JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF ANAK MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*, MODEL *MAKE A MATCH*, METODE BERMAIN ANGKA DAN MEDIA PAPAN KANTONG HITUNG (PAKANTUNG) PADA KELOMPOK B1 TK NEGERI PEMBINA BANJARMASIN UTARA 1

Nurul Hilmah[1], Ahmad Suriansyah[2], Ratna Purwanti[3]
Universitas Lambung Mangkurat[123]
*Email: nhilmah30@gmail.com[1], ahmad.suriansyah@ulm.ac.id[2], ratna.purwanti@ulm.ac.id[3]

Abstrak
Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil perkembangan kognitif anak kelompok B1 dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, subjek penelitian pada anak kelompok B1 berjumlah 17 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara serta penilaian aspek perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dan menganalisis aspek kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari persentase 64% pada pertemuan 1 hingga persentase 94% pada pertemuan 4, aktivitas anak dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan yang awalnya memperoleh persentase 35% hingga mencapai persentase 94% dan hasil perkembangan kognitif anak yang mulanya memperoleh persentase 35% pada pertemuan 1 mengalami peningkatan hingga mencapai persentase 94% pada pertemuan 4. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini.
Kata Kunci: Kognitif, *Problem Based Learning*, *Make A Match*, Bermain Angka, Papan Kantong Hitung (Pakantung)

Abstract
The problem in this study is the low cognitive development results of children in group B1 in matching numbers with number symbols. This research approach uses a qualitative approach with the type of classroom action research carried out in 4 meetings, the research subjects in group B1 children amounted to 17 children. Data collection techniques use observation, documentation and interviews as well as assessment of aspects of cognitive development. This study aims to describe teacher activities, children's activities and analyze children's cognitive aspects in matching numbers with number symbols. The results showed that teacher activity increased from 64% at meeting 1 to 94% at meeting 4, children's activity from meeting 1 to meeting 4 increased from 35% to 94% and the results of children's cognitive development, which initially obtained a percentage of 35% at meeting 1, increased to reach a percentage of 94% at meeting 4.
Keywords: Cognitive, Problem Based Learning, Make A Match, Playing Numbers, Counting Pocket Board (Pakantung)

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengajaran dan latihan yang memberikan pengalaman agar dapat mengembangkan pemahaman, pandangan serta penyesuaian pada diri yang menyebabkan seseorang berkembang menjadi lebih baik (Monalisa & Maimunah, 2024).

Pendidikan anak usia dini adalah jenis pendidikan yang menekankan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (pikiran dan daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), dan bahasa dan komunikasi. sesuai dengan unik dan tahap perkembangan anak usia dini (Udin dkk., 2020).

Usia dini juga dikenal sebagai masa keemasan atau masa emas adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat penting yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak berikutnya (Umaroh dkk., 2023). Anak usia dini merupakan periode krusial dalam perkembangan manusia, yang ditandai dengan pertumbuhan yang cepat dan potensi perkembangan yang signifikan, yang sering disebut sebagai masa keemasan. Jika potensi anak tidak distimulasi secara optimal selama masa ini, kesempatan untuk pertumbuhan tersebut mungkin tidak akan kembali pada tahap kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini mengalami perkembangan dalam beberapa aspek, termasuk nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Di antara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif memegang peranan penting karena berkaitan dengan kemampuan berpikir anak. Aspek kognitif sangat krusial karena berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir dan perkembangan otak anak. Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir sehingga anak dapat berkembang secara menyeluruh. Pada usia taman kanak-kanak (5-6 tahun), pengembangan kemampuan kognitif anak menjadi fokus utama guru untuk meningkatkan kreativitas dan kesiapan anak dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Pendidikan anak usia dini harus memperhatikan aspek perkembangan kognitif karena ini penting untuk pengembangan pengetahuan anak. Pengembangan daya pikir atau pengembangan intelektual adalah istilah yang mengacu pada perkembangan kognitif. Dengan perkembangan kognitif, anak dapat menggunakan fungsi kognitif mereka dengan cepat untuk memecahkan masalah (Rahmayanti dkk.,2023).

Pentingnya pengembangan aspek kognitif anak usia dini tidak dapat diabaikan. Aspek kognitif berperan dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, hingga mengambil keputusan (Udin dkk., 2020). Kemampuan ini penting dalam mendukung anak menghadapi berbagai situasi baik dalam proses belajar maupun kehidupan sehari-hari. Rahmayanti dkk., (2023) menyatakan bahwa mengoptimalkan stimulasi aspek perkembangan kognitif anak sejak usia dini melalui pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena aspek ini menjadi dasar bagi anak dalam mengenal, mengamati, dan memahami lingkungan sekitar melalui pancaindra yang dimiliki.

Sementara itu, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak masih kesulitan mengembangkan kemampuan kognitifnya secara optimal, terutama dalam mengenali dan mencocokkan bilangan dengan simbolnya. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara 1,

ditemukan bahwa dari 17 anak, hanya 4 anak berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara sisanya masih berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Kondisi ini tentu memerlukan perhatian dan penanganan yang serius agar perkembangan kognitif anak dapat mencapai tingkat optimal.

Permasalahan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor internal anak, namun juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Anak-anak menjadi kurang aktif dan pasif karena pembelajaran yang dilakukan bersifat satu arah. Guru cenderung menjadi pusat pembelajaran, sedangkan anak hanya sebagai penerima informasi tanpa diberi kesempatan mengeksplorasi kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah. Selain itu, minimnya media edukatif yang menarik menjadi faktor lain yang memperlemah stimulasi perkembangan kognitif anak.

Menghadapi tantangan tersebut, guru perlu menerapkan model, metode, dan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih optimal dan efektif (Purwanti, Suriansyah, dkk., 2024; Purwanti, R., Suriansyah, A., Bachri, A. A., 2025).

Sebagai solusi, dapat diterapkan beberapa pendekatan seperti model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung). Model *problem based learning* dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dengan membimbing mereka memecahkan masalah secara sistematis (Kurniawan dkk., 2024). Sejalan dengan hal tersebut model *problem based learning* juga sangat berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak (Ayun, Q., Suriansyah, A., & Purwanti, R, 2023; Hasanah, N., & Suriansyah, A., 2025; Liana, N., & Suriansyah, A., 2023; Qurratu'Ain & Suriansyah, 2024; Ramadhani & Purwanti, 2024; Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R, 2024).

Sedangkan model *Make a match* merupakan pembelajaran dengan kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban, sehingga anak dapat belajar aktif sekaligus meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama (Fitriana & Novitawati, 2021).

Selain itu, metode bermain angka digunakan untuk melatih anak mengenal bilangan melalui permainan yang menyenangkan dan bervariasi. Ditunjang dengan media papan kantong hitung (Pakantung), anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambangnya secara langsung, sekaligus membiasakan anak berpikir logis dan sistematis. Media ini didesain dengan kantong-kantong kecil di papan, tempat anak-anak memasukkan angka atau gambar sesuai bilangan yang disebutkan. Konsep Pakantung diambil dari filosofi kantong sebagai tempat menyimpan benda berharga, di mana dalam konteks pendidikan anak usia dini, kantong tersebut diibaratkan sebagai ruang imajinasi anak untuk mengumpulkan pengetahuan dan pengalaman baru.

Dengan mengkombinasikan model *problem based learning*, *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar, serta mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitifnya, terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pembelajaran ini juga memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga proses

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

belajar menjadi lebih efektif. Saputri & Agusta (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif anak, dan hasil belajar, terutama dalam mengenal konsep bilangan dan simbol angka.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak dan menganalisis aspek kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

METODE

Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini mengumpulkan data deskriptif dari orang-orang melalui kata-kata tertulis dan lisan mereka serta perilaku yang diamati (Rujakat, 2018). Peneliti berfungsi sebagai alat utama untuk menginterpretasikan dan memahami berbagai fenomena, gejala, dan situasi sosial dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, peneliti harus memahami teori dengan baik agar mereka dapat menganalisis perbedaan antara konsep teoritis dan realitas yang ditemukan (Waruwu, 2023).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK juga dapat didefinisikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui diri sendiri dengan melakukan berbagai tindakan yang direncanakan dalam situasi nyata, kemudian menganalisis pengaruh dari tindakan tersebut (Sanjaya, 2016).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat pertemuan yang mencakup empat tahapan: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi dan 4) Refleksi. Tahapan perencanaan, peneliti menyusun RPPH dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahapan pelaksanaan, peneliti menerapkan rencana yang telah disusun dalam proses belajar mengajar. Tahapan observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap penelitian tindakan kelas. Sedangkan tahapan refleksi, peneliti mengevaluasi aspek-aspek yang diamati untuk diperbaiki pada pertemuan berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara 1 tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah 17 anak, yaitu 8 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Indikator keberhasilan anak dalam penelitian ini diukur berdasarkan kemampuan anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui implementasi model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung). Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru, aktivitas anak, dan capaian perkembangan kognitif anak selama proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan meliputi: aktivitas guru dengan skor 30-36 kategori "Sangat Baik", aktivitas anak dengan skor individu 17-20 kategori "Sangat Aktif" dan persentase klasikal ≥81% kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif", serta capaian perkembangan kognitif anak dengan skor individu 10-12 dan persentase klasikal ≥82% kategori "Berkembang Sangat Baik".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) dapat meningkatkan aspek kognitif anak usia dini pada kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara 1. Penelitian ini dilakukan dalam empat pertemuan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan fokus pada tiga aspek utama:

aktivitas guru, aktivitas anak, dan capaian perkembangan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

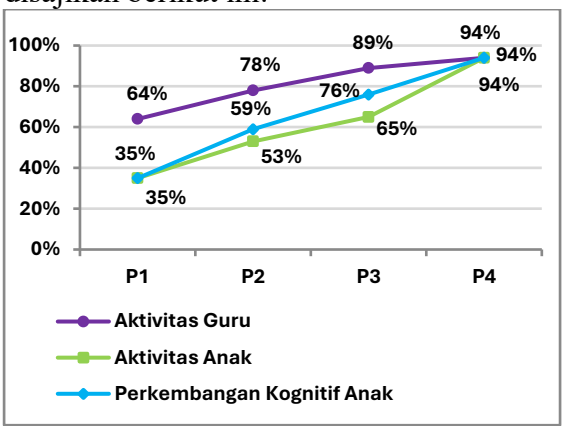
Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru selama proses pembelajaran dari pertemuan ke pertemuan.. Pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 23 mencapai persentase 64% dengan kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran masih dalam tahap awal adaptasi. Namun seiring berjalannya waktu, aktivitas guru meningkat pada pertemuan kedua perolehan skor menjadi 28 mencapai persentase 78% dengan kategori baik, pertemuan ketiga diperoleh skor 32 mencapai persentase 89% dengan kategori sangat baik, dan diperoleh skor 34 mencapai persentase 94% dengan kategori sangat baik pada pertemuan keempat. Berdasarkan evaluasi kekurangan, guru melakukan perbaikan pada setiap pertemuan dan membawa dampak positif pada peningkatan hasil. Dengan upaya perbaikan yang konsisten, guru berhasil mencapai target yang diinginkan, yakni kategori sangat baik pada pertemuan terakhir.

Aktivitas anak mengalami peningkatan yang sangat baik seiring dengan berlangsungnya proses pembelajaran. Pada awalnya, aktivitas anak masih rendah, namun seiring waktu, aktivitas mereka meningkat secara signifikan. Pada pertemuan pertama, aktivitas anak berada di kategori sebagian kecil anak aktif dengan persentase 35%. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis masalah dan permainan *make a match* serta media pakantung. Akan tetapi, setelah anak mulai mengenal dan beradaptasi, aktivitas anak mengalami peningkatan menjadi 53% dengan kategori sebagian anak aktif pada pertemuan kedua, selanjutnya 65% pada pertemuan ketiga dengan kategori sebagian besar anak aktif, dan mencapai 94% pada pertemuan keempat dengan kategori hampir seluruh anak aktif. Peningkatan aktivitas anak ditandai dengan anak lebih antusias saat bermain *make a match* untuk mencari pasangan bilangan, serta aktif menggunakan papan kantong hitung (pakantung) dalam mencocokkan jumlah gambar dengan lambang bilangan. Anak terlihat lebih semangat dalam mengikuti permainan yang diselingi *problem based learning*, karena model ini mendorong anak untuk berpikir aktif, menyelesaikan masalah, dan menemukan jawaban bersama teman-teman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak meningkat secara signifikan, terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.. Pada pertemuan pertama, hanya 35% anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sebagian besar anak masih berada di kategori mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB). Namun pada pertemuan kedua, persentase hasil perkembangan kognitif anak meningkat yaitu mencapai persentase 65% pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), kemudian 82% pada pertemuan ketiga, hingga pada pertemuan keempat mencapai persentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi model *problem based learning*, *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, mencocokkan jumlah dengan lambang bilangan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak usia dini. Perbandingan capaian ketiga faktor yang diteliti dapat diilustrasikan

JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

melalui grafik kecenderungan yang disajikan berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Aktivitas Guru, Aktivitas Anak dan Hasil Capaian Perkembangan Kognitif Anak P1, P2, P3 dan P4

Aktivitas guru dalam menggunakan model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung) telah berhasil meningkatkan pembelajaran pada kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara 1. Hal tersebut bisa dilihat pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir, yang dimana guru hanya mencapai kategori "Cukup Baik" kemudian meningkat hingga pada pertemuan keempat mencapai kategori "Sangat Baik".

Faktor yang menjadi pendukung meningkatnya aktivitas guru pada setiap pertemuan yaitu guru selalu melakukan perbaikan-perbaikan pada hal yang kurang selama pembelajaran berlangsung. Hal ini merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran karena guru selalu berusaha dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama empat kali pertemuan untuk meningkatkan aspek kognitif anak dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru telah mencapai hasil yang maksimal pada pertemuan 4. Hal ini dikarenakan Pada setiap pertemuan, guru selalu melakukan refleksi. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui langkah pembelajaran mana yang perlu diperbaiki dan guru juga telah menguasai model, metode dan media pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran berlangsung dengan optimal. Melakukan refleksi terhadap perkembangan anak usia dini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Refleksi pembelajaran dilakukan ketika guru selesai memberikan pembelajaran pada peserta didik (Zawawi dkk., 2024). Refleksi melibatkan peninjauan ulang terhadap tindakan yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hambatan dan kekurangan pada pertemuan pertama sehingga perbaikan dapat dilakukan pada pertemuan berikutnya. Dengan demikian, refleksi juga mencakup evaluasi terhadap kekurangan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini, refleksi membantu meningkatkan kualitas penelitian dengan memperbaiki kesalahan dan mengoptimalkan strategi untuk tahapan selanjutnya. Kegiatan refleksi mencakup evaluasi kritis terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan operasional, yang merupakan elemen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, aspek penting lainnya dari refleksi adalah peningkatan profesionalisme guru, yang ditandai dengan kemauan untuk terus berkembang dan memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, refleksi menjadi sarana bagi guru untuk mengasah kemampuan profesionalnya dan meningkatkan layanan pendidikan yang lebih baik bagi anak (Suciani dkk., 2023).

Refleksi juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran siswa, melakukan penilaian diri terhadap hasil pembelajaran yang telah dicapai, serta mengidentifikasi faktor-

ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan. Selain itu, refleksi juga digunakan untuk menyusun rencana perbaikan dan optimalisasi proses pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, refleksi menjadi alat penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Suciani dkk., 2023).

Peningkatan kualitas pembelajaran tercermin dalam kemampuan guru untuk menyajikan permasalahan dengan lebih efektif dan sistematis, memfasilitasi diskusi, mengajak anak bermain *make a match*, memanfaatkan media pakantung, serta membimbing anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Guru juga lebih mampu memberikan stimulus yang mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dan mengevaluasi hasil pembelajaran bersama anak secara menyenangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode yang tepat, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sebagaimana diungkapkan oleh Mulyasa (2017) bahwa guru harus menjadi fasilitator sekaligus motivator bagi anak didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Guru memiliki peran penting dalam sistem pendidikan sebagai pilar utama yang bertanggung jawab membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dengan demikian, guru memiliki pengaruh besar dalam mencetak generasi muda yang berpengetahuan dan berkarakter. Peran ini menuntut guru untuk terus meningkatkan kompetensi dan kualitas pengajaran demi mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Siahaan & Naibaho, 2025). Guru memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kematangan, motivasi, hubungan guru-murid, tingkat kebebasan, kemampuan verbal, keterampilan komunikasi, dan rasa aman. Pemenuhan faktor-faktor tersebut dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menyajikan materi dengan jelas dan membantu siswa mengemangkan keterampilan pemecahan masalah (Yestiani & Zahwa, 2020). Sejalan dengan hal tersebut penelitian lain menyatakan bahwa kinerja guru mengacu pada perilaku dikelas. Perilaku positif sangat penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif dan menyenangkan bagi anak. Dengan menciptakan suasana yang mendukung dan nyaman, guru dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan membantu anak mencapai potensi maksimalnya. Perilaku yang baik juga membantu membangun hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif dan bermakna (Purwanti, Aslamiah, dkk., 2024; Purwanti, Suriansyah, dkk., 2024). Sebagai panutan bagi para siswa, seorang guru sebaiknya merancang kegiatan belajar mengajar yang aktif serta kreatif. (Purwanti, Aslamiah, dkk., 2024; Purwanti, Suriansyah, dkk., 2024).

Guru perlu melakukan evaluasi menyeluruh terhadap hasil pembelajaran untuk mengetahui efektivitas proses belajar mengajar. Melalui evaluasi ini, guru dapat menilai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mengevaluasi kualitas pengajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, evaluasi membantu guru untuk mengidentifikasi area perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang (Yestiani & Zahwa, 2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based*

learning, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara signifikan. Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan yang cukup besar, dari kategori cukup baik menjadi sangat baik pada akhir pelaksanaan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian yang menggunakan model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas anak dan perkembangan kognitif anak. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir pada anak usia dini. Hasil penelitian sebelumnya ini memperkuat keyakinan bahwa metode pembelajaran ini dapat membawa dampak positif bagi perkembangan kognitif anak, sehingga sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini. (Afriliyani & Permatasari, 2024; Iryanti & Maimunah, 2023; Ma'rifah dkk., 2021; Muzdalifah & Novitawati, 2024).

Temuan penelitian sebelumnya memperkuat argumen bahwa pendidik perlu mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang mendorong keaktifan dan partisipasi anak dalam proses belajar, sehingga mereka dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut, siswa didorong untuk berperan aktif dan menjadi pusat pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan anak secara lebih efektif, seperti model pembelajaran berbasis masalah, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Azizah & Purwanti, 2023; Doni & Purwanti, 2023; Irham & Purwanti, 2023; Khairinor & Purwanti, 2024). Sejalan dengan hal tersebut penelitian lain mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah memiliki keunggulan, yakni ketika tujuan belajar telah terpenuhi, proses pembelajaran menjadi lebih fokus dan sangat membantu perkembangan siswa (Munawar, M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Munawar, M. H., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Safitri, R. W., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2023; Wangi, E. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R, 2024). Selain itu, penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa menggunakan model *make a match* dan metode bermain dapat meningkatkan kualitas mengajar guru dan membuat anak lebih aktif, termotivasi, serta meningkatkan kemampuan kognitif mereka. (Afrida. dkk, 2022; Novita & Sulistiyana, 2023; Sumriah & Purwanti, 2022).

Penggunaan media pembelajaran inovatif dan menarik, seperti media papan kantong hitung (Pakantung), dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif dan menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak seperti media kantong bilangan, papan kantong pola, media *flanel board*, papan pintar angka, dan papan berhitung yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Aminullah, 2023; Isro'atin & Fitri, 2023; Permata & Nugrahani 2020;

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 5, No 3, Tahun 2025, Halaman:36-50

Sari. dkk, 2023; Utami & Rachmayani, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas anak yang diteliti dalam meningkatkan aspek kognitif anak menggunakan model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung) mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, sehingga membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari data observasi dimana pada pertemuan pertama aktivitas anak mencapai kategori "Sebagian Kecil Anak Aktif" dan pertemuan keempat mencapai kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif"

Pendidikan anak usia dini (PAUD) dirancang khusus untuk anak berusia 0-6 tahun, yang merupakan fase kritis dalam perkembangan kognitif yang dikenal sebagai periode emas (golden age). Pada fase ini, otak anak berkembang sangat cepat, mencapai sekitar 80% dari potensi totalnya. Oleh karena itu, pendidikan pada usia dini memegang peranan penting dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif anak yang kuat dan optimal. Ini menjadi landasan penting bagi kemampuan belajar dan berkembang di masa depan (Zaini & Dewi, 2017).

Kegiatan belajar untuk anak-anak harus selalu disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini, penting untuk membuat kegiatan belajar menyenangkan karena fokusnya adalah pada pengembangan berbagai aspek untuk memaksimalkan manfaat dari kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini yang dimana menggunakan model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung) terbukti efektif dalam meningkatkan salah satu aspek perkembangan yaitu aspek perkembangan kognitif anak usia dini.

Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa dengan menggunakan model, metode dan media pembelajaran efektif, aktivitas belajar anak akan terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Selain itu, dalam model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung) ini, aktivitas anak dalam belajar muncul dikarenakan media pembelajaran yang yang digunakan inovatif dan menarik perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung (Agustina & Radiansyah, 2023; Ayu, 2016; Fitriana & Novitawati, 2021; Hardianti & Rahman, 2021; Monalisa & Maimunah, 2024; Nisa & Rachman, 2022; Norliana & Cinantya, 2022; Saputri & Agusta, 2022).

Analisis hasil capaian perkembangan kognitif anak menunjukkan peningkatan signifikan dari kategori "Belum Berkembang" pada pertemuan pertama menjadi "Berkembang Sangat Baik" pada pertemuan keempat, dengan capaian akhir yang telah mencapai indikator keberhasilan sebesar ≥82%.

Peningkatan terhadap hasil capaian perkembangan kognitif anak disebabkan oleh proses belajar yang dilakukan guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang berfokus pada anak, seperti *problem based learning* dan *make a match*, serta didukung oleh aktivitas bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung).

Aspek kognitif merupakan ranah psikologis yang berpusat pada fungsi otak, terkait erat dengan konasi (kemauan) dan afeksi (emosi), serta berperan penting dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, kognitif

menjadi fondasi utama dalam memahami bagaimana seseorang memproses informasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Kognitif mencakup berbagai kemampuan mental yang memungkinkan individu untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara efektif. Perkembangan kognitif anak mencakup berbagai aspek yang dapat dikembangkan, seperti pengenalan simbol angka, pemahaman konsep bilangan, kemampuan memecahkan masalah sederhana, pengenalan warna, bentuk, ukuran, pola, dan lain-lain. Semua aspek ini menjadi fondasi penting bagi kemampuan berpikir dan belajar anak di masa depan. Dengan demikian, pengembangan kognitif yang menyeluruh dapat membantu anak memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara lebih efektif (Pahrul & Amalia, 2021).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek utama yang mempengaruhi aspek lainnya dalam perkembangan anak. Aspek kognitif mencakup berbagai kemampuan, seperti konsep matematika, huruf, angka, bentuk, warna, dan pola. Anak-anak diharapkan memiliki kemampuan dasar untuk memahami konsep sederhana yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Aspek perkembangan kognitif anak sangat penting untuk mengoordinasikan cara mereka berpikir untuk menyelesaikan masalah (Izzuddin, 2021). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Kurniawan dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak melalui penyajian masalah yang menarik dan autentik. Selain itu, model *make a match* dan metode bermain angka juga dapat meningkatkan daya ingat anak dan memfasilitasi pembelajaran bilangan dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan Uraian di atas menekankan pentingnya pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini, yang mencakup berbagai aspek seperti pengenalan konsep bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Oleh karena itu, pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

Implementasi model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) dalam penelitian ini berdampak signifikan pada peningkatan capaian perkembangan kognitif anak. Model, metode, dan media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan keaktifan anak, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan fokus anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model *problem based learning*, metode bermain kartu angka, dan media papan kancing pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *make a macth* dan media papan *flanel* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (Monalisa & Maimunah, 2024; Ayu, 2016; Paramansyah, A. dkk, 2023; Hardianti & Rahman, 2021; Agustina & Radiansyah, 2023; Milliannoor, 2016; Saputri & Agusta, 2022; Fitriana & Novitawati, 2021; Nisa & Rachman, 2022; Norliana & Cinantya, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu juga memperkuat penelitian ini yang dimana menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti media kantong bilangan, papan kantong pola, media *flanel board*, papan

pintar angka, dan papan berhitung yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini (Aminullah, 2023; Isro'atin & Fitri, 2023; Permata & Nugrahani, 2020; Sari. dkk, 2023; Utami & Rachmayani, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki strategi yang baik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyiapkan model, metode dan media yang efektif agar dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, salah satunya dengan menggunakan model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka dan media papan kantong hitung (pakantung), dimana penggunaan kedua model, metode dan media tersebut mampu meningkatkan hasil capaian perkembangan kognitif anak pada setiap pertemuannya selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan bahwa implementasi model *problem based learning*, model *make a match*, metode bermain angka, dan media papan kantong hitung (pakantung) efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Banjarmasin Utara 1. Aktivitas guru terlaksana dengan sangat baik, aktivitas anak meningkat pada setiap pertemuan dan mencapai kategori "Hampir Seluruh Anak Aktif", serta capaian perkembangan kognitif anak mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) dan "Berkembang Sangat Baik" (BSB)."

DAFTAR PUSTAKA

Afrida, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Kombinasi Model Kearipan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(1), 52–65.

Afriliyani, R. Dela, & Permatasari, N. (2024). Implementasi Model Pbl (*Problem based learning*), Metode Bernyanyi Dan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(2), 21–31.

Agustina, A., & Radiansyah, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Model *Make a match* Dengan Media Kartu Angka. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(1), 9–16.

Akhmad Riandy Agusta, Darmiyati, Ali Rachman, A. F. N. (2024). Student Satisfaction With Educational Services At The Integrated Islamic Primary School Of Qurrata'ayun Hulu Sungai Selatan. *International Journal Education, School Management and Administration*, *2*(1), 1–11.

Aminullah. (2023). Penerapan Media Kantong Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Kelompok a Di Taman Kanak-Kanak an-Nidhomiyah Desa Bangpendah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. *Jemi*, *1*(1), 20–41.

Ayu, C. (2016). Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang dengan metode bermain media kartu angka pada anak usia 4-5 tahun di tk taqifa bangkinang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 161–172.

Ayun, Q., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Memecahkan Masalah Menggunakan Model LEARN GREAT Pada Muatan

IPA. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *2*(4), 125–144.

Azizah, W., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi Dan Keterampilan Menulis Simple Present Tense Menggunakan Model Lecture Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 598–607.

Doni, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Muatan Ips Menggunakan Model Merdeka Di Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *4*(2), 106–119.

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*(1), 25–30.

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. H., & Rahman, A. R. (2021). Mengembangkan Kognitif Mengenal 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.

Hasanah, N., & Suriansyah, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model PANTING dan Permainan Open The Box pada Muatan Matematika Kelas V SDN Kertak Hanyar 1-1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, *2*(3), 829–841.

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.

Irham, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Piring Antik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 858–865.

Iryanti, D. E., & Maimunah, M. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna Dan Ukuran Menggunakan Model *Problem based learning* Dan Media Puzzle Shape Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(3), 20.

Isro'atin, L., & Fitri, R. (2023). Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, *4*(2), 624–632.

Izzuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Edisi*, *3*(3), 542–557.

Khairinor, R., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Bambu Pada Muatan Matematika di Kelas V SDN Kuin Selatan 1. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(2), 578–585.

Kurniawan, A., Nuraini, H., Rahayu, B. M., Ruhiat, Y., Hf, C. A., & Santosa. (2024). Systematic Literature Review:

Integrasi Model *Problem based learning* Dengan Media Pembelajaran Dalam Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, *10*(1).

Liana, N., & Suriansyah, A. (2023). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Muatan Ips Menggunakan Model Pintar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 755–764.

Ma'rifah, Rachman, A., & Aslamiah. (2021). Development of Children's Cognitive Aspects in Recognizing Surrounding Objects by Function with a combination of Direct Instruction, *Make a match*, and Talking Stick learning models. *Journal of K6 Education and Management*, *4*(1), 103–111.

Milliannoor, M. (2016). Upaya Mengembangkan Kognitif dalam Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan Melalui Model *Make a match* di Kelompok B TK. Aisyiyah 6 Banjarmasin. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, *2*(2), 95–109.

Monalisa, & Maimunah. (2024). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna Dan Ukuran Menggunakan Model *Problem based learning* Dan Media Papan Kancing Pintar Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(2), 32–34.

Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Munawar, M. H., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Komunikasi Menggunakan Model Pandir. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(3), 351–378.

Muzdalifah, N., & Novitawati, N. (2024). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda Berdasarkan Fungsi Menggunakan Model Pbl Dan Metode Tanya Jawab Pada Kelompok A Tk Mekar Sari Balangan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *4*(2), 13–20.

Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PENTAS Pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, *2*(2), 635–643.

Nisa, N. F., & Rachman, A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Menggunakan Model Pokemon Pada Kelompok B Tk Cahaya Abadi Hulu Sungai Tengah. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(2), 41–49.

Norliana, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan Motivasi dan Aspek Kognitif Menggunakan Model MAPLE pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Gawi: Journal of Action Research*, *2*(1), 9–17.

Novita, N., & Sulistiyana, S. (2023). Mengenal Huruf Dengan Kombinasi Model Demonstration, *Make a match*, Metode Bermain Dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(1), 17–27.

Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1464–1471.

Paramansyah, A., Zamakhsari, A., & Ernawati, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada

Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *3*(1), 43–55.

Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2020). Implementasi kemampuan berpikir simbolik melalui penggunaan media flannel board pada anak usia 5-6 tahun. *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan*, *1*(1).

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, A., 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.

Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran bacatur pada muatan IPAS kelas IVA di SDN Mawar 7 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, *1*(4), 729–746.

Qurratu'Ain, N., & Suriansyah, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Lentera Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(2), 332–340.

Rahmayanti, M., Wahyuni, D., & Angraini, D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Menggunakan Media Papan Pintar Angka. *JURNAL PENDIDIKAN TUNTAS*, *1*(4), 202–210. www.fsct.modares.ac.ir

Ramadhani, T. A., & Purwanti, R. (2024). Learning Innovation in Introducing Number Symbol (English) for Children. *E-CHIEF Journal*, *4*(1), 20–29.

Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Increase Activity, Critical Thinking Skills and Student Collaboration Using the PERMATA Model and Wordwall Media in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Primary Education*, *8*(1), 111–128.

Rujakat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.

Safitri, R. W., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Games. *Journal on Teacher Education*, *5*(1), 159–171.

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tidakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.

Saputri, N. M., & Agusta, A. R. (2022). Meningkatkan Aspek Kognitif Dalam Mencocokan Angka Dengan Lambang Bilangan Pada Anak Tk Menggunakan Model Matamu. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(2), 19–30. https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022

Sari, L. M., Dewi, M. S., & Sulyandari, A. K. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Dewantara*, *5*(2), 65–81.

Siahaan, S. M., & Naibaho, D. (2025). TANGGUNG JAWAB

PROFESIONAL SEORANG GURU. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *4*(1), 1001–1009.

Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 114–123.

Sumriah, S., & Purwanti, R. (2022). Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Mengenal Benda Berdasarkan Fungsinya Melalui Demamapapa Di Kelompok B Tk Negeri Barambai. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *2*(2), 31–40.

Udin, A. La, Achmad, F., Wahid, S. M. J., & Arfa, U. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok B TK Alkhairaat Kalumpang Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *2*, 35–46.

Umaroh, Gina Kania, & Rini Novianti Yusuf. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Dengan Menggunakan Media Papan Hubung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, *4*(1), 71–81.

Utami, G. A., & Rachmayani, I. (2023). Penerapan Media Papan Berhitung dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Sederhana Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(2), 233–238.

Wangi, E. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Memecahkan Masalah Menggunakan Model PINTAR pada Muatan Matematika Kelas IV SDN Berangas Barat 2. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, *2*(1), 326–336.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2896–2910.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, *4*(1), 41–47.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 81–96.

Zawawi, I., Susanti, D., & Widuri, K. K. (n.d.). *Kajian Perancangan, Pelaksanaan, dan Refleksi Pembelajaran Sesuai Kurikulum Merdeka: Calon Guru Profesional di Sekolah Menengah Kejuruan*.