

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MENGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING, EXPLICIT
INSTRUCTION* DAN MEDIA *LOOSE PART* PADA KELOMPOK A**

Nurul Abidah¹, Ratna Purwanti²

Universitas Lambung Mangkurat

*Email: nurulabidah1808@gmail.com¹, ratnapurwanti@email.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang pada rendahnya aktivitas dan perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang disajikan kurang menarik minat dan perhatian, media kurang bervariasi, serta kegiatan hanya berpusat pada guru. Sehingga capaian perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak tidak optimal dan mengalami kesulitan dalam belajar. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan menganalisis hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang dirancang 4 kali pertemuan dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) setting penelitian pada anak kelompok A TK Dharma Yantie Banjarmasin yang berjumlah 13 anak. Jenis data dalam penelitian ini data kualitatif. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan Analisis *cross* tabulasi yang gambarkan dalam bentuk tabel, grafik, dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan model *Project Based Learning, Explicit Instruction* dan Media *Loose Part* dapat meningkatkan aktivitas guru pada pertemuan ke-4 memperoleh skor 27 dengan kategori "Sangat Baik". Aktivitas anak pada pertemuan ke-4 memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat Aktif". Pada hasil capaian perkembangan kognitif anak pada pertemuan ke-4 mendapat persentase 100%.

Kata Kunci: Kognitif; *Project Based Learning*; *Explicit Instruction*; Media *Loose Part*

Abstract

This research is based on the low activity and cognitive development of children in recognizing number symbols in group A. This is because the learning presented does not attract interest and attention, the media is less varied, and the activities are only teacher-centred. So that children's cognitive development achievements in recognizing number symbols are not optimal and they experience difficulties in learning. The aim of this research is to describe teacher activities, children's activities, and analyze the results of children's cognitive development in recognizing number symbols. This research uses a qualitative research approach designed in 4 meetings with the type of Classroom Action Research (PTK) research setting on group A children of Dharma Yantie Kindergarten Banjarmasin, totaling 13 children. The type of data in this research is qualitative data. Data analysis uses qualitative descriptive techniques and cross-tabulation analysis which is described in the form of tables, graphs and qualitative descriptives. The research results show that the Project Based Learning, Explicit Instruction and Loose Part Media models can increase teacher activity at the 4th meeting, obtaining a score of 27 in the "Very Good" category. The child's activity at the 4th meeting obtained a percentage of 100% with the criteria "Very Active". The results of the child's cognitive development achievements at the 4th meeting received a percentage of 100%.

Keywords: *Cognitive; Project Based Learning; Explicit Instruction; Media Loose Part.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar dan sudah terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang berupa kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan diri peserta didik dan Masyarakat (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Pendidikan ialah sebuah aktivitas atau kegiatan yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu baik sebagai individu ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013).

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan sebagai tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Pendidikan berupaya menuntun segala kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar anak mampu tumbuh sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tinggi. Pendidikan pada anak tidak hanya membimbing anak memperoleh kecerdasan namun juga untuk menjauhkan anak dari sesuatu yang tidak diinginkan terjadi pada anak (Amaliyah, 2022).

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang diberikan kepada anak untuk mempersiapkan diri anak atau mengembangkan potensi pada diri anak agar dapat tumbuh menjadi manusia atau anggota masyarakat seutuhnya. Menurut Susanto (2021:15) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengasah, menstimulasi, membimbing, dan memberikan kegiatan yang mengembangkan kemampuan serta keterampilan anak. Pendidikan ini diberikan kepada anak usia 0-6 tahun, dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan yang dilalui

anak. dikembangkan disatuan pendidikan menurut menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia No.137 Tahun 2014 mencakup aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Semua aspek saling terkait dan perlu distimulasi dengan tepat untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Salah satu aspek perkembangan yang penting dan perlu distimulus adalah aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak adalah perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak, yang diwujudkan dari kemampuan mengingat, mengenal, dan memahami berbagai objek yang dilihat anak (Noor, 2018). Kognitif adalah suatu proses berpikir, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan hasil belajar anak (Sumriah & Purwanti, 2022). Perkembangan kognitif berkaitan langsung dengan kegiatan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Kognitif merupakan peranan penting bagi keberhasilan dalam belajar, sebab sebagian aktifitas dalam belajar selalu berkaitan langsung dari mengingat dan berpikir anak (Bodedarsyah & Yulianti, 2019). Menurut Saputri & Agusta (2022) Perkembangan kognitif memiliki tujuan yaitu salah satunya memungkinkan anak-anak untuk mengetahui yang ada disekitar mereka melalui indera yang di miliki anak.

Perkembangan kognitif adalah serangkaian tahap perubahan yang terjadi sepanjang hidup seseorang yang melibatkan pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan pengetahuan (Marinda, 2020). Jean Piaget seorang pakar ahli perkembangan kognitif anak mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif yang terjadi selama masa kanak-kanak yaitu tahap

sensorimotorik (0-2tahun), tahap Preoperasional (2-7tahun), tahap Operasional konkret (7-11 tahun), dan Operasional Formal (11-15 tahun) (Sit, 2017).

Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kecerdasan logika matematika dan sesuatu yang benar-benar yang terjadi (Nisa & Rachman, 2022). Kecerdasan logika matematika pada anak adalah kecerdasan yang dimiliki anak terkait hal angka dan logika yaitu kecerdasan yang melibatkan keterampilan dalam mengolah atau kemahiran menggunakan bilangan atau angka dan pikiran anak (Setiawati & Aprianti, 2018). Kemahiran menggunakan bilangan atau angka pada anak harus distimulus sejak dini sebab dapat mempengaruhi Pendidikan anak selanjutnya, hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan lambang bilangan atau angka kepada anak.

Pada usia 4-5 tahun kondisi ideal dari perkembangan kognitif anak di dalam Permendikbud 137 tahun 2014 dalam berpikir simbolik yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan dan kemampuan mengenal lambang bilangan menurut Cahyani (2020) dikenalkan pada usia 4-5 tahun dengan lambang bilangan 1-10.

Akan tetapi kenyataan dilapangan masih ada temuan pada usia 4-5 tahun anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Dharma Yantie Banjarmasin Selatan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan dari 13 orang anak terdapat 1 orang anak dengan kategory (BSB) dengan persentase 8%, ada 2 orang anak dengan kategori (BSH) dengan persentase 15%, ada 3 orang anak dengan kategori (MB) persentase 23%, dan 7 orang anak dengan kategori (BB) dengan persentase 54% dalam perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan.

Setelah dilakukan pengamatan permasalahan ini terjadi disebabkan pembelajaran yang disajikan kurang menarik minat dan perhatian anak, media yang digunakan kurang bervariasi, dan kegiatan hanya berpusat pada guru. Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditangani maka indikator tingkat keberhasilan dan capaian perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak tidak optimal dan membuat anak mengalami kesulitan dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai solusi untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, yaitu dengan menggunakan model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan *Media Loose Part*. Dengan menggunakan model dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan.

Model *Project Based Learning* memerankan anak secara langsung dalam berbagai kegiatan seperti kemampuan anak bertanya dan berpikir sehingga kemampuan kognitif anak dapat distimulus (Mulyasa, 2017). Model *Project Based Learning* pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Rehny & Permatasari, 2023). Penggunaan model *Project Based Learning* sangat tepat digunakan untuk anak usia dini, sebab sesuai dengan karakter anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahma & Anggreani (2024) bahwa penggunaan *Project Based Learning* sesuai dengan karakter anak usia dini, yang dimana karakter anak usia dini sendiri diantaranya adalah egosentris yaitu memiliki rasa ingin tahu yang kuat, dan sebagai orang sosial. Hal ini secara tidak

langsung dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran.

Model *Explicit Instruction* adalah model pembelajaran yang diberikan oleh guru secara langsung yang dapat membantu anak memahami pembelajaran secara bertahap (Azkia & Sakerani, 2022). Model *Explicit Instruction* merupakan model pembelajaran yang melalui pendekatan yang dilakukan oleh pengajar kepada peserta didiknya secara personal sehingga para anak didik lebih mengerti apa yang disampaikan oleh guru melalui bimbingan tersebut (Fitriana & Faqihatuddiniyah, 2022).

Media *Loose Part* ialah media dari berbagai bahan yang mudah didapatkan seperti bahan dari logam, kayu, bahan plastik, bahan alam dan lainnya. Hal ini secara tidak langsung dapat mengajarkan anak berakvititas dengan baik dan mengetahui bahan yang disekitarnya pun dapat diolah sedemikian rupa. Menurut Prihatin (2021) mengatakan bahwa penggunaan media *Loose Part* pada anak dapat memahami anak bahwa bahan-bahan disekitarnya dapat digunakan kembali untuk membentuk suatu karya baru dan dapat meningkatkan tingkat permainan kreatif serta memungkinkan anak untuk sepenuhnya terlibat dalam kegiatan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan menganalisis hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK Dharma Yantie Banjarmasin Selatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang me-

nyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin et al., 2015).

Penelitian tindakan kelas ialah suatu penelitian tindakan yang penerapannya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki pengaruh atau tidak (Susilowati, 2018).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan refleksi (Arikunto et al., 2015). Pada tahap perencanaan peneliti membuat RPPH, menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan rencana yang telah dibuat terhadap proses belajar mengajar. Pada tahap pengamatan peneliti melaksanakan pengamatan terhadap PTK. Pada tahap refleksi peneliti melakukan perbaikan pada aspek yang diamati agar pada pertemuan berikutnya mengalami peningkatan. Setting penelitian dilaksanakan pada kelompok A TK Dharma Yantie Banjarmasin Selatan. Subjek penelitian yaitu anak kelompok A yang terdiri dari 13 anak, 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan rubrik dan lembar observasi dari aktivitas guru, aktivitas anak serta hasil kemampuan kognitif anak.

Tingkat kesuksesan dalam penelitian ini yaitu pada aktivitas guru memperoleh skor ≥ 25 dengan kategori Sangat Baik. Pada aktivitas anak memperoleh skor ≥ 17 dan secara klasikal mencapai 80% yang masuk pada kategori Sangat Aktif. Pada hasil perkembangan

anak memperoleh secara klasikal mencapai $\geq 80\%$ atau Berkembang sesuai harapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis data terhadap penelitian ini, proses pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak menggunakan model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan Media *Loose Part* pada kelompok A TK Dharma Yantie Banjarmasin Selatan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada setiap pertemuannya aktivitas guru, aktivitas anak, dan capaian perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru pada pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilihat dengan tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	17	Cukup Baik
2	20	Baik
3	24	Baik
4	27	Sangat Baik

Faktor pendukung terjadinya peningkatan pada aktivitas guru ini yaitu adanya refleksi yang dilakukan setiap akhir pertemuan, guna menilai sejauh mana keberhasilan pembelajaran dan apa saja yang menjadi faktor adanya kekurangan, selanjutnya kekurangan tersebut akan dijadikan bahan perbaikan untuk memasuki pertemuan berikutnya.

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	15%	Kurang Aktif
2	54%	Cukup Aktif
3	77%	Aktif
4	100%	Sangat Aktif

Faktor yang mempengaruhi peningkatan aktivitas anak dikarenakan guru sudah melakukan pembelajaran yang optimal dan belajar dari kekurangan-kekurangan

sebelumnya, sehingga apa yang diharapkan pada pertemuan 4 mendapat hasil yang diharapkan.

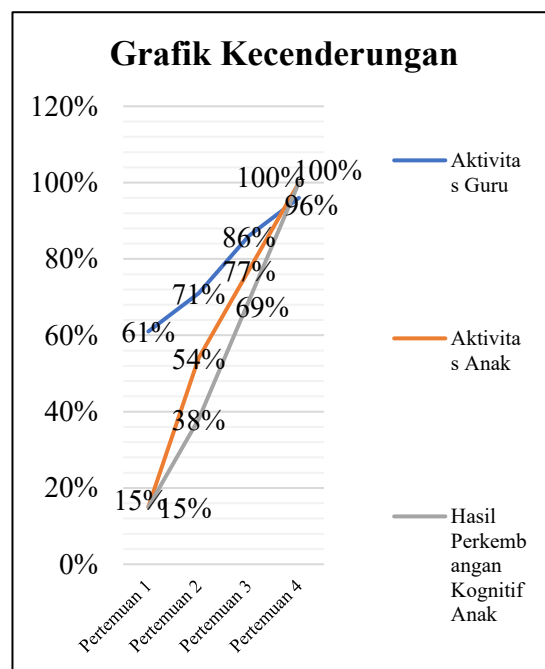
Tabel 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan kognitif anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	15%	BB
2	38%	BB
3	69%	BSH
4	100%	BSB

Adapun terjadinya peningkatan dikarenakan aktivitas yang dilakukan guru bersama anak mampu meningkatkan perkembangan kognitif.

Perbandingan capaian ketiga faktor tersebut dapat dilihat pada grafik kecenderungan pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3 dan pertemuan 4 sebagai berikut:

Gambar 1. Grafik Kecenderungan P1, P2, P3 dan P4



Pada grafik tersebut terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada aspek yang diteliti yaitu aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang

bilangan. Terjadinya peningkatan terhadap aktivitas guru dikarenakan guru melakukan perbaikan pada setiap pertemuan yang telah dilakukan, adapun peningkatan aktivitas anak dikarenakan guru melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak. Lalu terjadinya peningkatan terhadap hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dikarenakan guru menciptakan aktivitas yang menyenangkan tersebut sehingga hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pun meningkat.

Dari penelitian yang dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian yaitu mengamati aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan kognitif anak menggunakan model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan Media *Loose Part*. Jumlah anak dalam penelitian yang dilakukan adalah sebanyak 13 orang anak yaitu 6 anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Penelitian ini pada kelompok A TK Dharma Yantie Banjarmasin Selatan dengan 4 kali pertemuan tersebut dinyatakan telah berhasil berkembang.

Hasil yang maksimal ini diperoleh dari pencapaian aktivitas guru yang mana setiap akhir pembelajarannya guru selalu melakukan refleksi, untuk mengetahui apa yang terlaksana dan belum terlaksana yang belum terlaksana tersebut guru memperbaikinya pada pertemuan berikutnya sehingga proses pembelajaran akan lebih baik dari sebelumnya. Kegiatan refleksi sangat perlu untuk dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran, untuk merinci apa saja hal-hal yang perlu ditingkatkan pada pertemuan selanjutnya (Ayun et al., 2023).

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada peran guru. Oleh karena itu, kualitas dan kompetensi guru menjadi faktor penentu utama dalam

keberhasilan suatu pembelajaran (Poernamawijaya et al., 2018). Guru menjadi salah satu peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah, hal ini dikarenakan guru sebagai fasilitator dalam berbagai hal yang mencakup kegiatan yang ada di sekolah. Hal ini selaras dengan pendapat Fitriana & Novitawati (2021) bahwa guru merupakan fasilitator untuk kegiatan pembelajaran berlangsung yang mana akan lebih bermakna, menyenangkan dan efektif bagi anak di sekolah dengan membimbing serta memotivasi anak sehingga anak mampu anak mampu menemukan sendiri kemampuan yang ada pada diri anak sendiri. Peran guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang besar dalam dunia pendidikan, karena guru merupakan garda terdepan dalam hal peningkatan mutu di sekolah (Normianti & Aslamiah, 2019).

Guru harus mempersiapkan diri untuk menjadi peran atau model terbaik untuk anak (Halimatussa'diyah et al., 2024; Hayati et al., 2024; Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Purwanti, Suriansyah, et al., 2024; Purwanti, R., Suriansyah, A., Bachri, A. A., 2025). Guru adalah komponen penting dari keberhasilan belajar (Adriyani, Darmiyati, 2024; Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, 2024). Oleh karena itu, aktivitas guru menjadi salah satu hal yang berpengaruh dalam perkembangan hasil belajar anak.

Berdasarkan observasi terhadap aktivitas guru yang dilakukan selama empat kali pertemuan, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan, terlihat bahwa proses tersebut semakin efektif di setiap pertemuan. Yang mana hal ini membuktikan bahwa peran guru sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang ada di kelas.

Keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak lepas dari ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model yang digunakan

seperti penggunaan model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan Media *Loose Part* yang mana dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan kognitif anak. Selaras dengan pendapat Suriansyah & Aslamiah (2011) mengatakan bahwa penggunaan model, metode dan media yang tepat penting untuk mengoptimalkan proses belajar sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

Melalui penggunaan model dan media tersebut kegiatan yang dilaksanakan dapat menstimulus perkembangan anak. Kegiatan yang dirancang sedemikian rupa yang mana berpusat pada anak ini dapat meningkatkan keaktifan dan serta menstimulasi aspek perkembangan anak terutama dalam aspek perkembangan kognitif anak. Keaktifan anak dapat berpengaruh pada hasil belajar anak. Yang mana dalam pendidikan anak usia dini ini, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil perkembangan yang di kembangkan di satuan pendidikan anak usia dini. Untuk itu pendidik haruslah memiliki model, metode dan media yang inovatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran, sehingga dalam setiap pembelajaran anak tidak akan merasa bosan, dan tentunya dengan adanya strategi tersebut akan mampu menstimulus tumbuh kembang anak (Indah & Purwanti, 2022).

Dengan demikian bahwa menggunakan model *Project Based Learning*, *Explicit Instruction* dan media *Loose Part* dapat meningkatkan aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak. selain penjelasan teori diatas, hasil penelitian lainnya seperti yang dilakukan oleh (Norhikmah & Rini, 2022) meunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hardianti & Rachman, 2021; Permata Sari, 2022) menunjukkan bahwa penerapan

model *Explicit Instruction* dapat meningkatkan aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahma & Anggreani, 2024) menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media *Loose Part* dapat meningkatkan aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak.

Model *Project Based Learning* ialah suatu model pembelajaran yang digunakan guru atau pendidik dimana anak dituntut untuk mampu merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan serta memberikan kesempatan anak untuk menghasilkan karya baru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan untuk anak (Handayani & Sinaga, 2022). Model ini sangat tepat digunakan untuk anak usia dini sebab model ini kegiatan yang berpusat pada anak yang secara langsung anak terlibat langsung dalam pembuatan suatu karya dan dapat menambah pengalaman baru bagi anak sendiri.

Model *Explicit Instruction* adalah model pembelajaran yang berguna untuk memecahkan permasalahan guru yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran yang dihadapi guru sehingga permasalahan tersebut dapat dengan mudah diatasi (Sin et al., 2017). Model ini sangat tepat digunakan untuk guru dalam mengatasi permasalahan yang ada, yang mana dalam pembuatan proyek atau menghasilkan sebuah karya guru akan menerapkan model ini dengan kegiatan bertahap, sehingga kesulitan yang dihadapi akan mudah diselesaikan.

Penggunaan Media *Loose Part* ini tepat digunakan pada anak usia dini karena melibatkan seluruh panca indera anak, yang mana memungkinkan anak melihat serta menyentuh secara langsung serta menggunakan imajinasi anak dalam pembuatan suatu karya (Badriyah et al., 2022). Penggunaan media ini tepat bagi

anak usia dini yang mana dari berbagai bahan *loose part* yang disediakan dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak mengenai apa yang ada dihadapan anak dan juga dapat mendorong Kreativitas anak sendiri melalui berbagai macam bahan *loose part* yang menarik.

Dengan demikian dapat dikatakan penggunaan model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan media *Loose Part* dapat meningkatkan aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok A pada TK Dharma Yantie Banjarmasininterjadi peningkatan dalam aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak. Hal ini dikarenakan dikarenakan guru melakukan pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal lamvang bilangan dengan model model *Project Based Learning*, model *Explicit Instruction* dan media *Loose Part*. Aktivitas guru pada proses pembelajaran sudah sesuai dengan langkah-langkah yang dibuat. Dan mendapat kriteria sangat baik. Untuk aktivitas anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya dengan mendapatkan capaian indikator anak kriteria sangat aktif. Dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan juga mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil capaian aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya baik secara individu maupun secara klasikal model, media dan kegiatan tersebut dapat menjadi bahan masukan terhadap peningkatan kualitas belajar

dalam perbaikan proses maupun hasil belajar anak pada sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, Darmiyati, H. (2024). Classroom Management for Improving Children's Literacy. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 42–51.
- Amaliyah, S. (2022). *Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara* (Vol. 5).
- Arikunto, S., Suhurdjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayun, Q., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). *Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Memecahkan Masalah Menggunakan Model Learn Great Pada Muatan Ipa*. 2(4),125–144.
- Azkia, K., & Sakerani. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction Dan Savi. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2, 42–49.
- Badriyah, E. S., Hibana, & Samiaji, M. H. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. In *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1).
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Jmeningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Ceria* , 2(6), 2714–4107.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 170–179.

- Fauzatun Nisa, N., & Rachman, A. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Model Pokemon Pada Kelompok B Tk Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah*. 2(2), 41–49.
- Fitriana, & Faqihatuddiniyah. (2022). Mengembangkan Kemampuan Nilai Agama Dan Moral Dalam Meniru Gerakan Shalat Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction Dan Habit Forming. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2, 50–60.
- Fitriana, & Novitawati. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 1, 25–30.
- Handayani, A., & Sinaga, S. I. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Education*, 5(3).
- Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Agusta, A. R. (2024). Implementasi model cakap berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara berbantuan media visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 334–351.
- Halimatussa'diyah, H., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Boarding School-Based Character Education Management (Case Study at MAN Insan Cendekia Tanah Laut). *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4982–4990.
- Hardianti, R., & Rachman, A. (2021). Mengembangkan Kognitif Mengenai Konsep Bilangan Melalui Media Bowling, Model Explicit Instruction, Metode Bermain Dan Pemberian Tugas Di Tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 1(2), 25–33.
- Ichsan, & Hadiyanto. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13, 281–300.
- Indah, & Purwanti, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Metode Pemberian Tugas Dan Media Bahan Alam. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2, 31–41.
- 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.
- Mulyasa, E. (2017). *Strategi Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mu'mala, & Nadlifah. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68.
- Noor, F. A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (Ra). *Jurnal Program Studi Pgra*, 4, 169–180.
- Normianti, H., & Aslamiah, S. (2019). *European Journal Of Education Studies Relationship Of Transformational Leaders Of Principal, Teacher Motivation, Teacher Organization Commitments With Performance Of Primary School Teachers In Labuan Amas Selatan, Indonesia*.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. In 24 | *Jurnal Kependidikan* (Vol. 1, Issue 1).

- Permata Sari, N. (2022). *Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction, Examples Non Examples Dengan Media Konkrit*. 2(1), 1–9.
- Poernamawijaya, L. W., Sulaiman, Suriansyah, A., & Dalle, J. (2018). *European Journal Of Alternative Education Studies Contribution On Supervision Of Supervisor, Principals Motivation, Kindergarten Teacher Performance To Improving The Kindergarten Quality In West Banjarmasin, Indonesia*. 3(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.2261031>
- Prihatin. (2021). *Loose Part Solusi Bermain Atraktif Di Paud*. Tangerang: Indocamp.
- Purwanti, R., Suriansyah, A., Bachri, A. A., & M. (2025). Case Study: Values and Beliefs of Excellence-Based Quality Leadership in a Junior High School. In 2nd International Conference on Environmental Learning Educational Technologies (ICELET 2024), 155–165.
- Purwanti, R., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). The Leadership School Principal in the Implementation of Local Character Education. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4974–4981.
- Purwanti, R., Suriansyah, Aslamiah, Novitawati, & Rahmiyani. (2024). the Correlation of Work Commitment, School Principal Supervision and Teacher Performance in Kindergartens in Liang Anggang District. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 27–35.
- Rahma, K., & Anggreani, C. (2024). Mengembangkan Kemampuan Sains Anak Menggunakan Model Pjbl Dan Media Loose Parts Pada Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 4, 21–30.
- Ramadhani, Tasya Amelia, Purwanti, R. (2024). Learning Innovation in Introducing Number Symbol (English) for Children. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(1), 20–29.
- 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.
- Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). Meningkatkan Aspek Kognitif Dalam Mencocokkan Angka Dengan Lambang Bilangan Pada Anak Tk Menggunakan Model Matamu. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2(2), 19–30.
- Setiawati, W., & Aprianti, E. (2018). Peningkatan Kecerdasan Logika-Matematika Melalui Biblioterapi Anak Usia Dini Kelompok A Di Kober Warna Plus. *Jurnal Ceria*, 1(4), 2614–4107.
- Sin, I., Wahyudi, M. D., & Fauzana, E. (2017). *Journal Of K6, Education, And Management*. 1(1), 2580.
- Sit, M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Sumriah, & Purwanti, R. (2022). Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Mengenai Benda Berdasarkan Fungsinya Melalui Demamapapa Di Kelompok B Tk Negeri Barambaidemamapapa. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 2(2), 31–40.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Comdes.

- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.
- Susilowati, D. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran* (Vol. 02, Issue 01).
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*.