

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B

A Wathon

aminulwathon2012@gmail.com

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Abstrak

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam pendidikan anak usia dini. Model ini bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada anak untuk menjelajahi dan mengeksplorasi lingkungannya, sehingga dapat merangsang perkembangan kognitif mereka.

Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang membantu anak dalam proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam model ini beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital. Teknologi pembelajaran juga dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, misalnya melalui penggunaan aplikasi edukasi interaktif.

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang aktif dan berpusat pada anak. Anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Dalam proses pembelajaran, anak diajak untuk berpikir kritis, mengamati, menanya, dan mencoba memecahkan masalah.

Dalam penerapan model ini, manajemen pendidikan Islam memiliki peran penting. Guru harus memahami prinsip-prinsip pendidikan Islam dan menerapkannya dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memperhatikan nilai-nilai Islam yang harus ditanamkan kepada anak, seperti nilai kejujuran, kasih sayang, dan kerja sama.

Dalam era digital saat ini, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran menjadi bagian integral dari Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan teknologi pembelajaran yang inovatif untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak.

Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal. Mereka akan menjadi anak yang mandiri, kreatif, dan mampu berpikir secara logis. Manajemen pendidikan Islam, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Kata Kunci : Kurikulum Merdeka, Kemampuan Kognitif

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah tahapan penting dalam pembentukan karakter dan potensi anak. Anak kelompok B, yang berusia antara 4-5 tahun, merupakan fase perkembangan yang kritis dalam kehidupan mereka (Syahrus Sela, 2020). Pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif mereka, seperti berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengamati.

Untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak kelompok B, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mereka. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pendekatan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar dan mengeksplorasi lingkungan mereka. Dalam model ini, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang membantu anak dalam proses belajar.

Salah satu aspek penting dalam penerapan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah manajemen pendidikan Islam. Dalam konteks pendidikan Islam, manajemen pendidikan memiliki peran yang penting dalam menentukan tujuan, merancang kurikulum, mengelola sumber daya, dan memastikan kualitas pembelajaran. Prinsip-prinsip pendidikan Islam, seperti keadilan, kejujuran, dan kasih sayang, harus tercermin dalam manajemen pendidikan.

Selain itu, media pembelajaran dan teknologi pembelajaran juga menjadi komponen penting dalam penerapan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran yang beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital, dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Alifah Hasna, 2018). Teknologi pembelajaran, seperti aplikasi edukasi interaktif, juga dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran anak (Alifah Hasna, 2019).

Dalam tulisan ini, akan dibahas lebih lanjut tentang Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka dan peran manajemen pendidikan Islam, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Diharapkan dengan pemahaman yang lebih baik tentang model ini, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang lebih baik.

Hakikat Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan kepada anak kelompok B untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada anak. Model ini menghargai keunikan dan potensi setiap anak, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka (Nurul Hidayati, 2018).

Dalam model ini, anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat mereka. Mereka dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar, bermain peran, bermain dengan mainan, atau berinteraksi dengan media pembelajaran yang relevan. Dalam proses pembelajaran, anak diajak untuk berpikir kritis, mengamati, menanya, dan mencoba memecahkan masalah (Wathon, 2016).

Dalam konteks manajemen pendidikan Islam, hakikat model ini adalah mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap aspek pembelajaran. Prinsip-prinsip Islam, seperti kejujuran, kasih sayang, dan kerja sama, harus menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum, pemilihan media pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran.

Media pembelajaran juga memegang peran penting dalam hakikat model ini. Media pembelajaran yang beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital, digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik bagi anak (Masrochatul Lailiyah, 2019). Media pembelajaran juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif mereka, seperti berpikir logis, mengingat, dan memecahkan masalah (Muhamad Zuhail, 2019).

Teknologi pembelajaran juga menjadi bagian integral dalam hakikat model ini. Dengan menggunakan teknologi pembelajaran, seperti aplikasi edukasi interaktif, anak dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi pembelajaran juga memungkinkan anak untuk mengakses sumber belajar yang lebih luas dan mendukung pengembangan keterampilan kognitif mereka (Unikum Mabrurroh, 2018).

Dalam keseluruhan, hakikat Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan kepada anak kelompok B untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui pembelajaran yang aktif (Nur Alina, 2019), berpusat pada anak, dan didukung oleh manajemen pendidikan Islam, media pembelajaran, dan teknologi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan mampu berpikir secara logis.

Pembahasan

Pembahasan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B:

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak kelompok B dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan utama dari model ini adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti berpikir logis, mengamati, memecahkan masalah, dan berpikir kritis (Wathon, 2019).

Dalam model ini, anak diberikan kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak dalam proses pembelajaran. Anak diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi lingkungan sekitar, bermain peran, bermain dengan mainan, dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang relevan.

Manajemen pendidikan Islam memiliki peran penting dalam penerapan model ini. Guru harus memahami prinsip-prinsip pendidikan Islam dan menerapkannya dalam pembelajaran. Nilai-nilai Islam, seperti keadilan, kejujuran, kasih sayang, dan kerja sama, harus menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum, pemilihan media pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran.

Media pembelajaran juga menjadi komponen penting dalam model ini. Media pembelajaran yang beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital, digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi bagi anak. Media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif anak dan membantu mereka dalam berpikir logis, mengingat, dan memecahkan masalah.

Teknologi pembelajaran juga dimanfaatkan dalam model ini. Aplikasi edukasi interaktif dan teknologi pembelajaran lainnya dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi anak. Teknologi pembelajaran juga memungkinkan anak untuk mengakses sumber belajar yang lebih luas dan mendukung pengembangan keterampilan kognitif mereka.

Dalam penerapan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, penting untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip pendidikan Islam, memilih media pembelajaran yang relevan, dan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Dengan pendekatan ini,

diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal, menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan mampu berpikir secara logis.

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam pendidikan anak usia dini. Model ini memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak dalam proses pembelajaran.

Pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B menjadi fokus utama dalam model ini. Anak diajak untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, mengamati, berpikir logis, memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Melalui kegiatan belajar yang menarik dan bervariasi, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal.

Manajemen pendidikan Islam juga menjadi bagian penting dalam penerapan model ini. Prinsip-prinsip pendidikan Islam, seperti keadilan, kejujuran, kasih sayang, dan kerja sama, harus menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum, pemilihan media pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam, model ini dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi anak kelompok B.

Media pembelajaran juga memegang peran penting dalam model ini. Media pembelajaran yang beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital, digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak. Media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif anak dan membantu mereka dalam berpikir logis, mengingat, dan memecahkan masalah.

Selain itu, model ini juga dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Aplikasi edukasi interaktif dan teknologi pembelajaran lainnya dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan mendalam bagi anak kelompok B. Teknologi pembelajaran juga memungkinkan akses ke sumber belajar yang lebih luas, sehingga anak dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih kaya dan mendalam.

Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal. Model ini memberikan kebebasan kepada anak untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka, sambil mengintegrasikan nilai-nilai Islam, memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, dan teknologi pembelajaran yang inovatif.

Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam pendidikan anak usia dini. Model ini memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.

Dalam model ini, anak diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Mereka diberikan kesempatan untuk mengamati, berpikir logis, memecahkan masalah, dan berpikir kritis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak dalam proses pembelajaran.

Salah satu tujuan utama dari model ini adalah mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan berpikir, mengingat, menyimpulkan, dan mengambil keputusan. Dalam model ini, anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan ini melalui kegiatan belajar yang menarik dan bervariasi.

Manajemen pendidikan Islam juga menjadi bagian integral dalam penerapan model ini. Prinsip-prinsip pendidikan Islam, seperti keadilan, kejujuran, kasih sayang, dan kerja sama, harus menjadi landasan dalam pengembangan kurikulum, pemilihan media pembelajaran, dan pengelolaan pembelajaran. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam, model ini dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan bagi anak kelompok B.

Media pembelajaran juga memegang peran penting dalam model ini. Media pembelajaran yang beragam, seperti buku teks, gambar, mainan, dan media digital, digunakan untuk menyajikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi anak. Media

pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif anak dan membantu mereka dalam berpikir logis, mengingat, dan memecahkan masalah.

Selain itu, teknologi pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dalam model ini. Aplikasi edukasi interaktif dan teknologi pembelajaran lainnya dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam bagi anak kelompok B. Teknologi pembelajaran juga dapat membantu anak mengakses sumber belajar yang lebih luas dan mendukung pengembangan keterampilan kognitif mereka.

Dalam keseluruhan, Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada anak kelompok B untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui pembelajaran yang aktif dan berpusat pada anak. Model ini mengintegrasikan nilai-nilai Islam, memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, dan teknologi pembelajaran yang inovatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B meliputi kemampuan diri dan sikap kritis.

Kemampuan diri mencakup kemampuan anak untuk mengenal (Lutfia Yusrilia, 2018) dan memahami diri mereka sendiri, termasuk kemampuan mengelola emosi, memahami keinginan dan kebutuhan mereka, serta mengembangkan rasa percaya diri (Binti Khabibah, 2019). Dalam model ini, anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, bermain peran, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Melalui pengalaman ini, anak dapat mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri dan membangun kepercayaan diri yang kuat (Ririn Kurniasari, 2019).

Sikap kritis juga merupakan komponen penting dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam model ini, anak diajak untuk berpikir logis, mengamati, dan memecahkan masalah secara kritis. Mereka diajarkan untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang mereka terima. Melalui kegiatan belajar yang mendorong sikap kritis, anak kelompok B

dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang penting dalam menghadapi tantangan dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penerapan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan diri dan sikap kritis. Guru dapat memberikan panduan, memberikan umpan balik, dan memberikan contoh perilaku yang mendukung perkembangan kemampuan diri dan sikap kritis anak. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang relevan juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan diri dan sikap kritis, dengan menyajikan informasi dan situasi yang memicu pemikiran kritis dan refleksi diri.

Dengan penerapan Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan diri yang kuat dan sikap kritis yang mendalam. Kemampuan diri yang baik dan sikap kritis yang kuat akan membantu anak dalam menghadapi tantangan, berpikir secara logis, dan mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan mereka.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Pertama, strategi pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan. Anak-anak kelompok B sangat antusias dalam bermain, sehingga memanfaatkan permainan sebagai metode pembelajaran dapat membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Binti Astuti, 2019). Dalam permainan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui interaksi, pemecahan masalah, dan berpikir logis (Arista Arianti, 2020).

Kedua, strategi pembelajaran berbasis proyek juga efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B (Peni Tri Nastiti, 2019). Dalam proyek, anak-anak diberikan tugas atau proyek yang memerlukan mereka untuk berpikir, merencanakan, dan menyelesaikan tugas secara mandiri atau dalam kelompok. Proses ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah anak (Wathon, 2015).

Selain strategi pembelajaran, motivasi belajar juga penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B (Muhamad Zuhail, 2018). Anak-anak perlu merasa termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran agar mereka dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal (A Wathon, 2019). Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan merangsang minat anak (Lintang Nur Ramadani, 2018). Menyediakan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak dan memberikan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Anis Maisaroh, 2018).

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, guru juga dapat menggunakan reward system atau sistem penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Memberikan pujian, hadiah kecil, atau pengakuan atas prestasi anak dapat menjadi dorongan bagi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka.

Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi, aplikasi edukatif, atau permainan pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat dan memotivasi belajar anak, Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka dapat efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Strategi pembelajaran yang berbasis permainan dan proyek dapat membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, pengembangan bakat dan minat anak kelompok B juga menjadi perhatian utama dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka (Reni Prastiwi, 2018).

Bakat dan minat merupakan aspek penting dalam perkembangan anak (Faridatun Nikmah, 2020). Dalam model ini, anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat dan minat mereka melalui berbagai kegiatan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak dalam mengidentifikasi dan mengembangkan potensi mereka.

Strategi pembelajaran berbasis kegiatan ekstrakurikuler atau klub dapat digunakan untuk mengembangkan bakat dan minat anak (Rizka Mawaddah, 2020). Anak diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat mereka, seperti olahraga, seni, musik, tari, atau bahasa asing (Eve Mars, 2019). Melalui kegiatan ini, anak dapat mengembangkan bakat mereka dengan lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam bidang yang mereka minati.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang beragam dan relevan juga dapat membantu mengembangkan bakat dan minat anak. Media pembelajaran seperti buku, video, atau aplikasi edukatif dapat menyajikan konten yang sesuai dengan minat anak dan memperluas pengetahuan mereka dalam bidang yang diminati.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, guru juga dapat melakukan pengamatan terhadap minat dan bakat anak. Dengan memahami minat dan bakat anak, guru dapat menyusun rencana pembelajaran yang sesuai dan memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi mereka.

Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua juga penting dalam mengembangkan bakat dan minat anak (Antun Saifuddin, 2019). Orang tua dapat memberikan informasi tentang minat dan bakat anak di rumah, sehingga guru dapat memperhatikan dan mengintegrasikan minat tersebut dalam proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan bakat dan minat anak dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih optimal. Pengembangan bakat dan minat akan memberikan motivasi tambahan bagi anak dalam belajar dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka dalam bidang yang mereka sukai.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, pembelajaran interaktif dan efisien menjadi komponen penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B (Zulfa Nur Aini, 2018).

Pembelajaran interaktif melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong anak untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dan teman sekelas. Melalui interaksi ini, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih baik, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan berkomunikasi.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran interaktif antara lain:

1. Diskusi kelompok: Anak-anak diberi kesempatan untuk berdiskusi dalam kelompok kecil tentang topik pembelajaran. Mereka dapat berbagi ide, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah bersama. Hal ini meningkatkan partisipasi aktif anak dan memungkinkan mereka untuk belajar dari perspektif yang berbeda (Siti Maftuhah, 2018).
2. Pembelajaran berbasis proyek: Anak-anak diberikan tugas atau proyek yang melibatkan penelitian, pengumpulan data, dan presentasi hasil. Dalam proses ini, mereka berinteraksi dengan sumber informasi, bekerja dalam kelompok, dan menyajikan hasil pekerjaan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama (Istiana Hasanah, 2018).

Pembelajaran efisien juga penting untuk memaksimalkan pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B. Efisiensi dalam pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan waktu, sumber daya, dan energi secara optimal. Beberapa strategi pembelajaran efisien yang dapat diterapkan antara lain:

1. Pemberian tugas yang terstruktur: Guru menyusun tugas dengan jelas dan memberikan instruksi yang jelas kepada anak. Dengan demikian, anak dapat fokus pada tujuan pembelajaran dan tidak membuang waktu dalam kegiatan yang tidak relevan.
2. Penggunaan teknologi pembelajaran: Teknologi dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efisien. Misalnya, video

pembelajaran, animasi, atau aplikasi edukatif yang dapat membantu anak memahami konsep dengan cepat dan efektif (Itiya Akmal, 2020).

3. Pemberian umpan balik yang tepat waktu: Guru memberikan umpan balik secara langsung dan tepat waktu kepada anak mengenai prestasi mereka. Hal ini membantu anak mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka sehingga mereka dapat memperbaiki dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih baik.

Dengan menerapkan pembelajaran interaktif dan efisien dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal. Pembelajaran interaktif memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dan belajar dari interaksi dengan teman sekelas, sementara pembelajaran efisien memaksimalkan penggunaan waktu dan sumber daya dalam proses pembelajaran.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Teknologi dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam menyajikan materi pembelajaran dan memfasilitasi proses pemecahan masalah anak. Beberapa contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan eksplorasi: Anak-anak dapat menggunakan teknologi seperti komputer, tablet, atau akses internet untuk melakukan penelitian dan eksplorasi tentang topik yang sedang dipelajari. Mereka dapat mencari informasi tambahan, mengeksplorasi sumber daya digital, atau melihat video tutorial yang relevan. Teknologi memudahkan akses mereka ke berbagai sumber informasi yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah atau proyek yang sedang dikerjakan.
2. Presentasi dan dokumentasi: Anak-anak dapat menggunakan teknologi untuk membuat presentasi atau dokumentasi proyek mereka. Mereka dapat menggunakan aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint atau Google Slides untuk menyajikan hasil penelitian atau solusi yang mereka temukan. Mereka juga dapat menggunakan kamera

atau perekam video untuk merekam proses kerja mereka dan membuat video dokumentasi proyek. Teknologi ini memungkinkan anak untuk berbagi hasil kerja mereka dengan teman sekelas atau orang tua secara interaktif.

3. Kolaborasi online: Dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek, anak-anak dapat bekerja dalam kelompok atau berkolaborasi dengan teman sekelas. Teknologi memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara online melalui platform seperti Google Drive, Microsoft Teams, atau aplikasi khusus untuk kolaborasi. Mereka dapat berbagi ide, memecahkan masalah bersama, atau memberikan umpan balik satu sama lain melalui fitur-fitur yang disediakan oleh teknologi ini.
4. Simulasi dan permainan pembelajaran: Teknologi juga dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek melalui penggunaan simulasi atau permainan pembelajaran. Misalnya, anak-anak dapat menggunakan aplikasi atau perangkat lunak simulasi untuk menghadapi situasi yang menantang dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka dalam memecahkan masalah. Mereka juga dapat menggunakan permainan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang sedang dipelajari.

Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis masalah dan proyek, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih baik. Teknologi memungkinkan mereka untuk mengakses informasi yang relevan, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mengembangkan solusi kreatif dalam pemecahan masalah.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan dalam beribadah merupakan aspek yang penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Pertama-tama, efektivitas pembelajaran adalah kunci dalam memastikan bahwa anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan baik. Dalam model ini, peran guru sebagai fasilitator yang efektif sangat penting. Guru harus mampu menyajikan

materi pembelajaran dengan cara yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, penggunaan multimedia, diskusi kelompok, atau eksperimen praktis yang memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, karakter kedisiplinan dalam beribadah juga perlu ditanamkan dalam pembelajaran anak kelompok B. Pembentukan karakter kedisiplinan ini melibatkan pengenalan nilai-nilai agama, seperti ketaatan, tanggung jawab, kesabaran, dan ketekunan dalam melaksanakan ibadah. Guru dapat memberikan contoh dan mengajarkan anak-anak tentang pentingnya kedisiplinan dalam beribadah. Mereka juga dapat menunjukkan cara-cara praktis dalam melaksanakan ibadah dengan baik, seperti tata cara shalat, bacaan Al-Quran, atau ibadah lainnya. Melalui pembentukan karakter kedisiplinan ini, anak-anak akan belajar untuk fokus, konsisten, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan ibadah mereka.

Penting juga untuk melibatkan orang tua dalam memperkuat karakter kedisiplinan dalam beribadah anak-anak. Orang tua dapat memberikan dukungan, bimbingan, dan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama kepada anak-anak. Mereka juga dapat memberikan teladan yang kuat dalam melaksanakan ibadah dengan kedisiplinan yang baik.

Dengan memperhatikan efektivitas pembelajaran dan karakter kedisiplinan dalam beribadah dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara holistik. Pembelajaran yang efektif akan memastikan mereka dapat memahami konsep-konsep agama dengan baik, sementara karakter kedisiplinan dalam beribadah akan membantu mereka menjadi individu yang taat, bertanggung jawab, dan disiplin dalam menjalankan kewajiban agama mereka.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, kolaborasi dan kerjasama merupakan komponen penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Kolaborasi dan kerjasama melibatkan interaksi antara anak-anak dalam proses pembelajaran (Imamatun Ummah, 2020). Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator

yang mendorong anak-anak untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kolaborasi dan kerjasama, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih baik, seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis (Peni Tri Nastiti, 2018).

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kolaborasi dan kerjasama anak kelompok B:

1. Pembelajaran dalam kelompok kecil: Anak-anak dikelompokkan menjadi tim kecil untuk bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Dalam kelompok ini, mereka dapat berinteraksi, saling membantu, dan berbagi ide untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat memberikan panduan yang jelas dan memberikan peran yang berbeda kepada setiap anggota kelompok untuk memastikan kolaborasi yang efektif (Fitriya Mahmudah, 2019).
2. Diskusi kelompok: Guru dapat memfasilitasi diskusi kelompok di kelas untuk mendorong anak-anak berbagi ide, pendapat, dan pemikiran mereka tentang topik pembelajaran. Diskusi ini dapat membantu mereka memperluas pemahaman mereka melalui perspektif yang berbeda-beda. Guru juga dapat memberikan pertanyaan yang mendorong anak-anak untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analisis mereka.
3. Proyek kolaboratif: Guru dapat memberikan tugas atau proyek yang melibatkan kerjasama antara anak-anak (Nur Hayati, 2018). Misalnya, mereka dapat diminta untuk membuat presentasi bersama, membuat karya seni kolektif, atau menyelesaikan tugas yang memerlukan kontribusi dari setiap anggota kelompok. Dalam proses ini, anak-anak belajar untuk berkolaborasi, menghargai peran masing-masing, dan menghormati pendapat dan kontribusi teman sekelas.
4. Penggunaan teknologi kolaboratif: Teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kolaborasi dan kerjasama dalam pembelajaran. Misalnya, anak-anak dapat menggunakan platform seperti Google Docs atau Microsoft Teams untuk bekerja sama dalam menulis, mengedit, atau memberikan umpan balik pada dokumen yang sama secara online. Teknologi juga dapat digunakan untuk berbagi ide, mengadakan diskusi online, atau membuat proyek bersama dalam lingkungan virtual.

Dengan menerapkan strategi kolaborasi dan kerjasama dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan lebih baik. Kolaborasi dan kerjasama membantu mereka untuk belajar dari perspektif yang berbeda, mengembangkan keterampilan social (Noto Nagoro, 2018), dan bekerja secara efektif dalam tim.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, kemandirian dan sosial adalah aspek penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Kemandirian adalah kemampuan anak untuk belajar secara mandiri, mengatur waktu, dan mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran (Anis Maisaroh, 2019). Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong anak-anak untuk menjadi mandiri dalam belajar. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemandirian anak kelompok B adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis proyek: Anak-anak diberikan proyek atau tugas yang memungkinkan mereka untuk mengatur waktu, merencanakan, dan melaksanakan langkah-langkah yang diperlukan secara mandiri. Guru memberikan panduan dan bimbingan yang cukup, namun memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka.
2. Pemberian tanggung jawab: Guru memberikan tanggung jawab kepada anak-anak dalam melaksanakan tugas atau aktivitas tertentu. Misalnya, mereka dapat diminta untuk memimpin diskusi kelompok, menyusun presentasi, atau mengorganisir kegiatan kelas. Dengan diberikan tanggung jawab ini, anak-anak belajar untuk mengambil inisiatif, mengatur waktu, dan bekerja secara mandiri.
3. Pemantauan diri: Anak-anak diajarkan untuk memantau kemajuan belajar mereka sendiri. Mereka diajak untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, menetapkan tujuan belajar, dan mengevaluasi pencapaian mereka. Guru dapat menggunakan alat seperti daftar periksa atau jurnal refleksi untuk membantu anak-anak mengembangkan kemandirian dalam memantau dan mengelola belajar mereka sendiri.

Sementara itu, aspek sosial juga penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Melalui interaksi sosial dengan teman sekelas dan guru, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan berpikir secara kritis. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial anak kelompok B adalah sebagai berikut:

1. Kerja kelompok: Anak-anak diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil. Dalam kelompok ini, mereka belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Guru dapat memberikan panduan yang jelas dan memastikan setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Diskusi kelas: Guru memfasilitasi diskusi kelas yang melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling bertukar ide, menyampaikan pendapat, dan mendengarkan sudut pandang yang berbeda. Melalui diskusi ini, anak-anak belajar untuk menghormati pendapat orang lain, mengembangkan keterampilan berbicara, dan berpikir secara kritis.
3. Proyek kolaboratif: Anak-anak diberikan tugas atau proyek yang melibatkan kerjasama dengan teman sekelas. Dalam proses ini, mereka belajar untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja dalam tim. Guru dapat memberikan panduan yang jelas, memfasilitasi kolaborasi yang efektif, dan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk saling memberi umpan balik.

Dengan mengintegrasikan kemandirian dan aspek sosial dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara holistik. Kemandirian membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri, bertanggung jawab, dan berinisiatif, sementara aspek sosial memperkuat kemampuan mereka dalam berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan berpikir secara kritis.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, dokumentasi melalui media animasi pembelajaran dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B.

Media animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak (Zeni Fatmawati, 2019). Dalam model ini, guru dapat memanfaatkan teknologi dan software animasi untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam menggunakan dokumentasi melalui media animasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan video animasi: Guru dapat membuat video animasi yang menjelaskan konsep atau topik pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Video animasi ini dapat berisi narasi, gambar, dan animasi yang menarik perhatian anak-anak. Melalui video animasi, anak-anak dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.
2. Pembuatan cerita animasi interaktif: Guru dapat membuat cerita animasi interaktif yang melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran. Cerita ini dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran dan memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan elemen-elemen dalam cerita, seperti menjawab pertanyaan, memilih pilihan, atau menyelesaikan teka-teki. Melalui cerita animasi interaktif, anak-anak dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka (Siti Cholifatul, 2019).
3. Penggunaan aplikasi pembuat animasi: Guru dapat memanfaatkan aplikasi pembuat animasi yang sederhana dan mudah digunakan untuk melibatkan anak-anak dalam pembuatan animasi. Anak-anak dapat belajar membuat animasi sederhana yang menggambarkan konsep atau proses pembelajaran. Proses pembuatan animasi ini dapat melibatkan kreativitas anak-anak, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah.
4. Kolaborasi dalam pembuatan animasi: Guru dapat mengajak anak-anak untuk bekerja dalam kelompok kecil dalam pembuatan animasi. Setiap anggota kelompok dapat memiliki peran yang berbeda, seperti pembuat skrip, desainer karakter, atau animator. Dalam kolaborasi ini, anak-anak belajar untuk berkomunikasi, bekerja dalam tim, dan menghargai kontribusi dari setiap anggota kelompok (Lailatul Muniroh, 2019).

Dengan menggunakan dokumentasi melalui media animasi pembelajaran, diharapkan anak kelompok B dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang menarik dan interaktif. Media animasi pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media animasi pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan teknologi anak-anak.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, kreativitas dapat menjadi elemen penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam mempelajari dan mengembangkan pengetahuan beragama. Berikut adalah beberapa strategi dalam model ini yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam mengembangkan pengetahuan beragama:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek: Guru dapat memberikan proyek kepada anak-anak yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan beragama dengan cara yang kreatif. Misalnya, mereka dapat diminta untuk membuat karya seni yang menggambarkan nilai-nilai agama atau membuat cerita yang mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari.
2. Drama dan Pertunjukan: Anak-anak dapat diajak untuk berperan dalam drama atau pertunjukan yang menggambarkan cerita atau nilai-nilai agama. Dalam proses ini, mereka dapat menggunakan imajinasi (Risma Maula, 2018) dan kreativitas mereka untuk memahami dan menyampaikan pesan-pesan agama dengan cara yang menarik dan interaktif.
3. Karya Tulis Kreatif: Guru dapat memberikan tugas karya tulis yang mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi pengetahuan beragama dengan cara yang kreatif. Misalnya, mereka dapat diminta untuk menulis puisi, cerita pendek, atau lagu yang mencerminkan nilai-nilai agama yang mereka pelajari.
4. Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif: Guru dapat memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran kreatif (Arista Arianti, 2018), seperti video animasi, presentasi multimedia, atau aplikasi interaktif, untuk mengembangkan pengetahuan beragama. Anak-anak dapat diberi kesempatan untuk berkreasi dengan media ini, menciptakan konten yang menarik dan menggambarkan konsep agama dengan cara yang unik.

5. Diskusi dan Debat: Guru dapat mengadakan diskusi atau debat yang melibatkan anak-anak dalam berpikir kritis dan kreatif tentang konsep-konsep agama. Anak-anak dapat diajak untuk mengemukakan pendapat, menyampaikan argumen, dan mencari solusi yang kreatif dalam konteks pengetahuan agama.

Melalui strategi-strategi ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam mengembangkan pengetahuan beragama. Mereka dapat belajar untuk berpikir di luar kotak, melihat konsep agama dari berbagai perspektif, dan mengeksplorasi cara baru untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang agama, memperkuat hubungan mereka dengan nilai-nilai agama, dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara holistik.

Dalam Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka, penggunaan administrasi program Excel sebagai alat penilaian dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B. Berikut adalah beberapa cara menggunakan Excel dalam administrasi penilaian:

1. Pembuatan Daftar Nilai: Guru dapat menggunakan Excel untuk membuat daftar nilai siswa secara sistematis. Dalam daftar ini, guru dapat mencantumkan nama siswa, tugas atau ujian yang dinilai, dan nilai yang diperoleh oleh siswa. Dengan menggunakan Excel, guru dapat dengan mudah mengelola dan menghitung nilai siswa secara otomatis (Fitriana Laili, 2020).
2. Analisis Data: Excel dapat digunakan untuk menganalisis data penilaian siswa. Guru dapat membuat grafik atau tabel yang menunjukkan perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Misalnya, guru dapat membuat grafik garis yang menunjukkan peningkatan atau penurunan nilai siswa dalam beberapa ujian atau tugas. Analisis ini dapat membantu guru dalam memahami tingkat pemahaman siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
3. Penyusunan Rekapitulasi Nilai: Excel dapat digunakan untuk menyusun rekapitulasi nilai siswa. Guru dapat membuat rumus atau fungsi Excel yang dapat secara otomatis menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, atau nilai terendah dari serangkaian nilai siswa. Dengan menggunakan rekapitulasi nilai ini, guru dapat dengan mudah melihat dan memantau perkembangan siswa secara keseluruhan.

4. Pembuatan Laporan Penilaian: Excel dapat digunakan untuk membuat laporan penilaian yang komprehensif. Guru dapat menggabungkan data nilai dan analisis yang telah dilakukan ke dalam format laporan yang rapi dan mudah dibaca. Laporan ini dapat digunakan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan orang tua tentang prestasi dan perkembangan siswa.
5. Penggunaan Formula dan Fungsi Excel: Excel memiliki berbagai formula dan fungsi yang dapat digunakan untuk mengolah data penilaian. Guru dapat menggunakan formula untuk menghitung nilai rata-rata, mengklasifikasikan nilai berdasarkan kriteria tertentu, atau membuat rumus yang menggabungkan beberapa aspek penilaian. Dengan memanfaatkan formula dan fungsi Excel, proses penghitungan dan analisis nilai siswa dapat menjadi lebih efisien dan akurat.

Dalam menggunakan administrasi program Excel, guru perlu memastikan bahwa data siswa dijaga kerahasiaannya dan digunakan secara etis. Penggunaan Excel sebagai alat penilaian dapat membantu guru dalam mengelola dan menganalisis data penilaian siswa dengan lebih efektif, sehingga dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B secara lebih terarah.

Kesimpulan

Kesimpulan dari Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B adalah bahwa pendekatan ini menekankan pada kreativitas, penggunaan teknologi, dan pengalaman belajar yang interaktif. Melalui penggunaan media pembelajaran, seperti animasi, proyek berbasis kreativitas, dan penggunaan administrasi program Excel, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka dengan cara yang menarik dan efektif.

Dalam model ini, penting untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelompok B dan mempertimbangkan gaya belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat memperkaya pengalaman belajar anak-anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama.

Selain itu, melalui kolaborasi dalam pembelajaran dan penggunaan teknologi, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan administrasi program Excel juga membantu guru dalam mengelola dan menganalisis data penilaian siswa dengan lebih efektif.

Dengan demikian, Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam mempelajari dan mengembangkan pengetahuan beragama. Hal ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam pembelajaran, serta memperkuat hubungan mereka dengan nilai-nilai agama.

Daftar Pustaka

- A Wathon, L. W. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), 9–24.
- Alifah Hasna, A. W. (2018). Membangun Pembelajaran Interaktif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 113–128.
- Alifah Hasna, A. W. (2019). Membangun Teknologi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 108–135.
- Anis Maisaroh, A. W. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 64–82.
- Anis Maisaroh, A. W. (2019). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 17–47.
- Antun Saifuddin, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 79–107.
- Arista Arianti, A. W. (2018). Membangun Kreatifitas Belajar Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 73–92.
- Arista Arianti, A. W. (2020). Meningkatkan Bahasa Anak Melalui Bercerita Dengan Media

- Boneka Tangan di Kelompok Belajar Permata Hati Banaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(2), 19–35.
- Binti Astuti, A. W. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113–138.
- Binti Khabibah, A. W. (2019). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 174–192.
- Eve Mars, A. W. (2019). Perkembangan Bahasa Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 48–65.
- Faridatun Nikmah, A. W. (2020). Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 20–45.
- Fitriana Laili, A. W. (2020). Perkembangan Matematika dan Sains Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 46–58.
- Fitriya Mahmudah, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Diferensial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 66–95.
- Imamatun Ummah, A. W. (2020). Pengembangan Game Solidaritas Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 59–76.
- Istiana Hasanah, A. W. (2018). Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 124–139.
- Itiya Akmala, A. W. (2020). Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 77–93.
- Lailatul Muniroh, A. W. (2019). Pengembangan Game Komunikasi Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 259–274.
- Lintang Nur Ramadani, A. W. (2018). Peran Media Pembelajaran Speaker Terhadap Minat Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 48–63.
- Lutfia Yusrilia, A. W. (2018). Pengembangan Game Perkenalan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 140–154.
- Masrochatul Lailiyah, A. W. (2019). Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 155–173.

- Muhamad Zuhail, A. W. (2018). Peran Media Pembelajaran Televisi Anak Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 31–47.
- Muhamad Zuhail, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 136–160.
- Noto Nagoro, A. W. (2018). Membangun Sosial Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 9–15.
- Nur Alina, A. W. (2019). Pembelajaran Aktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 29–47.
- Nur Hayati, A. W. (2018). Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 155–169.
- Nurul Hidayati, A. W. (2018). Membangun Minat Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 111–123.
- Peni Tri Nastiti, A. W. (2018). Membangun Kerjasama Belajar Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 52–72.
- Peni Tri Nastiti, A. W. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161–187.
- Reni Prastiwi, A. W. (2018). Membangun Bakat Siswa Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 36–51.
- Ririn Kurniasari, A. W. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96–112.
- Risma Maula, A. W. (2018). Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 129–143.
- Rizka Mawaddah, A. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Bakat Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 94–111.
- Siti Cholifatul, A. W. (2019). Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 241–258.
- Siti Maftuhah, A. W. (2018). Pengembangan Game Kelompok Melalui Alat Permainan

- Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 169–183.
- Syahrus Sela, A. W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berdasarkan Tingkat Usia. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 112–141.
- Unikum Mabruroh, A. W. (2018). Meningkatkan Ketrampilan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 184–200.
- Wathon, A. (2015). Neuroscience in Education. *Jurnal Lentera: Religious, Scientific and Technological Studies*, 13(2), 136–145.
- Wathon, A. (2016). Neurosains dalam pendidikan. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 14(1), 284–294.
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Nalar Siswa Dengan Pembelajaran Animasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(1), 1–17.
- Zeni Fatmawati, A. W. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 188–214.
- Zulfa Nur Aini, A. W. (2018). Membangun Pembelajaran Efisien Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 93–112.