

MANAJEMEN KELAS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI, AKTIVITAS, DAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL HURUF HIJAIYAH

Nur Qomariah

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: nurqomariahria@gmail.com

Celia Cinantya

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: 2341216320002@mhs.ulm.ac.id

Halimatus sa'diyah

Universitas Lambung Mangkurat
*Email: 2341216320001@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi, aktivitas dan hasil perkembangan aspek kognitif anak dalam hal mengenal huruf hijaiyah. Solusinya adalah menggunakan model PANDAI (akronim dari *Project bAsed learNing, numbereD heAd together*, dan media *heelln*). Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan menganalisis motivasi, aktivitas, serta hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 3 pertemuan, *setting* penelitian pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif menggunakan tabel dan grafik. Instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas dan capaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pertemuan 3 aktivitas guru telah mencapai kategori Sangat Baik. Motivasi belajar anak secara klasikal mencapai kategori Hampir Seluruh Anak Termotivasi pada pertemuan 3. Aktivitas anak secara klasikal mencapai kategori Hampir Seluruh Anak Aktif pada pertemuan 3 serta hasil perkembangan anak secara klasikal mencapai kategori BSB dan BSH pada pertemuan 3. Disarankan penggunaan model PANDAI dapat digunakan sebagai referensi penggunaan model pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: *Motivasi, Aktivitas, Kognitif, Mengenal Huruf Hijaiyah, Project Based Learning, Numbered Head Together, Media Heelin*

Abstract

The problems in the research were motivated by low motivation, activity and results of the development of children's cognitive aspects in terms of recognizing hijaiyah letters. The solution is to use the PANDAI model (an acronym for Project based learning, numbered head together, and media heelln). The aim of the research is to describe teacher activities and analyze motivation, activities and the results of children's cognitive development in recognizing hijaiyah letters. This research uses a qualitative approach using Classroom Action Research (PTK) research with 3 meetings, the research setting is for group B children at Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Kindergarten Banjarmasin, totaling 18 children. The data collection

technique is observation. Data analysis uses descriptive analysis using tables and graphs. The research instrument was an observation sheet on teacher activities, learning motivation, activities and children's development achievements. The research results showed that at meeting 3 the teacher's activities had reached the Very Good category. Classical children's learning motivation reached the category of Almost All Motivated Children at meeting 3. Classical children's activities reached the category Almost All Active Children at meeting 3 and classical children's development results reached the BSB and BSH categories at meeting 3. It is recommended that the SMART model can be used as a reference for the use of effective learning models.

Keywords: *Motivation, Activity, Cognitive, Recognizing Hijaiyah Letters, Project Based Learning, Numbered Head Together, Media Heelin*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi setiap orang. Di era Industri 4.0, tidak semua orang bisa lepas dari teknologi. Usia tidak menjadi pertimbangan saat menggunakan teknologi, namun teknologi harus diimbangi dengan pendidikan terutama pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan pendidikan yang memberikan pengaruh bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga mempersiapkan mereka untuk pendidikan lebih lanjut (Evivani & Oktaria, 2020).

Anak yang memiliki motivasi belajar dapat dilihat dari cara belajarnya yaitu, semangat saat belajar dan disiplin dalam belajar. Motivasi adalah dorongan yang datang pada diri seseorang untuk mencapai tujuannya. Tiga fungsi motivasi itu sendiri adalah mendorong seseorang agar melakukan suatu kegiatan, untuk menentukan arah tindakan yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan tertentu, dan untuk memilih tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun aspek motivasi yaitu aspek gerak, bimbingan dan dukungan, yang dapat membuat anak aktif belajar, fokus memantau pembelajaran, dan anak dibimbing oleh motivasi lingkungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh

karena itu motivasi sangat penting pada anak usia dini, karena dapat meningkatkan hasil perkembangan anak dan mengubah perilaku anak (Fitriani & Aulia, 2020).

Selain itu, keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Keterlibatan siswa adalah kegiatan atau minat siswa dalam belajar dan kegiatan pendidikan di sekolah maupun di luar sekolah yang mendukung keberhasilan siswa. Anak aktif ditandai dengan seringnya mengajukan pertanyaan kepada guru atau siswa lain, siap menyelesaikan tugas yang diberikan guru, dapat menjawab pertanyaan yang telah ditentukan, dan puas dengan tugas belajar (Zaeni et al., 2017).

Kondisi ideal perkembangan aspek kognitif kelompok B (5-6 tahun) sesuai standar nasional dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 (2014) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah mengenal huruf vokal dan konsonannya. Maka untuk anak kelompok B dapat mengenal huruf hijaiyah beserta harakatnya.

Proses berpikir seperti berhubungan, mengevaluasi, dan merefleksi, serta kemampuan memecahkan masalah atau membuat karya adalah bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini. Menurut Keat, perkembangan mental atau perkembangan kognitif mencakup proses mental seperti berpikir, memahami,

membandingkan, dan menemukan informasi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa proses kognitif adalah proses informasi, yang mencakup konsep, pemecahan masalah, pembelajaran, pengetahuan, kecerdasan, kreatifitas, imajinasi, dan ingatan yang lebih luas (Fajriani & Liana, 2020).

Kenyataannya, di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 kelompok B tahun ajaran 2022/2023, berdasarkan observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa masih banyak anak yang kurang memiliki motivasi dalam pembelajaran, anak tidak aktif dalam pembelajaran dan anak belum mampu mengenal huruf hijaiyah beserta harakatnya. Sehingga dari 18 anak hanya 3 anak (17%) dengan Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak (17%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak (22%) Mulai Berkembang (MB), dan 8 anak (44%) Belum Berkembang (BB). Penyebabnya adalah rendahnya motivasi belajar anak dan kurangnya aktivitas anak, disebabkan proses pembelajaran bersifat satu arah dan tidak bermakna.

Jika masalah tersebut tidak diatasi, maka akan berdampak negatif pada anak. Dampak tersebut antara lain: perkembangan kognitif kurang terpenuhi, anak tidak mampu berpikir kritis, dan kurangnya kreativitas pada anak. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang hanya menggunakan media papan tulis dan lembar kerja siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diupayakan dengan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan model PANDAI.

Model PANDAI merupakan akronim dari *Project bAsed learNing, numbereD heAd together*, dan media *heelIn*. Menurut KBBI pandai adalah cepat menangkap pelajaran dan menerima sesuatu. Sehingga diharapkan penggunaan model PANDAI dapat membuat anak cepat dalam mengerti dan memahami pembelajaran.

Model pembelajaran *Project Based Learning* atau PjBL merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk menstimulus siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari dengan membuat sebuah proyek yang membantu siswa belajar baik secara individu maupun kelompok (Agusta & Suriansyah, 2020; Shoimin, 2014). Yang memiliki keunggulan mampu memotivasi untuk mengikuti pembelajaran, mampu membantu anak untuk berfikir kritis dan membangun komunikasi anak serta menumbuhkan kreativitas anak dalam mengolah bahan pembelajaran (Natty et al., 2019; Sari & Angreni, 2018; Sulistyorini & Anistiyasari, 2020).

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ialah suatu model pembelajaran kooperatif yang dibagi beberapa kelompok menggunakan angka pada kepala siswa bertujuan melatih siswa untuk saling memberikan idenya dalam menjawab persoalan yang diberikan oleh guru (Agusta & Suriansyah, 2020). Kelebihan dari model ini ialah anak ikut serta secara aktif dalam pembelajaran, model ini bersifat bermain sambil belajar, melatih tanggung jawab siswa, dan memperdalam pemahaman siswa (Cardona & Maimunah, 2022; Metroyadi, 2017).

Media *Heelin* akronim dari *Hijaiyah Wheel Spin*. *Wheel Spin* adalah roda yang berputar. Roda putar adalah obyek yang berbentuk lingkaran dan putar adalah gerakan berkeliling. Roda putar merupakan benda yang berbentuk lingkaran digunakan dengan cara diputar sehingga menghasilkan gerakan berkeliling atau berganti arah (Putri et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi belajar anak, aktivitas anak, dan menganalisis perkembangan kognitif anak pada usia 5-6

tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan fenomena subjek, seperti perilaku, pengamatan, motivasi, aktivitas, dan lain-lain, secara jelas dalam konteks tertentu, tanpa campur tangan manusia dan seringkali dengan metode ilmiah yang diterapkan secara optimal (Sidiq & Choiri, 2019).

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau calon guru. PTK adalah proses kegiatan yang terkendali, reflektif, mandiri dan sirkuler, yang bertujuan untuk memperbaiki sistem, kompetensi, isi, proses, metode, atau situasi pembelajaran melalui penggunaan kegiatan tertentu untuk memecahkan masalah (Susilo et al., 2011). Penelitian Tindakan Kelas memiliki empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi (Widana et al., 2019).

Subjek data penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin Kecamatan Banjarmasin Barat yang berlangsung di tahun 2023 semester dua pada tahun ajaran 2022/2023. Cara pengumpulan data terdiri dari empat bagian yaitu : Hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi motivasi belajar anak, hasil observasi aktivitas anak serta hasil observasi pengembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyah menggunakan kombinasi model PANDAI dengan langkah-langkah sebagai berikut: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat mengenal huruf hijaiyah, guru menentukan proyek yang akan dibuat, guru membagikan 4-6

kelompok secara heterogen dan memberikan nomor kepala pada setiap anak, guru mempersiapkan alat dan bahan serta membagikan pada setiap kelompok, guru memanggil setiap kelompok untuk menggunakan media *Heelin* dan melakukan perancangan langkah-langkah kerja, guru menyusun jadwal dan memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menyelesaikan proyek, guru memanggil nomor kelompok secara acak dan meminta anak untuk menampilkan hasil karyanya dan guru bersama anak menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, analisis data dari lembar observasi yang sudah ditentukan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan guru. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak dari pengaruh tindakan yang diberikan guru. Teknik analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi belajar anak, aktivitas anak, dan hasil pengembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifannya, dapat dirumuskan indikator kinerja yang dijadikan acuan keberhasilan perkembangan: Aktivitas guru mendapat skor 26-32 dengan kriteria sangat baik (SB). Motivasi belajar anak mencapai skor 13-16 tergolong sangat termotivasi (ST) secara individu dan secara klasikal $\geq 80\%$ tercapai dengan kriteria sebagian besar anak termotivasi. Aktivitas anak dengan skor 23-28 secara individual tergolong sangat aktif (SA) dan secara klasikal $\geq 80\%$ dicapai dengan kriteria sebagian besar anak

aktif. Pengembangan kognitif anak mencapai skor 9-12 tergolong berkembang sesuai harapan (BSH)/berkembang sangat baik (BSB) secara individu dan secara klasikal $\geq 80\%$ terlaksana dengan perolehan berkembang sesuai harapan (BSH) dari seluruh anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian, dengan menggunakan model PANDAI berhasil meningkatkan motivasi belajar anak, aktivitas anak serta perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin. Hal ini terlihat dari perolehan skor yang terus meningkat, dimana pada pertemuan 3 mencapai skor 30 dengan kriteria sangat baik. Terkait materi perkembangan kognitif mengenal huruf hijaiyah dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan ke 3 aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Aktivitas guru meningkat pada setiap pertemuan, karena guru telah menguasai dan mengelola model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, selain itu juga dikarenakan adanya refleksi yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan dan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

Guru profesional mampu menerapkan berbagai metode, teknik pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta strategi (Ramadina & Cinantya, 2022). Selain itu, guru merupakan komponen penentu keberhasilan akademik. Karena guru berhadapan langsung dengan anak, maka guru juga dapat menentukan model pembelajaran dan media yang dapat mempengaruhi pembelajaran (Sabila & Wahyudi, 2023). Keaktifan guru yang menggunakan cara, metode dan lingkungan belajar yang berbeda dalam setiap proses pembelajaran, dapat memotivasi anak untuk belajar dan menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan (Jf et al., 2021).

Aktivitas guru merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Tugas guru adalah memberikan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap serta nilai (afektif) (Kristanto, 2017).

Pendidik dalam PAUD harus membangun potensi anak untuk mengatasi kreativitas di masa depan (Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, 2023; Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, 2023; Sitti Sarah, Darmiyati, 2023)

Guru harus mendampingi dan memotivasi siswa dalam belajarnya agar kinerja anak lancar dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai (Madubun et al., 2022). Saat memilih model dan metode pembelajaran sebagai guru harus mempertimbangkan sejauh mana model yang akan digunakan dapat meningkatkan keterampilan yang ingin dicapai. Tujuan yang sangat penting dalam belajar ialah mengembangkan kepribadian anak untuk mencapai tujuan belajarnya (Adelia & Hananik, 2023). Sehingga menggunakan model yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas anak, guru membantu anak meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka, guru dapat meningkatkan motivasi anak, dan guru memberikan pengalaman belajar pada anak karena prosesnya melibatkan anak (Norhikmah & Rini, 2022).

Aktivitas guru dalam perkembangan kognitif khususnya mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan model PANDAI pada pertemuan 1, 2 dan 3 dibawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	19	Cukup Baik
2	25	Baik
3	30	Sangat Baik

Berdasarkan observasi motivasi belajar anak mengikuti pembelajaran pada pertemuan 3 mencapai persentase 89% dengan kategori hampir seluruh anak termotivasi. Peningkatan motivasi belajar anak pada setiap pertemuan disebabkan dalam model PANDAI tidak hanya menggunakan LKPD ataupun papan tulis namun juga anak menggunakan media pada proses pembelajarannya serta kegiatan yang variatif.

Motivasi sangat penting bagi anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk mendorong siswa untuk ingin meningkatkan hasil belajarnya dan membantu mereka berkembang sesuai dengan kurikulum (Rahmawati, 2020).

Beberapa faktor memengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi hal-hal yang ada di dalam diri seseorang, seperti pendidikan, kepribadian, pengalaman, sikap dan cita-cita. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial seseorang, seperti orang tua dan keluarga, serta tetangga dan teman baik di luar sekolah maupun di sekolah (Nadhifah et al., 2021).

Beberapa ciri anak memiliki motivasi dalam belajar diantaranya yaitu anak semangat dalam belajar, anak menunjukkan minat terhadap terhadap bermacam-macam masalah, adanya sikap kemandirian, disiplin dalam belajar, mencurahkan konsentrasinya pada proses pembelajaran, tidak takut dalam menghadapi kesulitan, dan lebih senang bekerja sendiri (Agustin et al., 2017; Emda, 2018; Fitriani & Aulia, 2020; Winata, 2021).

Berikut tabel rekapitulasi motivasi belajar anak pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3:

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
-----------	------------	----------

1	61%	Sebagian Besar Anak Termotivasi
2	72%	Sebagian Besar Anak Termotivasi Hampir Seluruh
3	89%	Anak Termotivasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan 3 anak yang mengikuti pembelajaran mencapai 89% dengan kategori hampir seluruh anak aktif. Meningkatnya aktivitas anak pada setiap pertemuannya dikarenakan dalam model PANDAI tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi anak dilibatkan dalam proses pembelajaran mulai dari pembagian kelompok, pelaksanaan proyek dan penggunaan media yang disediakan oleh guru. Aktivitas anak adalah sejumlah kegiatan dimana anak berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi bermakna jika anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Anwar & Jurotun, 2019).

Anak-anak umumnya senang melakukan aktivitas, terutama ketika mereka dihadapkan pada tantangan baru. Kegiatan itu menyenangkan bagi mereka. Anak-anak cenderung menjadi penasaran dan penuh petualangan. Terdorong oleh rasa keingintahuan untuk mencoba hal-hal yang baru (Fatimah et al., 2021).

Anak-anak harus terlibat dan tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh strategi pengajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Bromley berpendapat bahwa pengetahuan dan pengalaman harus diperoleh anak-anak karena mereka dapat menyerap dan menyimpan informasi (Nurviani & Jamain, 2023).

Dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan keaktifan dalam kegiatan belajar, anak dapat menciptakan pemahamannya sendiri dan pemahaman

tersebut akan tersimpan dalam ingatannya dalam waktu yang lama (Norhikmah & Rini, 2022). Aktivitas belajar anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor pendekatan pembelajaran, menurut Muhibbin Syah faktor pembelajaran adalah suatu strategi yang mendukung keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran pada siswa (Tresnaningsih et al., 2019).

Jika seorang anak menunjukkan beberapa karakteristik berikut: seringnya bertanya kepada siswa lain atau guru, mau menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru, tahu cara menjawab pertanyaan, dengan senang hati menerima tugas, dll, maka anak dianggap aktif (Salim et al., 2020).

Pada rekapitulasi aktivitas anak pada pertemuan 1, 2, dan 3 disajikan tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	56%	Sebagian Anak Aktif
2	72%	Sebagian Besar Anak Aktif
3	89%	Hampir Seluruh Anak Aktif

Hasil pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan 3 menunjukkan sekitar 0% dengan kategori belum berkembang, sekitar 17% kategori mulai berkembang, sekitar 39% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan sekitar 44% dengan kategori berkembang sangat baik. Yang artinya indikator yang diharapkan telah tercapai.

Peningkatan perkembangan ini disebabkan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh guru maka, hasil perkembangan anak meningkat setiap pertemuannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PANDAI dapat meningkatkan hasil perkembangan anak.

Perkembangan kognitif merupakan aspek penting bagi anak, sejalan dengan Izzati & Yulsyofriend (2020),

perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir dan kecerdasan untuk memahami lingkungan sekitar, belajar hal baru, meningkatkan daya ingat, imajinasi, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Perkembangan kognitif adalah fase perkembangan yang terjadi sepanjang hidup seseorang yang memungkinkan mereka untuk memahami, memproses data, memecahkan masalah, dan mengetahui suatu hal (Marinda, 2020).

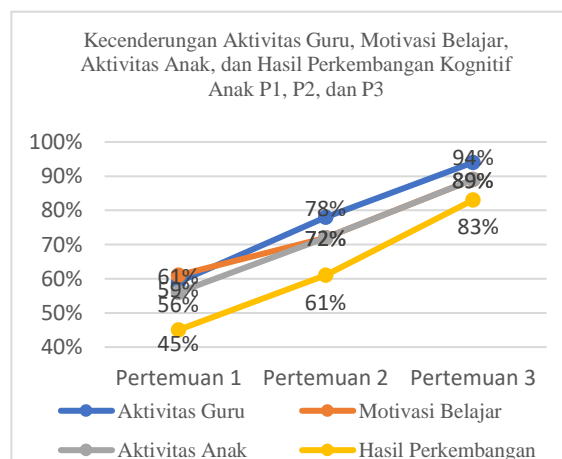
Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimah et al. (2021) anak-anak memiliki rasa ingin tahu dan memiliki jiwa petualang. Sehingga anak didorong oleh rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu, dan anak ingin mencoba dan mempelajari hal baru. Uraian ini menunjukkan bahwa selalu ada peningkatan dalam setiap pertemuan saat anak menjumpai model dan media pembelajaran baru.

Berikut rekapitulasi dari hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf hijaiyah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perkembangan

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	45%	Berhasil Berkembang
2	61%	Berhasil Berkembang
3	83%	Berhasil Berkembang

Berdasarkan hasil penelitian pertemuan ke-1, pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3, hasil observasi aktivitas guru, motivasi belajar anak, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak digambarkan dalam kecenderungan di bawah ini:



Gambar 1. Kecenderungan Seluruh Aspek Yang Diteliti

Dari gambar diatas menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan dalam hal aktivitas guru, motivasi belajar anak, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak. Hal ini menunjukkan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui model PANDAI di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan sehingga mencapai indikator keberhasilan.

Penggunaan model *Project Based Learning* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, aktivitas anak, dan mengembangkan kognitif pada anak usia dini hal ini mendukung dan memperkuat penelitian terdahulu (Fahlevi, 2022; Junita et al., 2021; Rehny & Permatasari, 2023). Selain itu juga penggunaan model *Numbered Head Together* mampu membantu meningkatkan motivasi belajar anak, aktivitas anak dan mengembangkan kognitif pada anak sehingga penelitian ini memperkuat pendapat terdahulu (Apriani et al., 2013; Ayunda et al., 2022; Utami et al., 2021). Dan memperkuat dengan pendapat Putri et al., (2021) bahwa penggunaan media *Heelin* dianggap mampu untuk membantu meningkatkan motivasi belajar anak, aktivitas anak dan mengembangkan kognitif pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal huruf hijaiyah menggunakan

model PANDAI pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 38 Banjarmasin dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dan mendapat kategori sangat baik. Motivasi belajar anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran pengembangan aspek kognitif dalam mengenal huruf hijaiyah mengalami peningkatan dengan mencapai kategori hampir seluruh anak termotivasi, begitu juga dengan aktivitas anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dengan mencapai kategori hampir seluruh anak aktif sehingga hasil pengembangan aspek kognitif anak berhasil mendapatkan kategori BSB dan BSH.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, W., & Hananik, I. (2023). Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Ekspresif) Melalui Metode Bercerita, Media Gambar Seri, Dan Model Talking Stick. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 1.
- Agusta, A. R., & Suriansyah, A. (2020). 98 Model Pembelajaran Bermuatan Pemecahan masalah Literasi Kolaborasi dan Learning is Fun. In *Guepedia*.
- Agustin, Y. T., Gunanto, Y. E., & Listiani, T. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Siswa Kelas Ix Pada Pembelajaran Matematika Di Suatu Sekolah Kristen [the Relationship Between Learning Motivation and Learning Discipline of Grade 9 Mathematics Students At a Christian School]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(1), 32.
- Anwar, K., & Jurotun, J. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Dimensi Tiga Melalui Model Pembelajaran

- PBL Berbantuan Alat Peraga. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 94–104.
- Apriani, P. D., Tegeh, I. M., & Ambara, D. P. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Wayang Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Di PAUD Widya Dharma Temukus. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1), 1–10.
- Ayunda, D. S., Muhammad, & Liani, N. S. (2022). Penerapan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1–5.
- Cardona, F., & Maimunah, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membilang Angka Melalui Model Numbered Head Together, Talking Stick Dan Permainan Bendera Pintar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 42.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Warna*, 5(1), 23–31.
- Fahlevi, M. R. (2022). Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230–249.
- Fajriani, K., & Liana, H. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Pencampuran Warna Dengan Percobaan Sains Sederhana Di Tk Islam Silmi Samarinda. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 32–41.
- Fatimah, M., Aslamiah, & Purwanti, R. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas Dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle Dan Kegiatan Melipat Pada Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41.
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.
- Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, C. C. (2023). Effectiveness of Teacher's Learning Strategy for Children's Motivation, Religious and Moral Value Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 1–8.
- Izzati & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481.
- Jf, N. Z., Wahyuni, N. S., Siregar, D. K., & Pane, A. I. S. (2021). Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatkan Kinerja Guru Dan Partisipasi Orangtua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109.
- Junita, N. P., Ilyas, S. N., & Alriani, I. (2021). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Motoric Halus Peserta Didik Kelompok B TK IT Mumtazah Kota Bengkulu Niza

- Putri Junita ; Sitti Nurhidayah Ilyas ; Ineke Alriani. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan*, 3(4), 9–17.
- Kristanto, I. (2017). Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri Se-Kabupaten Kebumen Jawa Tengah. . . *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 6(11), 1–9.
- Madubun, F. M., Laurens, T., & Gaspersz, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Polya Pada Materi Kubus Dan Balok. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 3(2), 44–49.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Metroyadi. (2017). Upaya Mengembangkan Aspek Nilai-Nilai Agama dan Moral Dalam Membedakan Perbuatan Baik dan Buruk Menggunakan Model Examples Non Examples Dengan Variasi Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 31 Banjarmasin. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(1), 7–12.
- Nadhifah, I., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 91–96.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Norhikmah, & Rini, T. P. W. (2022). Mengembangkan Kemampuan Sains Anak Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Dan Metode Eksperimen. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 10–20.
- Nurviani, I., & Jamain, R. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Memahami Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 35–41.
- Putri, V. L., Wijayanti, A., & Kusumastuti, N. D. (2021). Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 155–163.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Aktivitas Dan Motorik Halus Anak Kelompok a Dalam Membuat Garis Sesuai Pola Melalui Model Coklat Di Tk Aba 1 Pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20.
- Rehny, Z., & Permatasari, N. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Proses Sains Menggunakan Model Project Based Learning Kelompok A TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 18–24.
- Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, H. (2023). Classroom Management for Improving the Children Values. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 18–25.
- Sabila, W. S., & Wahyudi, M. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak

- Melalui Storytelling Dan Demonstrasi Dengan Big Book. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 42–51.
- Salim, N., Nasuka, M., & Abid, M. N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar, Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajar Melalui Strategi Direct Instruction. *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 67–85.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. NATA KARYA.
- Sitti Sarah, Darmiyati, M. (2023). Teacher's Innovation in Improving Children's Cognitive Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 9–17.
- Sulistiyorini, L., & Anistyasari, Y. (2020). Literatur Analisis Kelebihan dan Kekurangan LMS Terhadap Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata pelajaran Pemrograman Web di SMK. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 171–181.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Bayumedia.
- Tresnaningsih, F., Santi, D. P. D., & Suminarsih, E. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Karang Jalak I Dalam Pembelajaran Tematik. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 6(2), 51–59.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.
- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Penerapan Metode Simpang Tegar untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penulisan PTK dan Artikel Ilmiah. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 365–375.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.
- Zaeni, Johara, A., Hidayah, & Fitria, F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416–425.