

Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Binatang Air Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Proyek di Kelompok B RA Nurul Hikmah Kecamatan Muara Jawa Tahun Ajaran 2024/2025

Sukesih¹, Tri Jumiati²

UIN Sultan Aji Muhammad Idris

¹sukesih1124@gmail.com, ²trijumiati1124@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di Kelompok B RA Nurul Hikmah Kecamatan Muara Jawa Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 anak Kelompok B yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes/penilaian, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar penilaian dengan kriteria perkembangan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada kondisi awal (pra siklus), hanya 3 anak (14,29%) yang mencapai kriteria BSH dan tidak ada anak yang mencapai BSB. Setelah Siklus I, jumlah anak yang mencapai BSH dan BSB meningkat menjadi 12 anak (57,14%). Pada akhir Siklus II, terjadi peningkatan sangat signifikan dengan 19 anak (90,48%) mencapai kriteria BSH dan BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam menyebutkan nama binatang air, mengidentifikasi ciri-ciri fisik, mengelompokkan, menyebutkan habitat, dan menjelaskan manfaat binatang air.

Kata kunci: kemampuan kognitif, binatang air, pembelajaran berbasis proyek, anak usia dini, penelitian tindakan kelas

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahapan fundamental dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan, di mana seluruh aspek perkembangan anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat (Rohmah, 2025). Pada rentang usia 0-8 tahun, anak mengalami perkembangan kognitif yang signifikan yang akan menentukan kecerdasan dan kemampuan berpikir mereka di masa depan. Perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan berpikir, memahami, mengeksplorasi, dan mencari tahu hal-hal di sekitar mereka, termasuk kemampuan

dalam memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, minat dan bakat, serta faktor keturunan. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan objek dan pengalaman (Rohmah, 2025). Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat dari lingkungan, khususnya dari guru dan orang tua, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan menjadi kunci dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan berbagai kompetensi dasar secara terintegrasi ke dalam satu tema. Pembelajaran tematik di PAUD memiliki karakteristik khas yang sesuai dengan cara berpikir anak yang masih bersifat holistik, yaitu melihat segala sesuatu secara keseluruhan dan belum terfokus pada unsur-unsur tertentu. Melalui pembelajaran tematik, anak dapat memperoleh pengalaman bermakna yang menghubungkan berbagai konsep pengetahuan (PAUD Jateng, 2017). Salah satu tema yang menarik dan dekat dengan kehidupan anak adalah tema binatang, khususnya binatang air. Mengenalkan binatang air kepada anak usia dini tidak hanya dapat mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga dapat menumbuhkan empati dan kedulian anak terhadap makhluk hidup serta lingkungan sekitarnya.

Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan untuk mengenalkan binatang air kepada anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa metode yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal dan memahami karakteristik binatang air. Saurina (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran binatang. Sementara itu, metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, investigasi, dan pemecahan masalah nyata. Melalui metode ini, anak tidak hanya mengenal binatang air secara teoritis, tetapi juga dapat mengobservasi, mengklasifikasi, dan memahami habitat

serta karakteristik binatang air secara langsung dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal di RA Nurul Hikmah Kelompok B yang berjumlah 21 anak, ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam menyebutkan nama-nama binatang air, mengidentifikasi ciri-ciri fisiknya, dan memahami habitat binatang air. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih cenderung konvensional dengan mengandalkan gambar dan penjelasan verbal dari guru, sehingga kurang memberikan pengalaman langsung dan bermakna bagi anak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi solusi yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan dan merancang tindakan perbaikan yang sistematis (Suwandi, 2009). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek di Kelompok B RA Nurul Hikmah Kecamatan Muara Jawa pada Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025

Metode

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Kemmis dan Taggart (1988), penelitian tindakan adalah bentuk penelitian reflektif diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi sosial, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan praktik mereka sendiri. PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang terencana dan sistematis. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di dalam

kelas selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak akan mengganggu proses pembelajaran karena penelitian terintegrasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Observasi (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari keempat tahapan tersebut. Hasil refleksi pada siklus I akan menjadi dasar perbaikan untuk pelaksanaan siklus II.

Setting dan Subjek Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Nurul Hikmah yang beralamat di Jalan Rahmat Handil 8 RT 04 Kampung Jawa, Kelurahan Muara Jawa Ilir, Kecamatan Muara Jawa, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur, Kode Pos 75263. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti merupakan guru di lembaga tersebut, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan penelitian dan observasi.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester 1 Tahun Ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Oktober 2024. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran tema binatang, sub tema binatang air di Kelompok B. Penelitian dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 3-4 pertemuan.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung

persentase ketercapaian kemampuan kognitif anak.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Data tersebut dideskripsikan untuk menggambarkan proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan kognitif anak selama penelitian berlangsung. Deskripsi meliputi aktivitas anak, respons anak terhadap pembelajaran, hambatan yang dihadapi, dan solusi yang dilakukan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kemampuan kognitif anak. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase ketercapaian menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah anak yang mencapai kriteria} / \text{Jumlah seluruh anak}) \times 100\%$$

Kriteria penilaian yang digunakan adalah BB (Belum Berkembang) dengan skor 1, MB (Mulai Berkembang) dengan skor 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan skor 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan skor 4. Data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air dengan kriteria sebagai berikut:

1. **Indikator Proses:** Minimal 80% anak aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran tentang binatang air dengan metode pembelajaran berbasis proyek.
2. **Indikator Hasil:** Minimal 80% anak mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam kemampuan kognitif mengenal binatang air, yang meliputi:

- a) Anak mampu menyebutkan minimal 5 jenis binatang air dengan benar.
- b) Anak mampu mengidentifikasi dan menyebutkan ciri-ciri fisik binatang air (bentuk tubuh, warna, bagian tubuh).
- c) Anak mampu mengelompokkan binatang air berdasarkan ciri-ciri tertentu (ukuran, habitat).
- d) Anak mampu menyebutkan habitat binatang air (laut, sungai, danau, kolam).
- e) Anak mampu menyebutkan manfaat binatang air bagi manusia.

Apabila indikator keberhasilan tersebut telah tercapai pada akhir Siklus II, maka penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil dan dapat dihentikan. Namun jika belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan yang lebih komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di RA Nurul Hikmah Kelompok B dengan subjek penelitian sebanyak 21 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian pada setiap tahapan.

Hasil Pra Siklus (Kondisi Awal)

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air. Observasi dilakukan dengan memberikan tugas sederhana kepada anak untuk menyebutkan nama binatang air, mengidentifikasi ciri-cirinya,

mengelompokkan binatang air, menyebutkan habitat, dan menyebutkan manfaat binatang air. Hasil observasi pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air masih rendah.

Dari 21 anak yang menjadi subjek penelitian, hanya 3 anak (14,29%) yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6 anak (28,57%) berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 12 anak (57,14%) masih berada pada kriteria Belum Berkembang (BB). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memiliki pemahaman yang baik tentang binatang air.

Tabel 1
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Pra Siklus

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
BB (Belum Berkembang)	12	57,14%
MB (Mulai Berkembang)	6	28,57%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	14,29%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
Jumlah	21	100%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air pada kondisi awal masih sangat rendah. Hanya 14,29% anak yang mencapai kriteria BSH dan tidak ada anak yang mencapai kriteria BSB. Kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan perbaikan pembelajaran melalui metode yang lebih efektif dan menarik bagi anak.

Hasil Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, peneliti merencanakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema Binatang, sub tema Binatang Air, yang menerapkan metode

pembelajaran berbasis proyek. Media pembelajaran yang disiapkan meliputi video pembelajaran tentang binatang air, gambar-gambar binatang air, replika/miniatur binatang air, aquarium mini, kartu bergambar, dan alat peraga lainnya.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan dalam 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama, anak dikenalkan dengan berbagai jenis binatang air melalui video pembelajaran dan gambar. Pertemuan kedua fokus pada identifikasi ciri-ciri fisik binatang air. Pertemuan ketiga membahas habitat dan makanan binatang air dengan mengamati aquarium mini. Pertemuan keempat membahas manfaat binatang air dengan kegiatan bermain peran dan membuat lukisan ikan.

c. Observasi Siklus I

Hasil penilaian pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa dari 21 anak, sebanyak 5 anak (23,81%) mencapai kriteria BSB, 7 anak (33,33%) mencapai kriteria BSH, 7 anak (33,33%) berada pada kriteria MB, dan 2 anak (9,52%) masih berada pada kriteria BB.

Tabel 2
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif
Anak Siklus I

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
BB (Belum Berkembang)	2	9,52%
MB (Mulai Berkembang)	7	33,33%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	7	33,33%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	5	23,81%
Jumlah	21	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air pada Siklus I. Anak yang mencapai kriteria BSH dan BSB meningkat menjadi 12 anak (57,14%).

Meskipun terjadi peningkatan, namun hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 80% anak mencapai kriteria BSH atau BSB.

d. Refleksi Siklus I

Kelebihan pada Siklus I: (1) Anak-anak sangat antusias, (2) Media video dan aquarium menarik perhatian, (3) Kegiatan kolase dan bermain peran menyenangkan. Kekurangan: (1) Beberapa anak masih memerlukan bimbingan intensif, (2) Media replika terbatas, (3) Belum ada observasi langsung. Perbaikan untuk Siklus II: menambah variasi media, kunjungan ke kolam ikan, dan proyek membuat ekosistem aquarium.

Hasil Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti menyusun perencanaan Siklus II dengan perbaikan: memperbanyak media replika (ikan pari, hiu, kuda laut, penyu, lumba-lumba), merencanakan kunjungan ke kolam ikan, dan proyek membuat ekosistem aquarium mini secara berkelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dalam 4 pertemuan: (1) Eksplorasi lebih dalam tentang jenis binatang air dengan klasifikasi berkelompok, (2) Kunjungan ke kolam ikan untuk observasi langsung, (3) Proyek membuat ekosistem aquarium mini berkelompok, (4) Presentasi proyek dan evaluasi akhir. Kegiatan kunjungan langsung memberikan pengalaman yang sangat berkesan bagi anak-anak.

c. Observasi Siklus II

Hasil penilaian pada akhir Siklus II menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Dari 21 anak, sebanyak 11 anak (52,38%) mencapai kriteria BSB, 8 anak (38,10%) mencapai kriteria BSH, 2 anak (9,52%) berada pada kriteria MB, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria BB.

Tabel 3
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif
Anak Siklus II

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
BB (Belum Berkembang)	0	0%
MB (Mulai Berkembang)	2	9,52%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	8	38,10%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	11	52,38%
Jumlah	21	100%

Terjadi peningkatan sangat signifikan pada Siklus II. Anak yang mencapai kriteria BSH dan BSB meningkat menjadi 19 anak (90,48%), melampaui indikator keberhasilan 80%. Tidak ada lagi anak pada kriteria BB.

d. Refleksi Siklus II

Tindakan perbaikan pada Siklus II sangat efektif. Kunjungan ke kolam ikan memberikan pengalaman langsung yang berkesan, sementara proyek aquarium mengembangkan tanggung jawab anak. Indikator keberhasilan 80% tercapai (90,48%), sehingga penelitian dianggap berhasil.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Penilaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus	S I		S II	
		Jml	%	Jml	%
BB	12	57,14	2	9,52	0
MB	6	28,57	7	33,33	2
BSH	3	14,29	7	33,33	8
BSB	0	0	5	23,81	11
Total	21	100	21	100	21

Tabel rekapitulasi menunjukkan peningkatan signifikan dari pra siklus (14,29%), Siklus I (57,14%), hingga Siklus II (90,48%) untuk anak yang mencapai BSH dan BSB. Ini membuktikan keberhasilan metode pembelajaran berbasis proyek.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan

kognitif anak dalam mengenal binatang air di Kelompok B RA Nurul Hikmah. Peningkatan ini terlihat dari perubahan persentase anak yang mencapai kriteria BSH dan BSB dari kondisi pra siklus hingga Siklus II.

Pada kondisi awal, kemampuan kognitif anak masih sangat rendah karena pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan gambar dan penjelasan verbal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Rohmah (2025) yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini memerlukan stimulasi tepat dari lingkungan melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Pada Siklus I, metode pembelajaran berbasis proyek dengan berbagai media berhasil meningkatkan antusiasme anak. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak pada tahap praoperasional (2-7 tahun) belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan (Rohmah, 2025). Metode berbasis proyek memberikan kesempatan anak belajar aktif melalui eksplorasi dan pemecahan masalah nyata.

Pada Siklus II, perbaikan melalui penambahan media, kunjungan ke kolam ikan, dan proyek ekosistem aquarium terbukti sangat efektif. Pengalaman langsung memberikan kesan mendalam dan memperkuat pemahaman anak, sejalan dengan penelitian Saurina (2016) yang menemukan bahwa media pembelajaran inovatif dan interaktif meningkatkan ketertarikan anak.

Proyek membuat ekosistem aquarium secara berkelompok memberikan dampak positif signifikan. Anak belajar merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek sendiri, mengembangkan kreativitas, tanggung jawab, dan kerja sama. Pembelajaran tematik seperti ini sangat sesuai dengan karakteristik berpikir holistik anak usia dini (PAUD Jateng, 2017).

Peningkatan kemampuan kognitif terlihat dari kemampuan anak menyebutkan nama binatang air, mengidentifikasi ciri-ciri, mengelompokkan, menyebutkan habitat, dan menjelaskan manfaat. Pada akhir Siklus II, 90,48% anak mencapai kriteria BSH atau BSB, menunjukkan metode pembelajaran berbasis proyek sangat efektif untuk anak usia dini.

Keberhasilan penelitian juga tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru menyediakan media menarik, menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan anak. Ini sejalan dengan pendapat Suwandi (2009) bahwa PTK bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan terencana dan sistematis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air. Metode ini memberikan pengalaman belajar bermakna, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran inovatif dan efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air di Kelompok B RA Nurul Hikmah Kecamatan Muara Jawa Tahun Ajaran 2024/2025. Kesimpulan ini didasarkan pada temuan-temuan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran tema binatang air dilaksanakan melalui dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dengan

tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video, gambar, replika binatang air, dan aquarium mini. Anak-anak melakukan kegiatan mengamati, mengklasifikasi, membuat kolase, dan bermain peran. Pada Siklus II, dilakukan perbaikan dengan menambah variasi media, melaksanakan kunjungan ke kolam ikan untuk observasi langsung, dan melakukan proyek pembuatan ekosistem aquarium mini secara berkelompok. Kegiatan pembelajaran berbasis proyek ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Kemampuan kognitif anak dalam mengenal binatang air mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah penerapan metode pembelajaran berbasis proyek. Pada kondisi awal (pra siklus), hanya 3 anak (14,29%) yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah pelaksanaan Siklus I, jumlah anak yang mencapai kriteria BSH dan BSB meningkat menjadi 12 anak (57,14%). Pada akhir Siklus II, peningkatan menjadi sangat signifikan dengan 19 anak (90,48%) yang mencapai kriteria BSH dan BSB. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam menyebutkan nama binatang air, mengidentifikasi ciri-ciri fisik, mengelompokkan binatang air, menyebutkan habitat, dan menjelaskan manfaat binatang air bagi kehidupan manusia.

3. Keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode pembelajaran berbasis proyek didukung oleh beberapa faktor, yaitu: (a) pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak melalui kunjungan ke kolam ikan memberikan kesan mendalam dan memperkuat pemahaman mereka tentang binatang air; (b) kegiatan proyek membuat ekosistem aquarium mini secara berkelompok mengembangkan tidak hanya kemampuan kognitif, tetapi juga kreativitas, tanggung jawab, dan keterampilan kerja sama anak; (c) penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik seperti video, replika, dan aquarium meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak dalam belajar; (d) peran guru sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, membimbing anak sesuai kebutuhan individual, dan melakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran tema binatang air. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, bermakna, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan mereka.

Daftar Pustaka

- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Atikah, N., Kurniawan, S. B., & Setyowati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(2), 234-245. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Kemmis, S., & Taggart, R. M. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Madya, S. (2009). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Edisi Kelima). Jakarta: Indeks.
- PAUD Jateng. (2017). *Pembelajaran Tematik/Tema Kurikulum 2013 PAUD*. Diakses dari <https://www.paud.id/pembelajaran-tematiktema-kurikulum-2013-paud/>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130-138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>

- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (Edisi Kesebelas, Jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95-108.
<http://dx.doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwandi, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Warmansyah, J., Johan, R. C., & Ningsih, Y. (2024). *Perkembangan Kognitif: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2012). *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.