

choirudin.umalaa@gmail.com 1

78. Raudhatul

 Learning Environments: Creating Safe and Stimulating Spaces

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:543139202

9 Pages

Submission Date

Dec 26, 2025, 5:24 AM GMT+7

3,627 Words

Download Date

Dec 26, 2025, 5:29 AM GMT+7

24,194 Characters

File Name

78. Raudhatul.doc

File Size

465.5 KB

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
 - ▶ Cited Text
 - ▶ Small Matches (less than 15 words)
-

Top Sources

14%	 Internet sources
3%	 Publications
10%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

- 14% Internet sources
3% Publications
10% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
STKIP PGRI Sumenep on 2025-09-15		4%
2	Internet	
digilib.ulm.ac.id		2%
3	Internet	
jurnal.rakeyansantang.ac.id		2%
4	Internet	
repository.upi.edu		1%
5	Internet	
www.researchgate.net		1%
6	Internet	
j-innovative.org		<1%
7	Publication	
Nova Prasela, Ramdhan Witarsa, Dedi Ahmadi. "KAJIAN LITERATUR TENTANG HAS..."		<1%
8	Internet	
repo-dosen.ulm.ac.id		<1%
9	Student papers	
UIN Raden Intan Lampung on 2024-09-17		<1%
10	Internet	
journal.unpas.ac.id		<1%
11	Student papers	
Lambung Mangkurat University on 2021-04-29		<1%

12	Publication	Awlyya Najwa Salsabila. "Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Kombinasi..."	<1%
13	Student papers	Universitas Musamus Merauke on 2025-06-05	<1%
14	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
15	Internet	scholar.archive.org	<1%
16	Internet	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
17	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
18	Internet	trilogi.ac.id	<1%
19	Internet	repo-mhs.ulm.ac.id	<1%
20	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
21	Internet	rumahjurnal.net	<1%

Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Menggunakan Model Problem Based Learning, Explicit Instruction, dan Media Magic Box



Raudhatul Amelia^{1*}, Ahmad Suriandy¹, Ratna Purwanti¹ 

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, Indonesia

* corresponding author: 2110126220006@mhs.ulm.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 16-Okt-2025

Revised: 17-Nov-2025

Accepted: 07-Des-2025

Kata Kunci

Aspek Kognitif,
Model Problem Based
Learning,
Explicit Instruction,
Media Magic Box

Keywords

Cognitive aspects;
Problem-Based Learning;
Explicit Instruction;
Magic Box media.

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, dan menganalisis hasil perkembangan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, setting penelitian pada anak kelompok B1 yang berjumlah 16 anak. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dan penilaian keterampilan aspek kognitif. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif analisis serta cross tabulasi yang dijabarkan dengan tabel, grafik, interpretasi melalui persentase dan sajikan dengan indikator keberhasilan perkembangan yang ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru mendapatkan skor 27 kategori "Sangat Baik". (2) Aktivitas anak mendapat persentase 100% kategori "Sangat Aktif". (3) Hasil perkembangan Kognitif mencapai persentase 100% anak berhasil berkembang dengan kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Disarankan bagi kepala sekolah, guru, dan penelitian selanjutnya dapat menjadi bahan referensi dalam melaksanakan penelitian menggunakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak.

This study aims to describe teacher activities, children's activities, and analyze the development of children's cognitive abilities in matching numbers with number symbols. The study employed a qualitative approach using classroom action research conducted over four meetings involving 16 children from Group B1. The data in this study were qualitative in nature. Data collection techniques included observation, documentation, interviews, and assessment of cognitive skills. Data analysis was carried out using descriptive analysis and cross-tabulation, presented in tables, graphs, and percentage interpretations based on predetermined developmental success indicators. The results showed that (1) teacher activity achieved a score of 27, categorized as Very Good; (2) children's activity reached 100% in the Very Active category; and (3) cognitive development outcomes reached 100%, with all children achieving the categories Developing as Expected and Very Well Developed. It is recommended that school principals, teachers, and future researchers use these findings as a reference for implementing learning models that support children's cognitive development.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Pendidikan bukan hanya diberikan kepada orang dewasa saja, tetapi pendidikan perlu diberikan dan ditanamkan pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar bagi anak sejak lahir sampai dengan anak usia 6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan sebagai upaya untuk meningkatkan



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2299>

Submission ID trn:oid::3117:543139202

pengetahuan dan ketrampilan anak dengan memberikan stimulus, bimbingan agar anak dapat tumbuh kembang secara optimal dan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Wahyu Widiana et al., 2023).

Dalam pendidikan anak usia dini hendaknya mengajarkan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat anak aktif selama proses pembelajaran tersebut. Menurut Suryana (2016) Aktivitas pembelajaran merupakan aktivitas yang menimbulkan perubahan relatif permanen sebagai hasil dari pemberian penguatan. Sumiati (2013) berpendapat bahwa aktivitas merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang menghasilkan suatu perilaku untuk mempengaruhi hasil belajar anak.

Aktivitas belajar yang dimaksudkan adalah segala kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pengajar dan anak dengan memanfaatkan panca indera, mental dan intelektual (Yusuf, 2018). Keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas ditandai dengan adanya keaktifan anak didik selama proses pembelajaran. Selain keaktifan anak didik, tersedianya akomodasi belajar, kenyamanan, dan keamanan juga termasuk faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran dan aspek perkembangan anak usia dini (Haudi, 2021).

Salah satu aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif, kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan ini merupakan keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga tugas kompleks. Pada anak-anak, kemampuan kognitif berarti anak mengacu pada proses anak berpikir, memahami, mengeksplorasi dan pengambilan keputusan serta pemecahan masalah. Kemampuan kognitif ini dapat diajarkan kepada anak menggunakan berbagai model dan media permainan yang menarik bagi anak (Maryani. 2020:42).

Pencapaian kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting untuk Pendidikan selanjutnya, terutama dalam persiapan memasuki tahapan pembelajaran yang lebih tinggi dan harus meningkatkan proses pembelajaran guna mencapai pertumbuhan yang lebih optimal. Oleh sebab itu, salah satu upaya yang harus dilakukan yaitu dengan melakukan kegiatan yang mampu melatih pengetahuan anak untuk mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan dan pembelajaran yang beragam dengan menggunakan model problem based learning (Novita & Sulistiyana, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin, setelah didata dan dinilai kemampuan berpikir simbolik anak, hanya 3 yang mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentasi 18,7%, 3 anak kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentasi 18,7%, ada 4 anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentasi 25%, serta 6 anak dengan kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentasi 37,5%. Dari data ini maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan masih mengalami kesulitan sebanyak 62,5% anak belum berkembang sesuai harapan. Selain itu anak kurang berpartisipasi dan kurang fokus ketika guru menjelaskan karena anak sibuk bermain sendiri sehingga anak menjadi kurang memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi dalam kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Selain itu, pembelajaran yang diberikan kurang menarik dan monoton. Selain itu, guru masih belum menggunakan media atau mengaitkan materi dengan media. Pada anak usia dini diperlukannya media yang menarik bagi anak dalam mengenalkan hal yang baru. Dengan penggunaan media yang kurang menarik akan

menyebabkan anak sibuk dengan dunianya sendiri yang mengakibatkan tidak ada terjadinya stimulus dan respon yang terjadi sehingga dapat mempengaruhi aktivitas belajar anak.

Jika masalah tersebut tidak segera diatasi, maka akan berdampak terhadap hasil perkembangan aspek kognitif anak yang kurang optimal, kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan belum berkembang secara optimal akan berpengaruh pada kegiatan akademis dan sehari-hari anak.

Maka dari itu sangat diperlukannya solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut pada kegiatan pembelajaran terutama dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Solusi yang disarankan yaitu menggunakan model problem based learning, explicit instruction, dan media magic box.

Problem based learning yaitu menerapkan pembelajaran konseptual, penyajian yang masalah, mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang terbaik untuk meminimalisir masalah tersebut dan juga PBL menuntun peserta didik untuk mampu mengkomunikasikan hasil temuan atas solusi terbaik dari masalah yang telah disajikan (mujahaddah et al., 2021).

Selanjutnya, untuk mendukung model pembelajaran Problem Based Learning, maka peneliti mengombinasikannya dengan Explicit Instruction. Model pembelajaran Explicit Instruction atau model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan yang rancang untuk menunjang proses belajar anak. Strategi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur yang dapat diajarkan secara bertahap, yaitu selangkah demi selangkah. Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada anak (Huda, 2014).

Media yang digunakan media magic box. Media magic box merupakan alat permainan edukatif yang berbentuk sebuah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan dibuat dari barang bekas. Magic Box merupakan alat permainan edukatif yang dibuat dari bahan sederhana seperti kardus dan di dalamnya berisi berbagai permainan untuk merangsang aspek perkembangan anak usia dini (Ariska & Suyadi, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, anak, dan menganalisis hasil peningkatan pada aspek kognitif setelah menerapkan model Problem Based Learning, Explicit Instruction dan media Magic Box pada kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu bahan referensi guru-guru di sekolah, terutama dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk aspek kognitif anak. Selain itu, hasil ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam pelaksanaan dan pengembangan penelitian tindakan kelas berikutnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Terdapat empat tahapan dalam model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Peneliti kemudian dapat merencanakan kembali untuk menyempurnakan dan memperbaiki pelaksanaan pada siklus sebelumnya setelah siklus atau empat langkah tersebut selesai, terutama setelah melakukan refleksi (Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Bakti 1 Banjarmasin pada semester II (genap) tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan seluruh anak kelompok B1 yang berjumlah 16 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi riil dalam suatu kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Teknik analisis data menggunakan teknik frekuensi, persentase, grafik disertai deskripsi. Data yang dianalisis yaitu analisis data aktivitas guru, aktivitas anak dan hasil capaian perkembangan kognitif anak dalam menggunakan model problem based learning, explicit instruction, dan media magic box.

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan hasil serta analisis pada tiap pertemuan dengan menggunakan lembar observasi. Oleh karena itu, berdasarkan apa yang diperoleh selama penelitian untuk mendapatkan data penelitian, melakukan wawancara berguna untuk menjadikan data agar lebih valid yang diperoleh dalam penelitian pendahuluan, dan pada saat yang sama mengumpulkan dokumentasi untuk mendapatkan hasil yang tepat. Indikator keberhasilan seorang guru dianggap tercapai apabila mencapai kriteria sangat baik. Kegiatan anak secara individual mencapai skor 13 - 16 dengan kategori "Sangat Aktif" dan secara klasikal diperoleh $>82\%$ dengan kategori "Sangat Aktif". Hasil perkembangan aspek kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan dianggap berhasil apabila secara individual mencapai kriteria minimal BSH dan secara klasikal mencapai keberhasilan $>81\%$ dari jumlah siswa dengan kategori minimal BSB.

3. Hasil dan Pembahasan

sss

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan ketika menerapkan model *problem based learning*, *explicit instruction*, dan media *magic box* dalam kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan diketahui bahwa aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai hasil yang optimal. Berikut merupakan data aktivitas guru yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
1	16	57,1%	Cukup Baik
2	21	75%	Baik
3	24	85,7%	Sangat Baik
4	27	96,4%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel kecenderungan aktivitas guru diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan secara terus menerus hingga mencapai kategori "Sangat Aktif" Peningkatan ini terjadi karena guru terus menerus melakukan perbaikan pada setiap pertemuannya dengan melakukan refleksi pada pertemuan sebelumnya. Peningkatan aktivitas anak dalam pertemuan 1-4 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

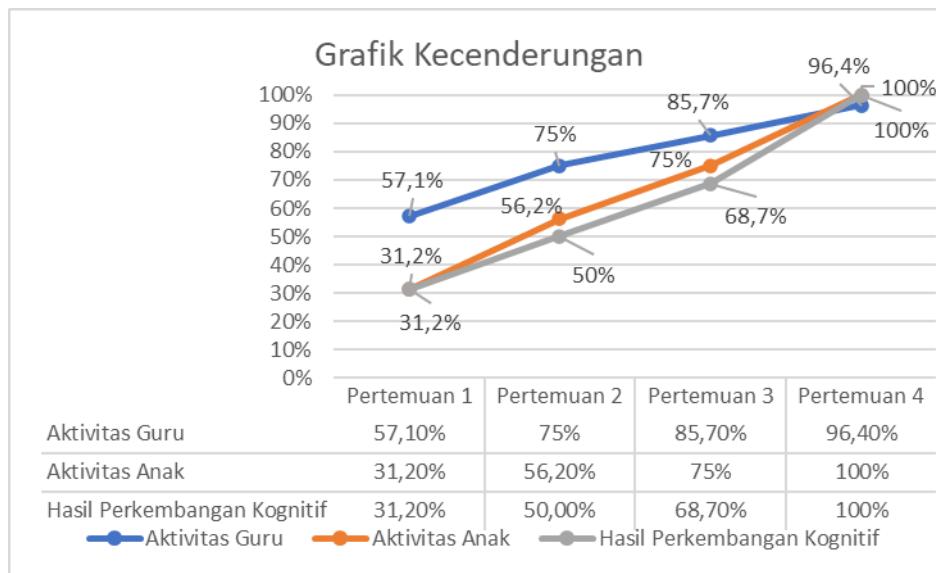
Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
1	16	57,1%	Cukup Baik
2	21	75%	Baik
3	24	85,7%	Sangat Baik
4	27	96,4%	Sangat Baik

Tabel diatas menunjukkan bahwa aktivitas anak pada setiap pertemuan meningkat, hal tersebut dikarenakan anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuannya. Dalam hal ini peningkatan aktivitas guru juga mempengaruhi adanya peningkatan aktivitas belajar anak.

Table 3. Kecenderungan Hasil Perkembangan Kognitif Anak

Pertemuan	Skor	Percentase	Kategori
1	16	57,1%	Cukup Baik
2	21	75%	Baik
3	24	85,7%	Sangat Baik
4	27	96,4%	Sangat Baik

Tabel diatas menunjukkan bahwa perkembangan aspek kognitif anak pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal tersebut dikarenakan aktivitas guru dan aktivitas anak meningkat pada setiap pertemuannya. Perbandingan capaian ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada grafik kecenderungan P1, P2, P3, dan P4 berikut ini:

**Gambar 1. Grafik Kecenderungan**

Berdasarkan grafik diatas maka dapat terlihat kenaikan semua aspek pada setiap pertemuan seperti aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kognitif anak. Dari hal tersebut dapat terbukti bahwa adanya hubungan antar ketiga aspek tersebut, dari grafik diatas dapat disimpulkan semakin baik aktivitas guru, maka semakin baik pula

aktivitas anak dan semakin meningkat pula perkembangan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan pada setiap pertemuannya.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, *Explicit Instruction*, dan media *Magic Box* dinyatakan telah berhasil mengembangkan aktivitas dan perkembangan kognitif anak kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang terus meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Pertama Aktivitas guru yang mengalami peningkatan setiap pertemuan. Peran guru akan lebih terasa urgensinya pada anak usia dini, karena sesuai dengan tingkat usianya yang sangat muda dan mudah terpengaruh oleh lingkungan serta media sosial saat ini yang berkembang sangat cepat dari proses pendidikan itu sendiri ([Suriansyah & Purwanti, 2022](#)).

Faktor pendukung dari peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuannya yaitu dengan adanya refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana keberhasilan dalam pembelajaran dan apa yang menjadi faktor dari kekurangan tersebut, yang selanjutnya kekurangan ini akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya. Hal ini adalah suatu keberhasilan dalam pembelajaran dikarenakan guru selalu berusaha untuk memperbaiki kegiatan belajar setiap pertemuannya.

Sejalan dengan pendapat [Samiyah et al., \(2021\)](#) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam setiap pertemuan. Salah satunya adalah refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, di mana guru melakukan analisis terhadap keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan kata lain, proses ini berfungsi sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki apa yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga guru dapat mengidentifikasi dan mengatasi kekurangan yang ada dalam pembelajaran sebelumnya. Hal ini memungkinkan guru untuk meningkatkan setiap langkah pelaksanaan pembelajaran yang telah mereka lakukan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

[Menurut Wibowo \(2018\)](#) menyatakan dalam proses pembelajaran berbagai macam cara dapat digunakan guru agar anak tertarik dan tidak bosan dalam proses belajar. Guru sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, maka dari itu guru dapat menggunakan metode, cara, langkah dan menggunakan alat bantu aktivitas anak dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif saat mengikuti proses pembelajaran.

[Ramadina et al., \(2022\)](#) yang menyatakan keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan segala kegiatan yang dilakukan untuk menunjang prestasi belajar.

Aktivitas belajar anak pada setiap pertemuan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan, hal ini didukung dengan perbaikan kualitas proses pembelajaran oleh guru dan dibuktikan oleh skor aktivitas guru yang menggunakan kombinasi model project based learning dan metode tanya jawab dalam mengeal benda berdasarkan mengalami fungsi peningkatan selalu disetiap pertemuan.

Sejalan dengan pendapat [Nursyafitri & Rizalie \(2023\)](#) Peningkatan berkelanjutan dalam latihan guru di setiap pertemuan merupakan upaya berkelanjutan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas bagi anak. Menggunakan model pembelajaran PBL membuat peserta didik terlibat secara aktif dan mandiri dalam upaya meningkatkan

daya pikir, berpikir kritis dalam hal dikerjakan dengan permasalahan yang ditemukan peserta didik (Kholida & Suprianto, 2020).

Kegiatan pendidik sangat berdampak pada kegiatan anak sehingga pendidik yang menjalankan pembelajaran yang baik dan terstruktur akan berpengaruh pada hasil keterampilan dan perkembangan anak yang optimal. Selain itu, pencapaian ini juga disebabkan oleh cara pendidik yang sabar memberi bantuan pada anak yang kesulitan, cara pendidik menolong anak mendapatkan wawasan baru, cara pendidik mengarahkan, cara pendidik menjelaskan dan cara pendidik memberi semangat anak dengan memberikan perhatian. Seorang guru harus memiliki kemampuan serta profesionalisme yang tinggi, salah satunya adalah kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak tersebut (Anggreani, 2022).

5 Pembelajaran dengan model pembelajaran *explicit instruction* dapat meningkatkan pembelajaran anak dalam hal informasi berurutan dan informasi deklaratif yang dapat dipelajari langkah demi langkah. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Sulaeman, D., dkk (2022) yang menyimpulkan bahwa menggunakan model *Explicit Instruction* dapat membuat rata-rata kecerdasan kognitif anak TK Qolbun Saliim 2 Desa Cibalongsari Kecamatan Klari Kabupaten Karawang meningkat.

Azakia & Sakerani (2022) juga berpendapat bahwa metode mengajar yang paling efektif adalah metode mengajar yang digunakan guru dan dapat membantu anak memahami pelajaran. Menggunakan media *magic box* dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Saputri & Purnama, (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam membantu pemahaman anak usia dini. Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan media *magic box* dapat meningkatkan kemampuan simbolik anak. Kemampuan simbolik anak salah satunya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui hasil perkembangan kognitif anak menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction* dan media *magic box* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin. Dengan adanya kombinasi tersebut ternyata hasil perkembangan kognitif anak meningkat.

Hasil kajian menemukan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction* dan media *magic box* kemampuan kognitif anak dalam mengikuti pembelajaran terus meningkat (Anggraini, 2024; Novitawati, 2021; Nasution & Anas, 2024; Yaie et al, 2022; Ansari & Sit, 2024; Mulyono, dkk, 2025; Saputri & Purnama, 2024; Prasasti, F. N., 2025; Faiz, A., dkk., 2022; Putri, R., dkk., 2025; Eva, N., 2022; Veryawan, V., dkk., 2021).

Hasil penelitian terdahulu mendeskripsikan bahwa implementasi model *problem based learning* dalam pembelajaran anak usia dini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar anak dalam memecahkan masalah pada ketiga kemampuan penting dalam kemampuan kognitif (Iryanti & Maimunah, 2023; Monalisa, 2023).

Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang menggunakan *explicit instruction* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penerapan *explicit instruction* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara signifikan. Penerapan model ini dapat diterapkan secara maksimal dengan adanya perkembangan peserta didik (Habibatunnisa, 2020; Rahmawati, 2021). Media *magic box* juga dapat

meningkatkan kemampuan anak berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu (Yuliastri dkk, 2021; Sari , 2021; Humaira dkk, 2023; Dewi dkk, 2023; Saputri & Purnama, 2024; Prasasti, F. N., 2025; Faiz, A., dkk., 2022; Mulyono, N., dkk., 2025; Ansari & Sit, 2024; Yaie et al., 2022; Putri, R., dkk., 2025; Eva, N., 2022; Veryawan, V., dkk., 2021).

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki strategi yang efektif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menyiapkan model dan media yang menarik yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction* dan media *magic box* anak akan merasa tertarik dan menyenangkan serta mampu meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan proses belajar mengajar

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan aktivitas guru dalam mengembangkan aspek kognitif menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction*, dan media *magic box* pada kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria "Sangat Baik". Aktivitas anak dalam mengembangkan aspek kognitif menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction*, dan media *magic box* pada kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria "Sangat Aktif". Dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan menggunakan model *problem based learning*, *explicit instruction*, dan media *magic box* pada kelompok B1 TK Islam Bakti 1 Banjarmasin dapat meningkat dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Daftar Pustaka

- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak usia 3-5 tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18–24.
- Azkiya, N. R., & Iswinarti. (2016). Pengaruh mendengarkan dongeng terhadap kemampuan bahasa pada anak prasekolah. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 4(2), 123–130.
- Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. (2021). *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi penduduk DKI Jakarta tahun 2021*. Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. Diakses dari <https://jakarta.bps.go.id>
- Destiana, N. T. (2023). *Empat keterampilan berbahasa: Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/natasyatsarydestiana7708/656d9b7d12d50f2fca18e156/empat-keterampilan-berbahasa-menyimak-berbicara-membaca-dan-menulis>
- Fauziah, S., Nasution, F., & Nurlaili, N. (2024). Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam berinteraksi dengan teman sebaya kelas Darussalam usia 5–6 tahun di RA Ash-Shalihah. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 235–247. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1303>
- Hakim, M. N. (2018). Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah

- Bulukumba. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. IAIN Ponorogo.
- Karyadi, A. C. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Storytelling Menggunakan Media Big Book. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.6800>
- Khairoes, D., & Taufina, T. (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038-1046.
- Kholilullah, Hamdan, & Heryani. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Kemendikbudristek. (2022). *Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 14.
- Maharani, A., Yusuf, C., & Hapsari, T. P. R. N. (2021). Materi Ajar Berbicara Menggunakan Media Audio: BIPA Level 1. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 62–73.
- Marlina, L., Fitri, I., & Ningsih, A. S. (2022). Pengaruh Kegiatan Mendongeng Terhadap Kemampuan Berkommunikasi Pada Anak usia 4-5 Tahun di RA Perwanida 2 Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 356–362.
- Maulia, R. (2024, Juni 9). *Anak kecanduan gadget, mengapa dan bagaimana mengatasinya?* Kanal Psikologi UGM. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- Octavia, T. N. I. (2022). *Analisis Permasalahan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 1–87.
- Permadi, K. S., Dewi, P. Y. A., Sastrawan, K. B., & Primayana, K. H. . (2020). Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 179-196.
- Rachmawati, E. (2018). Pengaruh Program Bimbingan Orang Tua Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Tunarungu Kelas Tinggi pada Tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 57-64.
- Ridwan, R., Liswati, K. N., Syamsidar, R., Nurdyani, N., Rohmah, O., & Yani, J. (2025). Metode dongeng: Peningkatan keterampilan berbahasa melalui *storytelling* Abu Nawas di TK IT Auladi Islami. *Riset Konseptual: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 207–215. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i1.1185
- Sablez, L., & Pransiska, R. (2020). Analisis Pengaruh Mendongeng terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3550–3557.
- Shofwan, A. M. (2022). Manfaat Dan Tujuan Mendongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Tila Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 275.
- Syahrani, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). *Keterampilan berbicara siswa sebagai faktor penunjang sikap percaya diri siswa kelas rendah sekolah dasar*. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–290. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i2.1698>
- Wahyuni, A., & Hasanah, N. (2023). Pengaruh metode bercerita pada perkembangan bahasa anak usia dini: *The effect of storytelling method on early childhood language development*. *Jurnal TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 3(1), 336–345. <https://doi.org/10.56874/tila.v3i1.1255>