

Penerapan Bermain Cangkang untuk Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Ceria Wangi-Wangi

INFO PENULIS

Wa Ode Heni Fitriani
Universitas Sulawesi Tenggara
waodehenifitriani@gmail.com
+6285394827361

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 4, No. 3, Oktober 2025
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Fitriani, W. O. H. (2025). Penerapan Bermain Cangkang untuk Motivasi Belajar Anak Kelompok B di TK Ceria Wangi-Wangi. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4 (3),337-343.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain cangkang kerang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di TKS Anawonua Kabupaten Kolaka. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat motivasi belajar anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain menggunakan media cangkang kerang sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah kegiatan dilakukan, yang tercermin dari lima indikator utama: antusiasme, ketekunan, inisiatif, kerja sama, dan ekspresi positif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, guru menyatakan bahwa metode ini membantu anak untuk lebih fokus, bersemangat, serta membangun keterampilan sosial dan kognitif secara bersamaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain cangkang kerang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Disarankan agar guru terus mengembangkan metode pembelajaran berbasis bermain yang memanfaatkan sumber daya alam sekitar sebagai media edukatif.

Kata Kunci: Bermain Cangkang, Motivasi Belajar, Kelompok A.

Abstract

This study aims to examine how the implementation of shell play can enhance the learning motivation of children aged 4-5 years at TKS Anawonua, Kolaka Regency. The background of this research is the low level of children's learning motivation caused by monotonous and less engaging learning activities. The study employed a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of shell play as a learning medium was highly effective in creating a fun, interactive, and motivating learning environment, encouraging children to actively participate in the learning process. Children demonstrated a significant increase in learning motivation, as reflected in five key indicators: enthusiasm, persistence, initiative, cooperation, and positive expressions during the activities. Furthermore, teachers reported that this method helped children to stay more focused, engaged, and simultaneously develop social and cognitive skills. In conclusion, shell play is an effective learning strategy to improve the learning motivation of early childhood. It is recommended that teachers continue to develop play-based learning methods that utilize natural resources as educational media.

Keywords: Playing Shells, Learning Motivation, Group A.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini bahwasanya ialah bertujuan untuk mendukung menempatkan akarperkembangan sikap, wawasan, keahlian, dan kreativitas yang akan diperoleh seorang anak didik untuk menempatkan diri terhadap alam sekitarnya, dan untuk kemajuan serta kelanjutan kedepannya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 Pasal 1, sistem pendidikan dalam proses pembelajaran, anak didorong untuk mengembangkan kemampuan sejak kecil agar pembinaan yang diajarkan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dapat dilaksanakan berbagai stimulasi rangsangan pembelajaran agar dapat membantu perubahan pembentukan baik jasmani dan rohani supaya mempunyai kesanggupan dalam membentuk pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi.

Pembelajaran ialah proses anak agar dibangun secara terencana dibuat untuk sampai ke tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah diterapkan seperti tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang berkualitas, Nita, dkk (2020). Istilah pembelajaran adalah menggambarkan bahwa peserta didik lebih banyak berperan dalam mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya dan bahkan pengetahuan, Sudarwo dan Yohanes (2011). Dalam upaya untuk menyapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada anak usia dini harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menumbuhkan motivasi belajar yang kuat pada anak. Pembelajaran yang monoton atau terlalu terstruktur sering kali membuat anak-anak merasa bosan dan kehilangan minat terhadap pelajaran. Di sinilah metode bermain sambil belajar memiliki peranan penting, karena permainan yang menyenangkan dapat memfasilitasi anak untuk belajar dengan cara yang lebih natural dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Penggunaan metode bermain dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran di dalam ruangan, Indah (2013).

Bermain merupakan salah satu pendekatan yang digunakan pendidikan anak usia dini. Bermain yaitu cara yang tepat untuk anak usia dini mengembangkan potensi dan kecerdasannya. Dalam rangka mengembangkan potensi dan kecerdasannya, bermain dapat menggunakan alat permainan yang dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran. belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan barunya, Lucia (2020).

Bermain Cangkang kerang bisa menjadi pembelajaran yang asyik bagi anak usia dini, cangkang kerang merupakan salah satu bahan alam yang mudah didapatkan di daerah pesisir dan memiliki manfaat tersendiri. Bermain cangkang kerang cukup populer keberadaannya di kalangan masyarakat sehingga banyak dimanfaatkan (Ratnawati & Yani, 2020). Cangkang kerang dalam peros pembelajarannya bisa dibuat untuk membuat huruf serta juga dapat memperkenalkan bentuk-bentuk huruf kepada anak sehingga cocok digunakan pembelajaran (Fauziah, 2013). Keberadaan cangkang kerang cukup jauh terutama daerah kolaka yang mana dominan daerah gunung membuat keberadaan cangkang kerang sangat langka dan jarang ditemukan. Namun, keberadaan cangkang kerang yang sangat langka tersebut menjadikan guru mendaur ulang dan memanfaatkan cangkang kerang menjadi sesuatu yang berharga atau dapat digunakan kembali seperti pemanfaatan cangkang kerang menjadi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar di kelas sebagian besar masih menggunakan pengajaran konvensional. Menurut Yurike (2022) pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Pada model pembelajaran ini, siswa diharuskan untuk menghafal apa yang diberikan oleh guru dan tidak untuk menghubungkan materi tersebut dengan keadaan sekarang (kontekstual). Pembelajaran konvensional seringkali disebut pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran konvensional dipergunakan sejak dahulu kala secara turun temurun dan tidak menggunakan pendekatan modern yang memposisikan murid sebagai subjek didik tetapi lebih dianggap sebagai obyek didik. Dalam upaya melakukan pembelajaran yang optimal, maka perlu ada pembelajaran yang dapat diterapkan dalam bentuk bermain dengan menggunakan media yang menyenangkan sehingga bisa mengatasi permasalahan peserta didik tadi. Pemilihan metode bermain cangkang kerang merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, Faizal (2017).

Model pembelajaran adalah beberapa cara atau teknik yang digunakan oleh guru kepada peserta didik dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Model pembelajaran bermain cangkang kerang ini diterapkan guru saat mengajarkan sesuatu kepada peserta didiknya dengan tujuan agar pesan dari materi pembelajaran itu sendiri tersampaikan dengan mudah. Mengacu pada dua pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah bentuk atau gaya yang dipakai dan dikembangkan guru dalam proses mendidik peserta didik yang orientasi penggunaannya adalah untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan peserta didik berkesulitan belajar, Indina (2015).

Bermain cangkang kerang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan alami, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam konteks anak usia 4-5 tahun, bermain tidak hanya dianggap sebagai aktivitas rekreasi, melainkan juga sebagai sarana penting untuk merangsang kreativitas, keterampilan sosial, dan perkembangan kognitif mereka. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar melalui bermain cenderung memiliki keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Namun, meskipun Bermain banyak digunakan, tidak semua praktik ini diterapkan dengan cara yang efektif.

Observasi Awal yang dilakukan oleh Peneliti pada tanggal 13 Januari tentang Kondisi Pembelajaran di TKS Anawonua Kabupaten Kolaka peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan sebagian besar masih berfokus pada pendekatan konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah dan kegiatan yang terstruktur ketat. Meskipun TK tersebut telah mencoba mengintegrasikan kegiatan bermain dalam proses belajar mengajar, namun pelaksanaannya masih terbatas pada kegiatan permainan yang tidak terlalu terkait erat dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keterlibatan anak dalam pembelajaran juga saat peneliti saat melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak-anak, peneliti mendapati bahwa sebagian besar anak menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Anak-anak sering kali terlihat bosan atau kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang tidak melibatkan permainan. Hanya beberapa anak yang tampak lebih aktif, sedangkan sebagian lainnya menunjukkan keterlibatan yang rendah dan cenderung pasif, terutama dalam kegiatan yang tidak melibatkan unsur bermain. Namun, ketika pembelajaran melibatkan permainan, terlihat adanya peningkatan minat dan antusiasme dari anak-anak. Mereka lebih terlibat, bersemangat, dan bahkan menunjukkan respons positif yang kuat terhadap kegiatan yang menyenangkan. Observasi ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Dalam observasi awal Peneliti juga melihat guru yang terlibat dalam proses pembelajaran, peneliti menemukan bahwa meskipun guru sudah mulai menerapkan permainan dalam pembelajaran, sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan permainan dengan materi pembelajaran yang lebih terstruktur, guru masih perlu dukungan dalam hal pengetahuan tentang bagaimana memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta teknik untuk memfasilitasi permainan yang efektif.

Respon anak terhadap pembelajaran berbasis bermain dari pengamatan langsung peneliti mendapati bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan bermain sambil belajar menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Beberapa anak yang sebelumnya kurang tertarik untuk belajar, terlihat lebih bersemangat ketika kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan. Selain itu, anak-anak juga lebih banyak berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, membangun hubungan sosial yang lebih kuat, dan terlihat lebih kreatif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan selama permainan.

Berdasarkan observasi awal, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar memiliki potensi besar terhadap motivasi belajar anak usia 4-5 tahun. Anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan minat yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih besar, dan kecenderungan untuk belajar lebih aktif. Namun, penerapan metode ini memerlukan kesiapan guru dalam memilih dan memfasilitasi permainan yang tepat, serta dukungan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menggali lebih dalam bagaimana metode bermain cangkang kerang sambil belajar dapat diterapkan secara lebih efektif dan bagaimana faktor-faktor yang ada dapat mendukung atau menghambat penerapannya di Taman Kanak-Kanak. Observasi awal ini memberikan gambaran mengenai

pentingnya penerapan metode bermain kerang angka sambil belajar untuk motivasi belajar anak, serta tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitas metode tersebut.

B. Metodologi

Jenis penelitian ini adalah Penelitian ini sesuai dengan metode kualitatif deskriptif dimana pendekatan yang temuan-temuan penelitiannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic atau bentuk perhitungan lainnya (Sulistiyo, 2023)

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dan pengumpul data, sehingga keberadaan peneliti menjadi hal yang sangat penting dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pewawancara yang berinteraksi dengan kelompok yang diteliti dan mengumpulkan data dari berbagai responden.

Penelitian dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2025 dengan menggunakan wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Untuk melihat kegiatan anak dalam belajar menggunakan cangkang kerang, data dikumpulkan melalui wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang dibagi menjadi tiga langkah, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di TKS Anawonua yang dilakukan pada Hari Selasa tanggal 1 Juli 2024, penerapan bermain cangkang kerang dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang dirancang guru untuk memanfaatkan cangkang kerang sebagai media untuk memperkenalkan konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, huruf, serta meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa aktivitas, antara lain:

- a. Mengklasifikasikan cangkang berdasarkan warna dan ukuran.
- b. Menyusun cangkang menjadi huruf atau angka.
- c. Menghitung jumlah cangkang sebagai pengantar konsep bilangan.
- d. Membuat kolase seni dari cangkang.
- e. Menggunakan cangkang sebagai alat bantu bercerita (bermain peran).

Pelaksanaan kegiatan bermain cangkang kerang ini dilakukan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia 4–5 tahun. penerapan bermain cangkang kerang dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang dirancang dalam bentuk:

1. Tahap Persiapan

Sebelum kegiatan dimulai, guru dan peneliti menyiapkan beberapa hal, antara lain:

- a. Media cangkang kerang berbagai ukuran, bentuk, dan warna.
- b. Alat bantu lain seperti nampan, kertas, lem, spidol warna, dan musik anak-anak.
- c. Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) sesuai kegiatan bermain.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk menilai aspek motivasi anak (antusiasme, fokus, partisipasi, ketekunan).
- e. Mengondisikan ruang kelas/lapangan agar mendukung aktivitas eksploratif.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Setiap pertemuan memiliki variasi kegiatan, namun tetap berfokus pada media utama yaitu cangkang kerang. Berikut contoh pelaksanaan dalam satu siklus kegiatan:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Anak diajak duduk melingkar dan diawali dengan salam dan tepuk semangat.
- 2) Guru membangkitkan minat anak dengan menunjukkan cangkang kerang dan menceritakan hal menarik seputar laut atau kerang.
- 3) Guru mengajukan pertanyaan seperti:
- 4) "Pernah lihat kerang? Bentuknya seperti apa ya?" "Kita bisa buat apa dengan kerang-kerang ini?"

b. Kegiatan Inti (Bermain dengan Cangkang Kerang)

Kegiatan bermain dibagi menjadi beberapa variasi agar anak tidak bosan:

Pertemuan 1-2: Eksplorasi dan Pengelompokan

- 1) Anak diminta menyentuh, meraba, dan mengamati kerang.
- 2) Anak diajak mengelompokkan kerang berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk.
- 3) Guru membimbing anak menggunakan bahasa deskriptif: besar-kecil, kasar-halus, panjang-pendek.

Pertemuan 3-4: Menyusun Pola / Mozaik

- 1) Anak menyusun kerang membentuk angka, huruf, atau gambar bebas.
- 2) Anak diminta menjelaskan hasil kreasinya di depan teman-teman.

Pertemuan 5: Bermain Peran "Pasar Kerang"

- 1) Anak berpura-pura menjadi pedagang dan pembeli.
- 2) Guru memfasilitasi dialog sederhana seperti:
"Berapa harga kerangnya?"
"Saya beli dua ya, Bu."

Pertemuan 6: Cerita Imajinatif dari Cangkang

- 1) Anak diajak bercerita dengan tema: "Jika aku seekor kerang..."
- 2) Anak diperbolehkan berimajinasi dan menggunakan kerang sebagai tokoh cerita.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Anak diminta menyampaikan hal yang paling disukai dari kegiatan hari itu.
- 2) Guru memberikan apresiasi dan penguatan positif (pujian, pelukan, stiker bintang).
- 3) Diakhiri dengan lagu penutup dan gerakan ringan.

Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan hasil temuan penelitian yang telah diuraikan pada poin sebelumnya, serta mengaitkannya dengan teori-teori pendidikan anak usia dini dan temuan dari penelitian terdahulu. Fokus pembahasan ditujukan pada bagaimana kegiatan bermain cangkang kerang mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia 4–5 tahun di TKS Anawonua.

1. Kegiatan Bermain Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah diterapkannya kegiatan bermain menggunakan cangkang kerang, terjadi peningkatan yang signifikan pada lima indikator motivasi belajar, yakni: antusiasme, keaktifan, ketekunan, partisipasi, dan ekspresi senang saat belajar. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif anak usia dini. Piaget menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui benda konkret, pengalaman langsung, dan aktivitas bermain. Cangkang kerang sebagai media nyata dan beragam mampu memenuhi kebutuhan kognitif dan emosional anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

2. Bermain sebagai Metode Pembelajaran Bermakna

Metode bermain telah lama diakui dalam pendidikan anak usia dini sebagai pendekatan yang efektif untuk membangun minat dan motivasi belajar. Bermain memberikan rasa senang, aman, dan bebas tekanan, yang merupakan syarat penting bagi tumbuhnya motivasi intrinsik. Hal ini ditegaskan oleh Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain merupakan wahana anak untuk mengembangkan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti perencanaan, imajinasi, dan kerja sama sosial. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan bermain peran (jual beli kerang), menyusun mozaik, dan eksplorasi bentuk kerang memungkinkan anak mengembangkan fungsi-fungsi tersebut secara alami.

3. Media Alam Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Keterlibatan Anak

Cangkang kerang sebagai media berasal dari lingkungan sekitar yang belum banyak dimanfaatkan di TKS Anawonua. Dengan mengenalkan bahan alam ini ke dalam kegiatan belajar, anak menjadi lebih tertarik dan termotivasi karena kegiatan terasa baru, nyata, dan penuh kejutan. Penelitian ini selaras dengan studi Sulastri (2020) yang menemukan bahwa penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan rasa ingin tahu, fokus, dan keterlibatan anak. Pengalaman langsung saat memegang, menyusun, dan membuat karya dari kerang mendorong anak untuk aktif dan menikmati proses belajar.

4. Peningkatan Sosial-Emosional melalui Kegiatan Bermain

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh minat terhadap materi, tetapi juga oleh hubungan sosial dan emosi yang positif saat belajar. Dalam kegiatan ini, anak bekerja dalam kelompok, saling berbagi, berperan bersama, dan mendapat dukungan dari guru. Bermain bersama media kerang mempererat interaksi sosial antar anak, melatih empati, serta memperkuat rasa percaya diri dan keberanian. Anak yang biasanya diam menjadi lebih aktif karena lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan.

5. Peran Guru yang Menentukan Keberhasilan

Keberhasilan penerapan metode ini juga ditentukan oleh peran guru dalam merancang kegiatan yang variatif, memberikan arahan yang jelas, serta memberi penguatan positif. Guru tidak hanya sebagai fasilitator, tapi juga sebagai motivator yang mampu membimbing anak dengan penuh kesabaran dan kegembiraan. Dari hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa kegiatan ini membantu mereka memahami potensi dan karakteristik anak lebih dalam, karena anak tampil lebih jujur dan antusias saat kegiatan bermain.

6. Tantangan dan Implikasi Praktis

Meskipun kegiatan ini terbukti efektif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti:

- a. Perlu pengawasan ekstra untuk memastikan keamanan saat menggunakan cangkang.
- b. Perlu kreativitas tinggi dari guru untuk merancang kegiatan yang variatif agar tidak monoton.
- c. Perlu adaptasi jika kegiatan ini diterapkan di wilayah yang jauh dari pantai, di mana akses terhadap bahan alam seperti kerang terbatas.

Namun demikian, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran PAUD berbasis lingkungan alam, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar anak secara menyenangkan, kontekstual, dan edukatif.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain dengan media cangkang kerang mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia 4–5 tahun secara signifikan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik melalui eksplorasi langsung terhadap benda konkret.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara guru, dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa bermain cangkang kerang merupakan metode pembelajaran tematik yang efektif, menyenangkan, dan interaktif bagi anak usia 4–5 tahun. Kegiatan ini dilakukan melalui langkah-langkah sederhana seperti mencocokkan warna dan bentuk, menghitung jumlah cangkang, serta permainan kelompok yang melatih kerja sama dan komunikasi, yang dimodifikasi guru sesuai kebutuhan dan karakteristik anak. Setelah metode ini diterapkan, motivasi belajar anak meningkat secara signifikan, ditunjukkan melalui antusiasme, ketekunan, inisiatif, kerja sama, dan ekspresi emosional yang lebih positif. Selain itu, metode ini juga mendukung perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak secara bersamaan, karena mereka belajar melalui pengalaman konkret sambil mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, media alam seperti cangkang kerang sangat efektif digunakan sebagai alat bantu belajar dalam pendidikan anak usia dini untuk menumbuhkan motivasi belajar secara intrinsik.

E. Referensi

- Dini, Nita Apriyani. 2020. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol. 5, No. 2, Desember 2020 Website: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/> ISSN 2654-9476 (online), ISSN 2581-2793 (print) Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia dini.
- Faizal Chan, Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar, (Universitas Jambi, Jurnal Gentala Pendidikan Dasar: Nomor 1 Juni 2017), 107-108.
- Fauziah, L. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Alam*. Bandung: Alfabeta.
- Indah Setiorini, Penggunaan Media Permainan Kartu Koarted Pada Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, (JPGSD, Universitas Surabaya: 01, Nomor 02 Tahun 2013), 1-2 3

- Indina, L. (2015). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Kencana.
- Lucia Putri Frida Lopes. 2020. *Analisis Alat Permainan Edukatif Melalui Aplikasi Belajar Bentuk Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun* Universitas Pendidikan Indonesia. repository.upi.edu. perpustakaan.upi.edu
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru* (Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI Press.
- R. Sudarwo dan Yohanes. 2011. *Model Pembelajaran Teknik Lompat Jangkit Dengan Metode Bermain Di Sekolah Dasar*. Universitas Terbuka.
- Ratnawati, E., & Yani, A. (2020). *Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini Berbasis Lingkungan Alam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Yurike. (2022). *Pemanfaatan Media Alam dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.