

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tk An nur Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kerang

Junaedah¹, Nurhaedah² & Rahmatiah³

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar ^{1,2,3}

junaedahtene@gmail.com, pinisiteacher@gmail.com, pinisiteacher@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Upaya meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak TK An nur Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Kerang”. Berawal dari adanya permasalahan yang ditemukan pada Taman kanak-kanak An nur Bontomarannu yakni kemampuan kognitif anak yang masih rendah diantaranya kemampuan mengenal angka dan berhitung maka penulis melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas melalui praktek pembelajaran. Praktek pembelajaran dilaksanakan dalam 3 siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media kerang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kerang pada Taman Kanak-kanak An nur Bontomarannu. Kegiatan bermain kerang mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik TK An nur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kerang (mengelompokkan, berhitung dan membentuk angka dari kulit kerang) pada Taman Kanak-kanak An nur. Peningkatan ini ditunjukkan dengan data peserta didik dengan kategori penilaian berkembang sesuai harapan mencapai 80%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain kerang di Taman Kanak-kanak An nur Bontomarannu.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif, TK An Nur, Kerang

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sebuah ilmu yang berdiri sendiri saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, berbagai upaya dan inovasi pendidikan disetiap jenjang terus dilakukan seiring dengan kebutuhan masyarakat, perkembangan ilmu –ilmu lain dan kemajuan teknologi. Begitu pula dengan pendidikan di Taman kanak-kanak, jika dibandingkan dengan awal munculnya konsep-konsep dasar pendidikan TK, maka telah terdapat banyak sekali kemajuan berarti yang perlu kita ketahui bersama. Sebagai seorang guru kita perlu terus mengikuti berbagai upaya inovasi di dunia pendidikan, khususnya pendidikan untuk anak TK. Dengan terus mengikuti atau melakukan

upaya inovasi pendidikan diharapkan akan meningkatkan kualitas anak didik dan pendidikan itu sendiri.

Usia dini merupakan usia yang paling penting disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Ada banyak periode penting yang terjadi dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Periode penting yang menjadi ciri masa usia dini adalah the golden ages atau masa ke-emasan. ”Golden age adalah masa-masa kemampuan otak dalam menyerap informasi”

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia dini 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk

mengikuti pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek yang sangat perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui pancaindera yang dimilikinya.

Salah satu bentuk kemampuan yang bisa diterapkan pada pendidikan anak usia dini yaitu kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dan berhitung. Pengembangan mengenal konsep dan lambang bilangan pada anak bertujuan meningkatkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang teliti. Idealnya kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan bentuk pengetahuan dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh anak

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak adalah dengan memanfaatkan media yang ada di alam sebagai media pembelajaran, seperti memanfaatkan batu-batuan, pasir, ranting, cangkang kerang dll. Banyak media yang terdapat di lingkungan sekitar anak yang dapat digunakan sebagai media atau alat peraga untuk kegiatan pembelajaran anak tanpa perlu biaya mahal. Pemanfaatan media cangkang kerang dalam proses pembelajaran terdapat pada proses kegiatan pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan juni 2021 di kelompok B Taman Kanak-kanak An nur Desa Bontomarannu, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar, pada materi pengembangan kemampuan kognitif yakni kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dan berhitung diperoleh hasil bahwa

kemampuan anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan 1-10 belum berkembang dengan baik, salah satunya adalah kemampuan membedakan angka 6 dan 9. Dari hasil diskusi dengan teman sejawat dan kepala sekolah bahwa rendahnya kemampuan berhitung dan mengenal angka disebabkan oleh faktor alat peraga yang kurang menarik dan faktor yang terdapat dalam diri anak seperti kesiapan, minat dan motivasi. Olehnya itu penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sekolah sebagai media pembelajaran diantaranya media cangkang kerang yang banyak terdapat di daerah pesisir pantai.

Kegiatan pembelajaran anak TK berlangsung dalam situasi yang menyeluruh dan terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan bahan-bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut. Pada prinsipnya bahan-bahan ajar yang dipandang cocok bagi anak TK adalah yang sederhana, konkret, sesuai dengan dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif, berwarna, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait dengan kegiatan-kegiatan bermain anak.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran dalam pendidikan anak Usia Dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Maksudnya bahwa inti kegiatan belajar anak adalah bermain. Melalui bermain inilah anak mencoba menjajaki berbagai hal yang menarik untuk dirinya, mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Guru akan dapat lebih memahami hal ini apabila mengamati secara langsung bagaimana anak menunjukkan semangat untuk melakukan berbagai kegiatan dalam bentuk bermain

Selain itu bermain juga merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk

perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar dalam pendidikan anak usia dini adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya.

2. METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti meneliti tentang Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media kerang pada Kelompok B TK An nur Bontomarannu. Subyek dalam penelitian ini adalah 8 orang peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak mencapai 80% melalui penggunaan media kerang. Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif secara deskriptif. (Nuraeni, 2016) menjelaskan bahwa analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Metode penelitian deskriptif adalah proses penelitian atau pemecahan masalah yang diselidiki dengan gambaran subjek atau objek yang digunakan berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lainnya

Langkah penelitian terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi

Wawancara dilakukan terhadap guru sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui metode dan media yang biasa digunakan oleh guru dalam

pembelajaran, kendala yang sering dialami saat kegiatan pembelajaran, karakteristik anak serta tanggapan guru mengenai penggunaan media kerang sebagai media pembelajaran.

Observasi adalah system atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono,2003). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observer berada bersama objek yang diselidiki disebut observer langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan tidak pada saat peristiwa tersebut berlangsung. Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan kognitif anak kelompok B dengan menggunakan media berupa cangkang kerang. Kegiatan observasi dilakukan untuk memantau proses dan dampak yang terjadi dalam penggunaan cangkang kerang sebagai media pembelajaran.

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen yang telah diperoleh kemudian diuraikan (analisis), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk satu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh. Jadi studi dokumentasi tidak sekedar mengumpulkan dan menuliskan atau melaporkan dalam bentuk kutipan-kutipan tentang sejumlah dokumen, namun yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut (Amirin,2000). Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),beberapa dokumen yang biasanya dipelajari dan dianalisis antara lain adalah Rencana kegiatan,jadwal kegiatan,buku laporan perkembangan anak,catatan anekdot,foto-foto/video kegiatan anak selama di lembaga PAUD,hasil karya anak,bundle portofolio

tiap anak, atau buku komunikasi orang tua-guru. Dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data-data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak An nur, Desa Bontomarannu, Kecamatan Galesong selatan, Kabupaten Takalar. Adapun subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak An nur Desa Bontomarannu, Kecamatan Galesong selatan, Kabupaten Takalar. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Adapun indikator kognitif yang diamati dalam PTK ini adalah kemampuan mengenal bentuk, ukuran, warna, mengenal lambang bilangan dan berhitung.

Hasil yang diperoleh pada siklus I pada kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) adalah dari 8 anak yang mengikuti kegiatan baru 4 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan pada indikator pengenalan lambang bilangan dan berhitung hanya 2 anak yang mampu menghitung dan mengenal angka dengan baik, artinya hanya 25% anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, 4 anak dengan kategori mulai berkembang (50%) dan 2 anak dengan kategori belum berkembang (25%). Olehnya itu peneliti melakukan tindakan perbaikan pada siklus II.

Hasil yang diperoleh pada siklus II sudah mulai ada peningkatan yakni dari 8 anak yang diamati ada 5 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan artinya sudah ada peningkatan sebanyak 37,5 % dan 37,5 % dengan kategori mulai berkembang. Untuk memaksimalkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam indikator capaian perkembangan, mengenal lambang bilangan dan berhitung maka peneliti melakukan tindakan refleksi dan perbaikan pada siklus III dengan kegiatan yang lebih bervariasi

diantaranya membentuk angka dengan menggunakan media cangkang kerang dan menghitung jumlah kerang yang digunakan dalam membentuk angka

Adapun hasil dari tindakan siklus III adalah 6 dari 8 anak yang menjadi subjek penelitian sudah mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan mengenal konsep dan lambang bilangan, artinya 75 % anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dan 2 anak dengan kategori mulai berkembang

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang diuraikan diatas diketahui bahwa setiap anak mengalami peningkatan kemampuan kognitif pada kompetensi dasar 3.6 – 4.6 yakni Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) dan Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya, rata – rata mencapai persentase 75 % ,sehingga penggunaan media cangkang kerang sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak kelompok B TK An nur dapat dikatakan berhasil.

Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media cangkang kerang dalam kegiatan proses pembelajaran dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik halus, kognitif dan kreativitas anak, karena dengan menggunakan media cangkang kerang yang terdapat di daerah pesisir pantai Desa Bontomarannu dapat memudahkan anak untuk menyerap pengetahuan dan membantu mengembangkan pola pikir anak. Pemanfaatan media cangkang kerang sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik aspek kognitif,

sosial emosional, bahasa, motorik, moral dan nilai-nilai agama serta kecakapan hidup (life Skill).

Setiap anak memiliki hak dan kewajiban untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Namun dalam mengembangkan kognitifnya pasti memiliki pengaruh, baik dari dalam keluarga ataupun dari luar (lingkungan). Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Piaget dalam Sujiono (2014) bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Menurut Susanto (2011), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif ialah: (1) Faktor hereditas atau keturunan, (2) Faktor lingkungan, (3) Faktor kematangan, (4) Faktor pembentukan, (5) Faktor minat dan bakat, (6) Faktor kebebasan.

Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, kompetensi dasar yang terdiri atas mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan mengenal/menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) benda-benda di sekitar yang dikenalnya (Nasution, 2016; Windarsih et al., 2017)

Pada rentang usia 3 – 4 sampai 5 – 6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah dasar. Menurut Montessori masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya

apabila orang tua mengetahui bahwa anak akan memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Montessori dalam buku *Pendidikan Anak Prasekolah* (1999) mengatakan tentang masa peka. Ini merupakan suatu teori yang sangat khas dari Montessori dan banyak diterima oleh banyak tokoh pendidikan anak. Menurutnya, dalam rentang perkembangan usia 3-5 tahun, akan muncul keadaan dimana suatu potensi menunjukkan kepekaan (sensitive) untuk berkembang (patmodewono, 2000)

Dewey dalam Soejono (1980) mengatakan bahwa pendidik harus memberikan kesempatan pada setiap anak untuk dapat melakukan sesuatu, baik secara individual maupun kelompok sehingga anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sekolah harus dijadikan laboratorium bekerja bagi anak-anak.

Sedangkan menurut Piaget dalam Tedjasaputra (2001) mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 3-5 tahun merupakan tahap *praoperasional konkret*. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek symbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan dalam imajinasi pura-pura ketika bermain.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam satu kebudayaan. Menurut Nugraha (2015) kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang disiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai tahap perkembangannya. Anak akan mengkonstruksi arti dan membuat asosiasi yang dapat mengembangkan kemampuan

kognitifnya melalui interaksi langsung dengan objek yang konkret. Kamii (1982) mempelajari konsep Piaget dan mengaplikasikannya dalam bidang matematika untuk anak usia dini. Belajar menghitung, membaca dan menulis angka untuk anak usia dini memang baik, namun tujuan yang lebih penting dari itu adalah agar anak dapat mengkonstruksi struktur mental dari angka-angka tersebut. Mengajarkan anak tentang angka dapat dilakukan dengan mengajarkannya secara tidak langsung dengan melibatkan lingkungannya. Misalnya dengan mendorong anak untuk mengumpulkan objek yang sama dalam satu wadah; meminta anak membagikan media untuk teman-temannya. Ketika anak melakukan aktivitas tersebut guru mengamati dan melakukan pencatatan terhadap pengetahuan matematika anak.

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bawa anak dapat mempelajari sesuatu secara nyata melalui media yang konkret. Menurut Sutjipto (2011: 9) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Oleh karena itu peran guru dalam menentukan media dalam proses belajar mengajar dituntut untuk kreatif dalam upaya mengembangkan berbagai jenis aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media yang ada disekitar anak.

Banyak teori yang menyatakan bahwa anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam taraf berpikir konkret (nyata). Oleh karena itu dalam kegiatan mengajarnya guru TK perlu secara kontinu menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan utama bahwa media dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Selain itu, banyak keuntungan yang dapat diperoleh apabila guru menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran diantaranya anak lebih tertarik

pada pelajaran, merasa senang, memotivasi untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu.

Proses belajar mengajar tidak akan berhasil dengan optimal bila suatu sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai jika diingat bahwa anak belajar dengan menggunakan panca inderanya. Melalui kegiatan bermain, semua panca indera anak dapat berfungsi sehingga akan memberi rangsangan pada kemampuan penalarannya.

Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, dan kreativitas sehingga guru dapat melihat tingkat perkembangan yang sudah dicapai pada anak saat bermain.

Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada, sehingga tidak ada kata "tidak ada dana" yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan sangat efektif sebagai sumber dan media bermain atau belajar. Secara kreatif kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak. Guru-guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka.

Dalam hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur

penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan, peralatan, maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak (Hughes, 1995)

Lingkungan sekitar merupakan salah satu sumber media pembelajaran yang menyediakan berbagai macam benda yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Torkleson (1965) mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk kepentingan pelajaran. Pantai adalah salah satu sumber belajar yang menyediakan berbagai macam benda yang dapat dieksplorasi sebagai media pembelajaran. TK An nur yang berada di daerah pesisir pantai memanfaatkan benda yang ada di pantai sebagai media pembelajaran diantaranya pasir, batuan-batuan, karang dan cangkang kerang. Cangkang kerang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bukan hanya untuk pengembangan aspek kognitif melainkan bisa digunakan untuk mengembangkan motorik halus seperti kolase.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di TK An nur Bontomarannu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan cangkang kerang sebagai media pembelajaran dapat mengembangkan kognitif anak, yaitu mengenalkan konsep bentuk, ukuran, warna, dan bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif melalui penggunaan media cangkang kerang pada kelompok B di TK An nur Bontomarannu mencapai rerata 80%. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar lembaga pendidikan anak

usia dini sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan media di lembaga masing-masing. Seperti media cangkang kerang untuk daerah pesisir pantai dan sebagainya

Dengan menggunakan cangkang kerang sebagai media pembelajaran untuk pengembangan kognitif, anak TK An nur sudah mampu menghitung dan mengenal lambang bilangan 1-20, mampu membedakan angka 6 dan 9, mampu menghubungkan kosep dan lambang bilangan, dll.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wataala, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga artikel yang saya buat dapat terselesaikan dengan baik. Artikel ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Olehnya itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- a. Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP, IPU, selaku Rektor Universitas Negeri Makassar
- b. Dra. Hj. Nurhaedah, M.Si selaku dosen pembimbing Universitas Negeri Makassar
- c. Ir. Rahmatiah, S.Pd, M.Pd selaku guru pamong universitas Negeri Makassar
- d. Haerunnisya, S.Pd selaku kepala sekolah TK An nur

REFERENSI

- B.E.F. Montolalu, dkk. (2011). *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Denny Setiawan(et.al.), (2014). *Analisis kegiatan pengembangan Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd, (2019). *Modul 5 Penyusunan Perangkat*

Pembelajaran, Kementrian
Pendidikan dan Kebudayaan.

Lukman Man, (2018). *Undang-undang
No.14 Tahun 205, Tentang Guru dan
Dosen*

M.Toha Anggoro (et.al), (2014). *Metode
Penelitian,* Tangerang Selatan:
Universitas Terbuka

Pratiwi Niken, (2019). *Modul 3 materi dan
Kegiatan Belajar Anak Usia Dini,*
Kementrian Pendidikan dan
Kebudayaan

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2011). *Metode
Pengembangan Kognitif,* Jakarta:
Universitas Terbuka.