamaan yang dimiliki.

Platz (2002) menyatakan bahwa pengembangan konsep klasifikasi dimulai dengan kemampuan untuk mengelompokkan objek yang sama diikuti dengan kemampuan untuk memilah objek dengan satu atribut berdasarkan warna, bentuk (lingkaran, persegi, ukuran (besar, kecil) kemudian dilanjutkan mengelompokkan berdasarkan fungsi dan hubungan.

Shanty (2012) klasifikasi adalah kemampuan anak dalam mengelompokkan suatu benda berdasarkan sesuatu, misalnya ukuran, jenisnya, warnanya, bentuk, dan sebagainya. Jadi Klasifikasi mengelompokkan benda berdasarkan ciri atau kriteria tertentu, misalnya berdasarkan ukuran, jenisnya, warnanya, bentuk, dan sebagainya. Mengklasifikasikan benda pada anak bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengerti tentang dunia sekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam satu kelompok (Arini & Fajarwati, 2020).

Kemampuan klasifikasi pada anak usia dini merupakan bagian integral dari perkembangan kognitif mereka. Menurut teori Piaget tentang perkembangan kognitif, anak-anak mengalami tahap-tahap tertentu

dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka, termasuk kemampuan untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu (Piaget J, 1963).

Kemampuan klasifikasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membedakan objek atau informasi berdasarkan kesamaan atau perbedaan karakteristik tertentu. Kemampuan klasifikasi adalah keterampilan kognitif yang penting dalam perkembangan anak, karena memungkinkan mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka dan mengatur pengalaman mereka dengan lebih baik. Proses klasifikasi memainkan peran penting dalam membangun konsep, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang merupakan komponen kunci dari perkembangan kognitif.

Kemampuan klasifikasi membantu anak dalam pembentukan konsep-konsep tentang dunia. Menurut teori Piaget tentang perkembangan kognitif, anak-anak membangun konsep-konsep mereka melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Proses klasifikasi memungkinkan mereka untuk mengorganisir pengalaman mereka menjadi kategori-kategori yang bermakna. Misalnya, seorang anak mungkin belajar bahwa ada berbagai jenis hewan, dan bahwa hewan-hewan ini dapat dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri seperti jenis makanan yang mereka makan atau tempat tinggal mereka (Piaget J, 1963).

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Diah Andika Sari dan Ari Lela Nurjanah (2020) dari Universitas

Muhammadiyah Jakarta Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang berjudul “Hubungan *Game online* dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun”. Penelitian ini dilaksanakan di TK Pandawa Tangerang Selatan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu adakah hubungan antara *Game online* dengan perkembangan sosial emosi anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan terdapat pada variabel Y yang diambil, dimana peneliti mengambil variabel yang akan diteliti adalah kemampuan klasifikasi anak usia dini.

Juga penelitian yang dilakukan oleh Seftia harmiyanti (2016) dari Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang berjudul “Hubungan bermain Pembangunan dengan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Ibu Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan media permainan pembangunan untuk mencari hubungannya dengan kemampuan klasifikasi, namun peneliti memilih permainan *Tiny Puzzle* sebagai media pembekajaran yang akan diteliti. Dari uraian tersebut maka dapat disusun rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana permainan *Tiny Puzzle* pada anak usia dini di kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung? (2) Bagaimana kemampuan klasifikasi anak usia dini di kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung? (3) Bagaimana hubungan permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi pada anak usia dini di kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung?.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber teori yang baru untuk penelitian-penelitian selanjutnya mengenai *game online*, khususnya permainan *Tiny Puzzle*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif korelasional melalui pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual secara sistematis dan akurat. Jenis penelitian ini digunakan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sedangkan jenis penelitian yang dipakai adalah jenis penelitian korelasional sebab akibat, dimana peneliti korelasi bertujuan untuk melihat seberapa besar kaitan antara beberapa variabel satu dengan yang lain. Dengan model penelitian observasi yang bertempat di RA Al-Muhajir Kec Panyileukan Kota Bandung serta waktu penelitian dimulai dan dilaksanakan pada bulan Mei 2024 sampai dengan selesai. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan penilaian unjuk kerja dengan cara penelitian langsung kelapangan.

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis data korelasional dengan tujuan untuk mengukur derajat hubungan variabel yang diteliti, terdiri dari satu variabel X yaitu permainan *Tiny Puzzle* dan satu variabel Y yaitu kemampuan klasifikasi. Langkah-langkah pengukurannya adalah: (1) Uji validitas instrument (2) Uji reliabilitas (3) Analisis parsial item per indikator (4) Uji normalitas (5) Uji linieritas regresi (6) Uji korelasi (7) Uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui keadaan sebenarnya mengenai permainan permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung maka data yang diperoleh dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi terlebih dahulu diujicobakan di TK Duta *Family School* Kota Bandung yang kemudian dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Instrumen observasi yang diujicobakan sebanyak 6 item instrumen. Setelah dianalisis validitasnya, menghasilkan 6 item yang valid sehingga semua item instrumen observasi variabel X dapat digunakan untuk penelitian. Instrumen observasi yang digunakan sebanyak 6 item instrument yang dikembangkan dari tiga indikator. Indikator yang digunakan yaitu (1) Pengenalan bentuk, (2) Pengenalan Warna dan (3) Koordinasi mata dan tangan.

Instrumen observasi permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dilengkapi dengan alternatif skala penilaian yaitu Belum Berkembang diberi poin 1, Mulai Berkembang 2, Berkembang Sesuai Harapan 3, dan Berkembang Sangat Baik 4. Setelah data observasi terkumpul kemudian diberi penilaian, maka dilakukan analisis mengenai variabel X (permainan *Tiny Puzzle*) di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan terlebih dulu mencari nilai rata-rata pada tiap item instrumen yang digunakan lalu diinterpretasikan pada skala penilaian 0-100. Berdasarkan hasil nilai rata-rata per indikator, maka dapat dihitung rata-rata akhir dari variable X (permainan *Tiny Puzzle*) yaitu  $80,1 + 83,3 + 82,2 = \frac{245,6}{3} = 81,86$ . Mengacu pada tabel skala kualifikasi

penilaian, maka permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Kota Bandung termasuk pada kategori skala 80 – 100 dengan interpretasi sangat baik.

Tabel 1 Hasil Analisis Per Indikator Variable X (Permainan *Tiny Puzzle*)

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Anak mengenal jenis-jenis bentuk	80,1	Sangat Baik
2	Anak mengenal jenis-jenis warna	83,3	Sangat Baik
3	Koordinasi mata dan tangan	82,2	Sangat Baik
	Rata-rata	81,86	Sangat Baik

Instrumen unjuk kerja kemampuan klasifikasi di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dilengkapi dengan alternatif skala penilaian yaitu BB (Belum Berkembang) diberi poin 1, MB (Mulai Berkembang) diberi poin 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) diberi poin 3 dan BSB (Berkembang Sangat Baik) diberi poin 4. Setelah data hasil pengamatan terkumpul kemudian diberi penilaian, maka dilakukan analisis mengenai variabel Y (kemampuan klasifikasi) anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan terlebih dahulu mencari rata-rata pada tiap instrument yang digunakan lalu diinterpretasikan pada skala penilaian 0 – 100.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata per indikator, maka dapat dihitung rata-rata akhir dari variable Y (kemampuan klasifikasi) yaitu  $86,4 + 78,09 + 82,4 = \frac{246,89}{3} = 82,29$ . Mengacu pada tabel skala kualifikasi penilaian, maka kemampuan klasifikasi di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir

Kota Bandung termasuk pada kategori skala 80 – 100 dengan interpretasi sangat baik.

Tabel 2 Hasil Analisis Per Indikator Variabel Y (Kemampuan Klasifikasi)

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Klasifikasi sesuai ukuran	86,4	Sangat Baik
2	Klasifikasi sesuai warna	78,09	Baik
3	Klasifikasi sesuai bentuk	82,4	Sangat Baik
Rata-rata		82,29	Sangat Baik

Uji normalitas dalam perhitungannya menggunakan Chi Kuadrat ( $\chi^2$ ). Untuk uji normalitas variabel X (Permainan *Tiny Puzzle*) diperoleh mean = 82,3 dan standar deviasi = 7,2. Kemudian harga chi kuadrat ( $\chi^2$ ) hitung = 2,784 serta chi kuadrat ( $\chi^2$ ) tabel = 3,841 dengan db = 1 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, karena chi kuadrat ( $\chi^2$ ) hitung (2,784) < dari chi kuadrat ( $\chi^2$ ) tabel (3,841) maka berdasarkan kriteria interpretasi, variabel X (Permainan *Tiny Puzzle*) diinterpretasikan berdistribusi normal.

Untuk uji normalitas variabel Y (Kemampuan Klasifikasi) diperoleh mean = 82,8 dan standar deviasi = 8,61. Kemudian harga chi kuadrat ( $\chi^2$ ) hitung = 2,663 serta chi kuadrat ( $\chi^2$ ) tabel = 3,841 dengan db = 1 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, karena chi kuadrat ( $\chi^2$ ) hitung (2,663) < dari chi kuadrat ( $\chi^2$ ) tabel (3,841) maka berdasarkan kriteria interpretasi, variabel Y (Kemampuan Klasifikasi) diinterpretasikan berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan uji linieritas diperoleh regresi linier  $\hat{Y} = 10,02 + 0,88 X$ . Kemudian diperoleh juga Fhitung = 3,60 dan Ftabel = 4,53 dengan db pembilang = 4

dan db penyebut = 6 pada tabel F taraf signifikansi 5 %. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian inieritas di mana jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka regresi Y terhadap X linier, namun jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka regresi Y terhadap X tidak linier. Maka karena nilai  $F_{hitung}$  (3,60) < dari  $F_{tabel}$  (4,53) dapat diinterpretasikan bahwa regresi Y atas X linier.

Berdasarkan uji normalitas dan linieritas, diperoleh data yang kedua variabelnya berdistribusi normal dan antar variabel regresinya linier, maka untuk menghitung koefisien korelasinya dapat menggunakan rumus korelasi *product moment*. Setelah dilakukan perhitungan maka diperoleh nilai r koefisien korelasi sebesar 0,79. Mengacu pada pedoman interpretasi koefisien korelasi yang terdapat pada Bab III (Metodologi Penelitian) maka 0,79 berada pada interval 0,600 – 0,799, dengan interpretasi hubungan yang kuat/ tinggi.

Setelah mengetahui hasil koefisien korelasinya, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan “*t test*”. Berdasarkan perhitungan, maka didapatkan nilai  $t_{hitung} = 4,081$  dan  $t_{tabel} = 2,228$  dengan db = 10 pada taraf signifikansi 5%. Mengacu pada kriteria uji signifikasini, maka karena  $t_{hitung}$  (4,081) >  $t_{tabel}$  (2,228) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel X (Permainan *Tiny Puzzle*) dengan variabel Y (Kemampuan Klasifikasi) Anak Usia Dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung.

Koefisien determinasi dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100$$

$$= 0,79^2 \times 100$$

$$= 0,6241 \times 100$$

$$= 62,41\%$$

Jadi dapat diinterpretasikan bahwa hubungan antara permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi anak usia dini, Tingkat kebenaran korelasinya sebesar 62,41%. Atau dengan kata lain permainan *Tiny Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 62,41% untuk kemampuan klasifikasi anak usia dini di kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, dan 37,59% lainnya berasal dari factor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data melalui teknik observasi terhadap 12 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak Perempuan di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung, diperoleh hasil rata-rata mengenai permainan *Tiny Puzzle* sebesar 81,86 yang termasuk pada interval 80 – 100 dengan interpretasi kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung termasuk pada kategori sangat baik.

Pada saat dilaksanakannya permainan *Tiny Puzzle*, Sebagian besar anak-anak melakukan permainan tersebut dengan sangat baik. Ditandai dengan Sebagian besar anak yang sudah mampu mengetahui bentuk dasar, mengetahui bentuk item permainan, mengetahui jenis-jenis warna, mengetahui jenis-jenis warna dari item permainan, mampu memasukan item kedalam box sesuai kriteria dan tidak kebingungan saat hendak memasukan item sesuai kriteria.

Hal ini juga diperkuat oleh teori belajar bermain yang dikembangkan oleh Vgotsky dan Piaget (1972), bahwa bermain adalah bagian penting dari perkembangan kognitif anak. Dengan bermain, anak-anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, termasuk klasifikasi. *Tiny Puzzle* menintegrasikan elemen bermain dalam proses pembelajaran, memungkinkan anak-anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, termasuk klasifikasi. *Tiny Puzzle* menintegrasikan elemen bermain dalam proses pembelajaran, memungkinkan anak-anak untuk mengasah pertumbuhan dan perkembangannya melalui permainan ini.

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data mengenai kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dengan indikator yang digunakan yaitu (1) Klasifikasi sesuai Ukuran, (2) Klasifikasi sesuai warna, dan (3) Klasifikasi sesuai bentuk, menghasilkan nilai rata-rata variabel sebesar 82,29 yang termasuk pada interpretasi kategori sangat baik karena ada pada interval 80 – 100. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa anak usia dini di kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung kemampuan klasifikasinya termasuk pada kategori sangat baik. Sebagian besar anak sudah mampu mengetahui jenis-jenis ukuran dasar, mampu mencocokkan item permainan sesuai ukuran, mampu membedakan 2 warna

item permainan, mampu mencocokkan item permainan sesuai warna, mampu menyebutkan perbedaan bentuk dari 2 item permainan, dan mampu mencocokkan 2 item permainan sesuai bentuk.

Sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh Bruner (1998), bahwa anak-anak belajar paling efektif melalui keterlibatan aktif dalam pengalaman yang nyata dan eksplorasi. Permainan *Tiny Puzzle* mendukung prinsip ini dengan memungkinkan anak-anak mengembangkan kemampuan klasifikasi mereka melalui kegiatan klasifikasi seperti mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran, bentuk, maupun warna. Aktivitas ini membantu anak-anak mengenali pola dan kategori, yang merupakan kunci dalam memahami konsep klasifikasi.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat diketahui bahwa kedua variabel berdistribusi normal dan antar variabel regresinya linier, sehingga dapat dihitung koefisien korelasinya dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Diketahui nilai koefisien korelasinya yaitu sebesar 0,79 yang mana termasuk pada interval 0,600– 0,799 sehingga dapat diinterpretasikan tingkat hubungan yang kuat/tinggi.

Kemudian didukung pula dengan uji hipotesis yang menghasilkan nilai thitung = 4,081 dan ttabel = 2,228 dengan db = 10 pada taraf signifikansi 5%. Karena thitung (4,081) > ttabel (2,228) maka Ho ditolak dan Ha diterima, dapat diartikan bahwa ada hubungan antara variabel X (Permainan *Tiny Puzzle*) dengan variabel Y (Kemampuan Klasifikasi). Hasil perhitungan koefisien

determinasi menghasilkan nilai sebesar 62,41%, artinya tingkat kebenaran korelasinya sebesar 62,41% atau permainan *Tiny Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 62,41% untuk kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung dan kontribusi dari faktor lainnya sebesar 37,59%.

Hasil tersebut sejalan dengan teori dari Ira Arini dan Ayu Fajarwati yang mengungkapkan bahwa terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi anak usia dini, diantaranya adalah dengan media bahan alam seperti batu-batuan, air, buah-buahan, pasir, daun-daunan, tanaman, dan lain-lain (Arini & Fajarwati, 2020). Permainan *Tiny Puzzle* hanya merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan klasifikasi anak usia dini.



Gambar 1. Klasifikasi sesuai ukuran (*Game Tiny Puzzle*)



Gambar 2. Klasifikasi sesuai bentuk pola (*Game Tiny Puzzle*)



Gambar 3. Klasifikasi sesuai warna (*Game Tiny Puzzle*)

## PENUTUP

Permainan *Tiny Puzzle* di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,86 dan termasuk pada skala 80-100 dengan kategori interpretasi sangat baik. Kemampuan Klasifikasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,29 dan termasuk pada skala 80-100 dengan kategori interpretasi sangat baik. Hubungan antara permainan *Tiny Puzzle* dengan kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung memiliki hubungan, dapat dilihat dari hasil koefisien korelasi sebesar 0,79 yang mana berada pada interval 0,600 – 0,799, dengan interpretasi tingkat hubungan yang kuat/tinggi. Kemudian diperoleh nilai thitung = 4,081 dan ttabel = 2,228 dengan db = 10 pada taraf signifikansi 5%, karena thitung (4,081) > ttabel (2,228) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel X (Permainan *Tiny Puzzle*) dengan variabel Y (Kemampuan Klasifikasi) Anak Usia Dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung. Selain itu, tingkat kebenaran korelasinya sebesar 62,41% atau permainan *Tiny Puzzle* memberikan kontribusi sebesar 62,41% untuk kemampuan klasifikasi anak usia dini di Kelompok B.1 RA Al-Muhajir

Panyileukan Kota Bandung dan kontribusi dari faktor lainnya di luar penelitian ini sebesar 37,59%.

#### PUSTAKA

- Ahmadi, H. (1991). *Sosiologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Arini, I., & Fajarwati, A. (2020). Media Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 3.
- Burber, J. (1972). Nature and Uses of Immaturity. *American Psychologist*, 27(6).
- Is, M., Halim, F., & Santi Y. (2014). Konsep Belajar dengan Bermain Kreatif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini (Penelitian Kuasi Eksperimen pada PAUD/TK Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen). *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 14.
- Lestari, P. I., Prima, E., & Sulistyadewi, N. P. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, (pp. 103-108).
- Piaget J. (1963). *The Origins of Intelligence In Children*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1952). When Thinking Begins. In J. Piaget, *The Origins Of Intelligence In Children* (pp. 25-30). New York: International University Press.
- Piaget, J. (1963). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: Norton.
- Ulandari, V. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Konstruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1-5.
- Umairi, M. Al. (2024). Reinforcement of Social Emotional Early Childhood in the Era of. 8(1), 51–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.751>
- Umairi, M. (2023a). Development of Social Interaction and Behavior for Early Childhood Education in the Era Society (5.0). *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/joyced.2023.32-08>
- Umairi, M. (2023b). Kreativitas Guru Dalam Mengajar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak TK At-Taufiq Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 82–96. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/piaud/article/view/40>
- Umairi, M. (2023c). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 274–280. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Vernia, D. M., & Widiyanto, S. (2023). Pengenalan Dasar Kewirausahaan melalui Entrepreneurship for Kids (Studi Kasus pada TK Al- Amanah ). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2557–2566.
- Vigotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. In L. S. Vigotsky, *The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wahyuni, A., & Suyadi. (2020). *Best Practice Pendidikan Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Baciro Yogyakarta*. Yaa Bunayya:

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,  
4(1).

Wood, J. (2018). How to Start a Youth  
Entrepreneur Program. Eseedling.

Zed, M. (2008). Metode Penelitian  
Kepustakaan. Yayasan Obor Indonesia.

Zulkarnain, & Akbar, E. (2018).  
Implementasi Market Day dalam  
Mengembangkan Entrepreneurship  
Anak Usia Dini di TKIT An-Najah  
Kabupaten Aceh Tengah. Jurnal  
Pendidikan Usia Dini, 12(2), 391–400.