

Efektivitas Cangkang Kerang dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Mengklasifikasikan Anak Usia 4-5 Tahun

The Effectiveness of Shells in Stimulating Cognitive Abilities Children at Classifying for Aged 4-5 Years

Rizka Lailatul Rahmawati¹, Tarich Yuandana²

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura; rizkarahmawati09@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura; tarich.yuandana@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Aspek perkembangan anak usia dini sangat penting untuk distimulus supaya mampu berkembang sesuai tahapan usia anak. Salah satu aspek yang penting dikembangkan pada anak aspek kognitif berpikir logis. Agar perkembangan anak berkembang dengan baik maka dibutuhkan media untuk mempermudah anak dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media bongkar cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Objek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh dengan jumlah populasi 33 anak yang kemudian diambil seluruhnya sebagai sampel penelitian. Metode pengumpulan data didasarkan pada hasil tes observasi sebelum diberikan perlakuan dan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun. Terbukti dari hasil uji statistik dengan metode *Wilcoxon* yang menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk memahami efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk memahami efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media bongkar pasang cangkang kerang efektif diterapkan pada anak usia dini dalam menstimulus perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: *Media bongkar pasang, Berpikir logis, Anak usia dini*

ABSTRACT

Aspects of early childhood development are very important to stimulate so that they are able to develop according to the child's age stages. One of the important aspects to develop in children is the cognitive aspect of logical thinking. In order for children to develop well, media is needed to make it easier for children to understand the material. This research aims to determine the effectiveness of shell-breaking media in stimulating logical thinking abilities in classifying children aged 4-5 years. This research is a quantitative experimental research. The objects of this research were children aged 4-5 years at the Dharma Wanita PBB 05 Pernajuh Kindergarten with a population of 33 children, all of whom were then taken as research samples. The data collection method is based on the results of observation tests before treatment is given and *posttest* results after treatment is given. Based on the research results, it is known that there is an influence on the effectiveness of the media of disassembling and reassembling shells in stimulating the cognitive abilities of classifying children aged 4-5 years. This is proven by the results of statistical tests using the *Wilcoxon* method which shows a value of $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted and H_0 is rejected. This research contributes to understanding the effectiveness of shell-dismantling

media in stimulating the cognitive ability to think logically in classifying children aged 4-5 years. This research contributes to understanding the effectiveness of shell-dismantling media in stimulating the cognitive abilities of classifying children aged 4-5 years. The conclusion of this research is that the disassembly media is effectively applied to early childhood in stimulating the cognitive development of children aged 4-5 years.

Keywords: *Disassembling media, logical thinking, early childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah fase dimana anak mengalami pembentukan pengetahuan dan perilaku anak sehingga sering dinamakan dengan usia *golden age* atau masa keemasan. Masa usia dini akan mengalami siklus pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia yang sangat cepat. Maka penting untuk memperhatikan setiap karakteristik yang dimiliki pada setiap pencapaian perkembangan anak.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan perkembangan anak bisa dilakukan melalui pendidikan anak usia dini. Sejatinnya anak sudah mempunyai potensi dan aspek perkembangan anak yang dibawanya sejak lahir sehingga keberadaan pendidikan anak usia dini sangat membantu dalam proses mengoptimalkan perkembangannya. Sehingga dengan adanya peran pendidikan anak usia dini seluruh perkembangan anak dapat dioptimalkan sesuai dengan capaian perkembangan usia anak.

Perkembangan anak dapat dilakukan melalui rangsangan atau stimulus melalui berbagai metode. Salah satu metode yang umum digunakan dalam menstimulus perkembangan anak yaitu melalui bermain. Konsep bermain sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran anak karena dalam pelaksanaannya mudah sehingga anak mampu menerima informasi yang diberikan. Metode bermain menjadi salah satu alternatif yang disukai anak-anak dalam belajar karena pada dasarnya anak usia dini masih pada tahap proses bermain (Pendidikan et al., n.d.).

Pendidikan yang dilakukan tentunya berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan informasi, materi, dan juga sebagai alat untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Media sangat diperlukan guru karena mempermudah dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bongkar pasang. Bongkar pasang adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan anak salah satunya yaitu kemampuan kognitif anak usia dini (Mu'min & Yultas, 2020). Bongkar pasang adalah alat permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar yang nantinya akan di susun menjadi sebuah gambar yang utuh dan jelas.

Aktivitas bermain sambil belajar menggunakan media permainan bongkar pasang ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. (Manurung & Simanjuntak, 2019) berpendapat melalui media bongkar pasang anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan proses pembelajaran menjadi sangat terbantu. Lambang visual atau gambar yang terdapat dalam bongkar pasang tersebut mampu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya (Nurfarida, 2019). Media bongkar pasang yang digunakan dalam penelitian ini memanfaatkan bahan alam cangkang kerang yang ada disekitar lingkungan.

Cangkang kerang merupakan salah satu bahan alam yang mudah didapatkan di daerah pesisir dan memiliki manfaat tersendiri. Bahan alam cangkang kerang cukup populer keberadaannya di kalangan masyarakat sehingga banyak dimanfaatkan (Ratnawati & Yani, 2020). Bahan alam cangkang juga dapat meningkatkan kreativitas anak sehingga cocok digunakan pembelajaran (Fauziah, 2013). Keberadaan cangkang kerang cukup melimpah terutama daerah Madura yang mana dominan daerah pesisir membuat keberadaan cangkang kerang melimpah dan menumpuk. Namun menumpuknya cangkang kerang tersebut hanya menjadikannya sampah sebab belum mampu mengolahnya menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Oleh sebab itu peneliti dalam penelitian ini akan memanfaatkan limbah cangkang kerang sebagai media pembelajaran yaitu media bongkar pasang cangkang kerang.

Media bongkar pasang cangkang kerang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menstimulus aspek kognitif anak. Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2022, salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, aspek perkembangan kognitif.

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

Perkembangan kognitif anak merupakan pondasi anak dalam kemampuan berpikir, berkeaktivitas, dan berkarya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan (Sujiono, 2014). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Standar Isi tentang Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 4-5 tahun bahwa lingkup perkembangan kognitif anak ada 3 antara lain belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada lingkup perkembangan kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun.

(Sholihah, 2019) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir logis pada anak usia dini adalah salah satu faktor penting yang menentukan kemampuan siswa untuk menganalisa, merencanakan dan memecahkan masalah dalam kehidupan. Kemampuan berpikir logis adalah salah satu keterampilan dasar yang harus diterapkan dalam pembelajaran karena anak-anak juga harus belajar tentang analisa pada kehidupannya (Rahmadhani & Surbakti, 2022). Kemampuan berpikir logis penting diterapkan pada anak sejak dini untuk menghadapi kehidupan selanjutnya dan terbiasa menyelesaikan sesuatu sesuai dengan kapasitasnya (Hanifah & Alam, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kemampuan berpikir logis adalah kemampuan menggunakan logika, rasional, dan masuk akal serta sikap kritis dalam menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi untuk menemukan jalan keluar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh, sekolah yang peneliti teliti berlokasi dekat sekitar pantai dimana hanya membutuhkan kurang lebih 3 menit perjalanan untuk menuju ke pantai nya. Lokasi sekolah yang dekat pantai membuat pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bahan alam sekitar pantai salah satunya cangkang kerang. Peneliti akan memanfaatkan cangkang kerang untuk membuat media bongkar pasang dimana media tersebut juga belum digunakan pendidik selama mengajar di sekolah tersebut. Keberadaan media tersebut membuat pembelajaran yang dilakukan semakin mudah dan beraneka ragam.

Hasil observasi yang peneliti amati menunjukkan kondisi anak yang masih kesulitan saat menerapkan kemampuan berpikir logis dalam pembelajarannya. Anak-anak mengalami kesulitan saat mengklasifikasikan ukuran terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, anak-anak kesulitan dalam mengklasifikasikan sesuai jenis atau warna atau tekstur, dan anak-anak masih kesulitan dalam membilang angka 1-10. Jika anak diminta untuk membedakan warna atau menunjukkan warna sesuai instruksi masih bingung dan belum bisa membedakan warnanya sehingga anak masih salah dalam menyebutkan warna. Anak juga bingung saat membedakan berbagai jenis-jenis sesuai instuksi dari guru begitu juga yang tekstur belum bisa menggunakan indera perabanya untuk menentukan tekstur halus dan kasar.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Umi yang merupakan guru di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh pada tanggal 20 Oktober 2022 menyatakan bahwa anak-anak masih merasa kesulitan saat menggunakan kemampuan berpikir logis dalam pembelajaran. Anak mengalami kesulitan saat mengurutkan ukuran terkecil hingga terbesar atau sebaliknya, anak-anak kesulitan dalam mengklasifikasikan sesuai jenis atau warna atau tekstur, dan anak-anak masih kesulitan dalam membilang angka 1-10.

Peneliti juga menanyakan terkait pemanfaatan bahan alam yang dimanfaatkan selama pembelajaran. Pihak sekolah pernah menggunakan batu untuk belajar membilang. Selain itu untuk bahan alam sekitar pesisir pihak sekolah belum pernah memanfaatkan sebagai media pembelajaran salah satunya bahan alam biota laut (cangkang kerang). Sekolah hanya memanfaatkan lahan pesisir tepatnya di tepi pantai untuk pembelajaran mewarnai. Oleh karena itu peneliti akan memanfaatkan cangkang kerang sebagai media pembelajaran bongkar pasang untuk kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun.

Pemanfaatan media bongkar pasang cangkang kerang memiliki keunggulan. Adapun keunggulan media tersebut diantaranya anak mampu mengenal berbagai jenis cangkang kerang yang sebelumnya anak belum pernah mengetahui apa itu cangkang kerang, anak juga mengenal warna, serta tekstur dari cangkang kerang tersebut, anak bisa belajar mengelompokkan jenis-jenis kerang sesuai pengklasifikasiannya. Adanya media tersebut gaya belajar anak berbeda dari biasanya dan memunculkan pengalaman belajar baru bagi anak. Hal ini juga belum ada

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

peneliti yang menelitinya, maka dari itu peneliti akan meneliti tentang Efektivitas Media Bongkar Pasang Cangkang Kerang dalam Menstimulus Kemampuan Kognitif Berpikir Logis Mengklasifikasikan Anak Usia 4-5 Tahun.

Peneliti meneliti judul tersebut karena sesuai dengan hasil observasi dan wawancara bahwa kemampuan kognitif berpikir logis anak mengalami kesulitan dalam perkembangannya. Diperlukan adanya stimulus untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun. Hal ini termasuk salah satu hal penting yang harus guru perhatikan dalam perkembangan tiap anak.

METODE

Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengemukakan hasil penelitiannya berupa angka-angka dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi (pengukuran). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu, dengan cara melakukan pengamatan dan kontrol yang cermat sehingga dapat diketahui hubungan sebab akibat dari munculnya gejala tersebut. Dalam studi eksperimental, peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Desain penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan model *pre-test* sebelum dilakukan eksperimen dan *post-test* setelah dilakukan eksperimen untuk melihat efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang pada kemampuan kognitif yang difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini membahas terkait efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 33 anak. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelompok usia 4-5 tahun TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh yang berjumlah 33

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

anak atau menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui uji data penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif menggunakan uji beda t-test untuk one sample pre-test and post-test. Pengujian hipotesisnya menggunakan test (uji) Wilcoxon untuk statistik non-parametrik menggunakan software SPSS versi 26.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pre-test kemudian pemberian *treatment* berupa permainan bongkar pasang cangkang kerang sebanyak satu kali pertemuan yang kemudian dilakukan post-test, yang hasilnya dianalisis menggunakan SPSS mendapatkan hasil analisis deskriptif, seperti ditampilkan dalam tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test	33	1,00	2,00	1,2626	,37041
post-test	33	3,00	4,00	3,4747	,33365
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan hasil uji data statistik non parametrik dengan Wilcoxon, pada data deskriptif statistik pada tabel 1 di atas, dapat dijelaskan sebagaimana yang dipaparkan Arikunto (2013) efek dari *treatment* dapat dilihat dari hasil Post-test dikurangi Pre-test. Pada percobaan x1 didapatkan nilai rata-rata post-test 3,47 – nilai rata-rata pre-test 1,26 = 2,21. Kemudian didapatkan nilai minimum pada pre-test sebesar 1,00 dan nilai maximum pre-test sebesar 2,00. Sedangkan nilai minimum pada post-test sebesar 3,00 dan nilai maximum pada post-test sebesar 4,00. Didapatkan juga nilai standar deviasi pada pre-test yaitu 0,37041 sedangkan nilai standar deviasi pada post-test yaitu 0,33365. Maka dalam hal ini berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil post-test dari masing-masing aspek lebih tinggi dari hasil pre-test. Artinya permainan bongkar pasang cangkang kerang memiliki dampak yang baik terhadap perkembangan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun.

Uji Statistik

Setelah di atas dibahas hasil analisis deskriptif yang hasilnya menunjukkan efektivitas positif antara permainan bongkar pasang cangkang kerang terhadap kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan. Selanjutnya dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hasilnya disajikan dalam tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Statistik

Test Statistics^a	
	post-test - pre- test
Z	-5,050 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan penyajian data yang terdapat pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berdasarkan hasil kriteria uji *Wilcoxon*, diperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat efektivitas media bongkar pasang cangkang kerang terhadap kemampuan kognitif mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran bongkar pasang cangkang kerang dalam penelitian ini dimulai dengan pengenalan jenis-jenis kerang serta cara memainkan medianya. Anak diminta duduk melingkar supaya kelihatan semua. Anak membongkar media lalu anak mengurutkan kerang sesuai warna, jenis. Anak mengurutkan ukuran kerang dari paling kecil hingga paling besar dan sebaliknya. Terakhir anak memasangnya kembali sesuai jenis kerang dan letaknya.

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

Adapun langkah-langkah penggunaan media bongkar pasang sebagai berikut : (1) Pertama guru akan memperkenalkan jenis kerang kepada muridnya serta mencontohkan cara bermainnya; (2) Guru akan menginstruksikan beberapa anak (kondisional atau disesuaikan aja) maju ke depan untuk bermain bongkar pasang; dan (3) Guru mengamati anak yang sedang berusaha menyelesaikan bongkar pasang. Setelah selesai, guru akan meminta muridnya untuk menceritakan apa yang sudah diselesaikannya. Guru juga akan meminta anak untuk membaca kata yang ada di setiap papan.

Media bongkar pasang yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan alat dan bahan yang berupa : (1) Duplek (d disesuaikan ukurannya); (2) Lima jenis cangkang kerang] (3) Penggaris; (4) Gunting dan cutter; (5) Pensil dan bolpoin; (6) Lem; dan (7) Hiasan (kondisional). Hal tersebut sependapat dengan (Anas, 2014) bahwa media yang digunakan harus memiliki kriteria diantaranya : tahan lama (terbuat dari baha yang cukup kuat), bentuk dan warnanya menarik, sederhana dan mudah di kelola (tidak rumit), ukurannya sesuai (seimbang) dengan ukuran fisik anak, dapat menyajikan konsep (tidak mempersulit pemahaman).

Beberapa hal yang dapat menimbulkan kemampuan berpikir logis anak terpengaruh adanya media bongkar pasang cangkang kerang diantaranya : anak dapat mengklasifikasikan kerang sesuai jenisnya, mengklasifikasikan kerang sesuai teksturnya, mengklasifikasikan kerang sesuai warnanya. Sependapat dengan (Karimah & Padilah, 2020) media bongkar pasang adalah permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian penerapan pembelajaran melalui media bongkar pasang efektif diterapkan pada anak usia 4-5 tahun.

Hal lain yang juga dapat menimbulkan adanya pengaruh media bongkar pasang cangkang kerang terhadap kemampuan berpikir logis ialah pada saat diberikan *treatment* yaitu pada pemberian media bongkar pasang cangkang kerang anak diberikan kesempatan untuk memainkan bongkar pasang tersebut, membongkar dan pasang kembali medianya, mengelompokkan kerang sesuai jenis, warna, tekstur, serta mengurutkan kerang dari yang paling kecil hingga paling besar dan sebaliknya. Sependapat dengan (Hastuti, 2017) bahwa manfaat bongkar pasang adalah meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan

keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, melatih logika, dan memperluas pengetahuan.

Penerapan media bongkar pasang pada penelitian ini dilakukan tanpa adanya tekanan yang berlebihan pada anak. Anak diberikan kesempatan untuk mencoba dan juga diberikan motivasi yang dapat melatih kemauan anak untuk belajar dan mencoba. Selama kegiatan bongkar pasang anak diminta mencoba membongkar pasang cangkang kerang sesuai dengan keinginannya. Hal tersebut sependapat dengan pernyataan (Sujiono, 2014) bahwa anak mampu menemukan hubungan antara obyek dan ide dari sebuah pengalaman yang dilakukan. Dengan banyaknya pengalaman yang di dapat anak maka semakin banyak pula ide yang akan dikreasikan oleh anak.

Hasil Penelitian sebelumnya dengan judul penelitian Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak Al-Ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung oleh Binti Taryniarti menunjukkan adanya kesulitan untuk membedakan benda berdasarkan ukuran dan bentuk, menyusun benda dari besar ke kecil, dan kesulitan dalam membilang angka 1-10 belum maksimal. Selanjutnya peneliti memberikan stimulus dengan media pembelajaran bongkar pasang. Penerapan penggunaan media bongkar pasang (puzzle) ini memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan bongkar pasang (puzzle) ternyata efektif untuk anak usia dini dalam mengembangkan kognitif anak dan memudahkan guru dalam menstimulus kognitif anak, anak dapat tertarik untuk melakukan kegiatan karena permainan bongkar pasang menarik, anak lebih mudah untuk mengingat suatu bentuk, warna dan pola dalam pengembangan kognitif sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.

Kegiatan yang sudah dilakukan dalam penelitian ini adalah memberikan *treatment* dengan media bongkar pasang cangkang kerang sesudah *pretest* dan sebelum *posttest*. Selama kegiatan berlangsung tidak dipungkiri adanya kelemahan saat pemberian perlakuan. Anak-anak yang rebutan bermain bongkar pasang sehingga ada satu cangkang kerang yang lepas dari tempatnya, anak-anak yang tidak antri sesuai peraturan bermain, ada juga anak yang nangis saat akan bermain karena antrian bermain direbut temannya. Namun hal tersebut langsung bisa

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

teratasi dengan bantuan guru yang sigap dalam mengkoordinir anak-anak sehingga anak yang semula nangis bisa diam, anak dapat melakukan permainan dengan antrian yang sudah ditentukan, serta anak dapat bersabar dan tidak berebut bermain. Cangkang kerang yang lepas juga dapat langsung teratasi dengan kembali menempelkan dengan bahan lem yang dibawa peneliti. Dari hal tersebut pembelajaran yang dilakukan dapat kembali normal.

Adapun selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan bongkar pasang anak mampu memainkan bongkar pasang dengan tertib. Anak mendengarkan instruksi dari gurunya sehingga penerapan bongkar pasang berjalan lancar. Anak melakukan kegiatan mengurutkan dan mengelompokkan jenis kerang sesuai warna, jenis, dan tekstur. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya perkembangan pada kemampuan kognitif berpikir logis mengklasifikasikan anak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari (Sujiono, 2014) yang menyatakan bahwa cara mengembangkan kemampuan berpikir logis mengklasifikasikan anak dapat menggunakan beberapa cara diantaranya : menyelesaikan bongkar pasang, ular tangga, domino, dan lain-lain. Permainan tersebut dapat melatih anak dalam menyelesaikan masalah, mengenal bentuk, ukuran, warna, tekstur, memperkaya pengalaman anak dengan cara mengikutsertakan anak dalam belajar. Hal-hal itu yang kemudian dapat menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir logis anak.

Adapun selama pemberian *treatment* atau perlakuan dengan media bongkar pasang anak-anak dengan antusias berebut bermain, penasaran dengan media yang baru dilihat, serta bertanya terkait media bongkar pasang cangkang kerang karena sebelumnya sekolah belum pernah bermain dengan media bongkar pasang dan anak-anak juga belum mengenal berbagai macam kerang sehingga datangnya kegiatan bermain dengan media bongkar pasang cangkang kerang membuat anak-anak lebih fokus belajar, anak-anak juga mampu mengurutkan dan mengklasifikasikan cangkang kerang sesuai jenis, warna, tekstur sehingga proses belajar yang dilakukan dapat diterima baik oleh anak karena pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan pengalaman baru bagi anak. Adanya hasil tersebut dapat membuktikan bahwa salah satu kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun adalah bermain bongkar pasang cangkang kerang.

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari perhitungan uji hipotesis dengan uji nonparametris Wilcoxon menggunakan program SPSS 26,0 dapat diketahui bahwa dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh nilai $0,000 < 0,05$., maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat efektivitas media bongkang pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh. Adanya hasil tersebut dapat membuktikan bahwa salah satu kegiatan yang dapat menstimulus kemampuan berpikir logis mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun adalah bermain bongkar pasang cangkang kerang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat efektivitas media bongkang pasang cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan kognitif mengklasifikasikan anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 05 Pernajuh.

Penelitian ini juga menunjukkan hasil yang efektif saat menggunakan media bongkar pasang cangkang pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Selama perlakuan dengan media tersebut, pihak sekolah belum pernah menggunakan media bongkar pasang, dan anak-anak belum pernah mendekonstruksi media, sehingga anak-anak bersemangat bermain dan bereaksi terhadap media yang baru dilihatnya, hal ini menunjukkan bahwa adanya ketertarikan anak dan bertanya pertanyaan tentang pembongkaran dan pemasangan kembali media. Karena jenis cangkangnya berbeda-beda, dengan adanya permainan membongkar cangkang akan meningkatkan konsentrasi belajar anak. Anak juga dapat mengkategorikan jenis, warna, tekstur, dan lain-lain kulit kerang agar lebih mudah dipelajari, sehingga sangat efektif untuk dipelajari dan digemari oleh anak-anak. Ini merupakan pengalaman yang menyenangkan dan baru bagi anak-anak. Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa membongkar kerang merupakan salah satu kegiatan yang dapat merangsang kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Fathimah, N. S., & Ishartiwi, I. (2018). Pengembangan multimedia permainan interaktif pembelajaran berhitung bagi anak diskalkulia usia prasekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15541>

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

- Fauziah, N. (2013). PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK PG PAUD FIP Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8(1), 23–30.
- Hanifah, M., & Alam, S. K. (2019). Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Matematis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto Di Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 302. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p302-308>
- Karimah, A. A., & Padilah, P. (2020). Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Terhadap Kognitif Anak Kelompok B Di Ra an-Nur Marga Mulya. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4191>
- Manurung, A. A., & Simanjuntak, J. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T . A 2018 / 2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 2–6.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nurfarida, R. (2019). Pengaruh model pembelajaran stem berbantuan media pembelajaran. *Skripsi*, 1–156. [http://repository.radenintan.ac.id/6653/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/6653/1/Skripsi%20Full.pdf)
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., & Dini, A. U. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4, 443–455.
- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Permainan Montessori. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5079–5090. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894>
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi Pembelajaran Outing Class Guna Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8839>
- Rahmawati, R.L., Yuandana, T., & Fitriyono, A. (2023). Efektivitas Cangkang Kerang Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 Hal 2.
- Ratnawati, R., & Yani, A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Kulit Kerang Untuk Barang Kerajinan Masyarakat Daerah Pesisir Kota Bontang. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v2i1.168>
- Sholihah, K. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Puzzle Angka. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(5), 13. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p13-22>
- Utami, A. R., Hasibuan, C. A., Ismayani, W., Indah, W., & Khadijah, H. (2016). *PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF*

Corresponding author: Rizka Lailatul Rahmawati

Email Address: rizkarahmawati09@gmail.com

Received: 10-8-2023, Accepted 28-12-2023, Published 31-12-2023

ANAK USIA DINI DI TK. 55–64.

Zainuddin. (2019). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Berbasis Multiple Intelligences. *Taujih Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 121–143.