

2023 MENGENAL HURUF DENGAN KOMBINASI MODEL DEMONSTRATION, MAKE A MATCH, METODE BERMAIN DENGAN MEDIA FLASHCARD

by shimerize turni

Submission date: 15-Apr-2023 05:37AM (UTC-0700)

Submission ID: 2065230354

File name: RATION,_MAKE_A_MATCH,_METODE_BERMAIN_DENGAN_MEDIA_FLASHCARD.docx (120.22K)

Word count: 4461

Character count: 33281

MENGENAL HURUF DENGAN KOMBINASI MODEL DEMONSTRATION, MAKEA MATCH, METODE BERMAIN DENGAN MEDIA *FLASHCARD*

Novita

Universitas Lambung

Mangkurat

novitasyah3011@gmail.com

Sulistiyana

Universitas Lambung

Mangkuratsulis.bk@ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi pada rendahnya perkembangan kognitif anak pada kelompok B TK Negeri Pembina Kuala Kapuas dalam kemampuan mengenal huruf. Hal ini disebabkan karena pembelajaran kurang menarik, pembelajaran yang saja berpusat satu arah dan pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak dan hasil pengembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan, subjek penelitian adalah kelompok B3 TK Negeri Pembina Kuala Kapuas yang berjumlah 12 orang anak. Hasil penelitian membuktikan bahwa (1) Aktivitas guru pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan dari persentase 63% sampai persentase 94%. (2) Aktivitas anak pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan dari persentase 50% hingga mencapai persentase 100%. (3) Hasil perkembangan kognitif pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 mengalami peningkatan dari mulanya memperoleh persentase 33% hingga mencapai persentase 100%.

Kata Kunci: Kognitif, Mengenal Huruf, *Demonstration*, *Make a Match*, *Play*, *Flashcard*

Abstract

This research was motivated by the low cognitive development of children in group B of the Pembina Kuala Kapuas State Kindergarten in the ability to recognize letters. This is because learning is less interesting, learning is only one-way centered and learning is still abstract. The purpose of this study is to describe teacher activities, analyze children's activities and the results of developing children's cognitive abilities in recognizing letters. The research approach used is qualitative with the type of classroom action research (CAR) which was carried out in 4 meetings, the research subject was the B3 group of TK Negeri Pembina Kuala Kapuas, totaling 12 children. The results showed that (1) the teacher's activity at meeting 1 to meeting 4 had increased from a percentage of 63% to a percentage of 94%. (2) Children's activities at meeting 1 to meeting 4 have increased from a percentage of 50% to a percentage of 100%. (3) The results of cognitive development at meeting 1 to meeting 4 have increased from initially getting a percentage of 33% to reaching a percentage of 100%.

Keywords: *Cognitive*, *Recognizing Letters*, *Demonstration*, *Make a Match*, *Play*, *Flashcard*

PENDAHULUAN

Guruan merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan seseorang untuk mengembangkan keterampilannya. Oleh karena itu, guuruan sangat penting untuk pengembangan semua potensi dan keterampilan anak usia dini. Anak memiliki potensi yang besar untuk berkembang. Disebut *intelligence* dalam bahasa Inggris, artinya kesempurnaan dalam perkembangan akal budi, seperti ketajaman pikiran (Anisah et al., 2018).

Guruan yang memprioritaskan pada penempatanlandasan dalam hal capaian pertumbuhan dan perkembangannilai agama moral, sosial, psikomotor(motorik halus dan kasar), kognitif (dayapikir logis dan simbolik), bahasa (kosakata), dan seni ialah salah satu maksud guuruan anak usia dini. Hal ini berbanding lewat keistimewaan sertatahapan rangkaian anak usia dini karena setiap anak berbeda dan memiliki keunikan tersendiri (Purwanti et al., 2018).

Anak usia dini merupakan periode kritis dengan periode maturitas jasmani serta rohani yang siap membalas kepekaan yang dibagikan oleh lingkungan. Oleh sebab itu periode kritis ini merupakan periode fondasi bagi perkembangan kemampuan kognitif (Mega & Wahyudi, 2021). Adapun perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun seperti yang diketahui Guuruan Anak Usia Dini (PAUD) mengacu pada Peraturan Menteri Guuruan dan Kebudayaan Republik Indonesi Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Guuruan Anak Usia Dini (PAUD) pada Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan anak pada lingkup perkembangan berpikir simbolik dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun disebutkan bahwa anak mampu

mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan keterampilan, memori, bahasa, dan kemampuan pemecahan

masalah. Kognitif sering diartikan sebagai kecerdasan atau pemikiran. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang memerlukan persiapan dan pengembangan taman kanak-kanak untuk mengakomodasi jenjang guruan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Guruan taman kanak-kanak tidak dimaksudkan untuk membantu anak-anak membaca dengan lancar, tetapi mulai dari taman kanak-kanak anak akan diperkenalkan dengan alfabet dari A hingga Z. Dengan memasukkan simbol huruf, anak dapat memahami seperti apa bentuk huruf dan membentuk suku kata atau kata tertentu (Kaida, 2012).

Kenyataannya berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari Kamis tanggal 27 Januari 2022 di TK Negeri Pembina Kuala Kapuas saat wawancara secara tatap muka dengan Ibu Sumilastri, S.Pd. SD selaku guru kelas Kelompok B3 menyatakan bahwa permasalahan yang sering ditemui pada pembelajaran di semester II ialah sebagian besar aspek perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal huruf vokal maupun huruf konsonan masih belum berkembang secara maksimal. Dari semua anak yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan, hasil dari penilaian bidang pengembangan kognitif dalam kemampuan mengenal huruf diperoleh sebagai berikut: 2 anak (16,7%) mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB), 2 anak (16,7%) mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 anak (33,3%) yang mendapat kriteria mulai berkembang (MB) dan 4 anak (33,3%) mendapat kriteria belum berkembang (BB). Maka dari hasil penilaian belajar anak dapat dikatakan

belum berhasil karena ada 8 anak (66,6%) dari jumlah seluruh anak yang masih mulai berkembang dan belum berkembang.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan ditemukan suatu permasalahan

bahwa capaian aspek kognitif di TK tersebut belum berkembang terutama dalam bidang capaian perkembangan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal maupun huruf konsonan. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehingga menyebabkan anak kurang aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang hanya berpusat pada satu arah akibatnya menimbulkan minimnya keikutsertaan anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta pembelajaran yang masih bersifat abstrak tidak konkret sehingga membuat anak kesulitan dalam memahami dan mengerti makna dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Rangkuti (2019)
mengemukakan bahwa model

Permasalahan mengenai perkembangan aspek kognitif pada lingkup perkembangan berpikir simbolik yakni kemampuan mengenal beragam lambang huruf vokal serta konsonan tidak boleh dibiarkan begitu saja. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan saja dan tidak diatasi, maka indikator tingkat keberhasilan dan capaian perkembangan kognitif anak dalam kemampuan mengenal huruf tidak akan berkembang secara optimal. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Hayati et al., 2020) mengingat bahwa otak anak saat itu berada pada usia yang impresif dan kemungkinan untuk berkembang tidak terbatas, meningkatkan aspek perkembangan anak, termasuk pengenalan huruf sejak usia dini.

Dengan demikian, salah satu solusi atau upaya guna melampaui persoalan dalam kapasitas mengetahui huruf pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kuala Kapuas ialah dengan memperbaiki proses belajar mengajar dengan menerapkan metode, model dan media pembelajaran alternatif, yaitu menetapkan kombinasi model *demonstration*, *make a match*, *play* dengan media *flashcard*.

demonstration diandalkan bisa menanamkan anak untuk bersungguh-sungguh ketika aktivitas pembelajaran bagaikan sekadar dorongan yang dibagikan guru dan respon yang diberikan anak, karena melalui model pembelajaran *demonstration* akan menyajikan informasi tentang kegiatan guru/pembelajaran, atau melakukan sesuatu, melibatkan penjelasan visual tentang prosesnya dengan jelas. Sedangkan model pembelajaran *make a match* cakup mengulurkan anak untuk belajar menyenangkan sehingga dapat membantu anak memahami konten yang sulit dipahami. Sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Saputri & Agusta, 2022).

Metode bermain menurut Paparat (2020) menyatakan bahwa melalui bermain, kegiatan belajar sambil bermain dapat membantu anak mengembangkan segala potensi kecerdasan yang dimilikinya, melatihnya, dan mempererat interaksinya dengan teman-teman dalam kelompok bermain.

Media *flashcard* diyakini bahwa dapat memotivasi anak dalam kegiatan belajar karena dapat memotivasi anak untuk belajar secara positif, melatih anak untuk memecahkan masalah dan membangun rasa percaya diri anak (Hasanah et al., n.d., 2019).

METODE

Pendekatan yang diperlukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yakni pendekatan yang ditujukan guna menguraikan dan mengkaji fenomena, ataupun peristiwa secara individual maupun kelompok (Yunanto et al., 2021). Jenis penelitian yang diperlukan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui maksud guna

mengubah atau memajukan keunggulan penataran akan berpusat pada kelas atau pada prosedur penataran yang ada di dalam kelas (Saputra, N., 2021). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan

dengan 4 kali pertemuan yang dimana kegiatan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Populasi penelitian ini adalah kelompok B3 TK Negeri Pembina Kuala Kapuas pada tahun ajaran 2021/2022 semester II, sedangkan sampel penelitian adalah 12 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Pengumpulan data dalam mengumpulkan keterangan aktivitas guru serta aktivitas anak saat melakukan pembelajaran melalui mengamati dalam penilaian lembar observasi. Selanjutnya juga memerlukan tes guna mendapatkan data hasil capaian perkembangan kognitif anak menggunakan model kombinasi *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* dalam mengenal huruf.

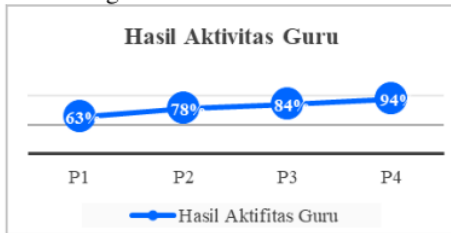
Teknik analisis data pada analisis ini melalui menggabungkan reaksi serta mengkaji selaras melalui diperoleh saat prosedur penataran akibatnya terdapat data studi pendahuluan, wawancara dilangsungkan guna mendukung fakta yang diperoleh menurut studi pendahuluan. Adapun pengarsipan yang diperoleh bakal menerima fakta yang tepat serta penilaian rubrik dan lembar pemeriksaan pengamatan dari aktivitas guru, aktivitas anak, serta reaksi jangkauan penambahan kemampuan kognitif.

Indikator kemajuan meliputi aktivitas guru yang dinyatakan berhasil apabila mencapai skor 26-32 dengan kriteria sangat baik, aktivitas anak secara individu menerima skor 13-16 serta kriteria "Sangat Aktif" dan secara klasikal $\geq 82\%$ dengan kriteria "Hampir seluruh anak aktif" serta reaksi jangkauan penambahan kemampuan kognitif dinyatakan berhasil secara individual apabila mencapai $\geq 82\%$

dengan kriteria berkembang sesuai harapan serta selaku klasikal $\geq 82\%$ dengan kriteria berkembang sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan pemecahan fakta turut analisis ini, prosedur penataran lewat integrasi model *demonstration*, *make a match*, *play* dengan media *flashcard* di kelompok B3 TK Negeri Pembina Kuala Kapuas dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Menurut masing-masing pertemuan aktivitas guru, aktivitas anak, maupun reaksi jangkauan penambahan kognitif anak dalam mengenal huruf kedapatan adanya pengembangan. Rekapitulasi aktivitas guru saat pertemuan 1 hingga pertemuan 4 bisa dilihat melalui gambar berikut ini:

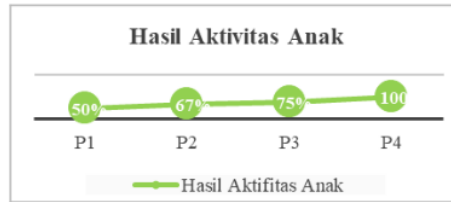


Gambar 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Berlandaskan

gambar 1 membuktikan hingga masing-masing pertemuan yang dilangsungkan konsisten ada kenaikan nilai angka aktivitas guru, sedari mengikuti pertemuan 1 menerima persentase 63%, dilanjutkan dengan pertemuan 2 yang menerima persentase 78%, kemudian pada pertemuan 3 mendapat persentase 84%, dan terakhir pada pertemuan 4 mendapatkan persentase 94%. Hal ini membuktikan aktivitas guru mendapati peningkatan yang cepat.

Mengenai reaksi analisis ini membuktikan terdapat kenaikan aktivitas anak dari masing-masing pertemuan, yang ditunjukkan pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Rekapitulasi Aktivitas Anak

Berlandaskan gambar 2

menunjukkan bahwa tersua kenaikan padamasing-masing pertemuannya.

Padapertemuan 1 dimana aktivitas anak menerima 50%. Mengikuti pertemuan 2 aktivitas anak menerima 67%.

Menurut pertemuan 3 aktivitas anak menerima 75%. Mengikuti pertemuan 4 aktivitas anak menerima 100% sehingga, aktivitas anak mendatangi kenaikan serta beruntung menggapai indikator yang telah ditetapkan. Mengenai

kecenderungan perkembangan aspek kognitif anak bisa dilihat pada grafik di bawah ini:

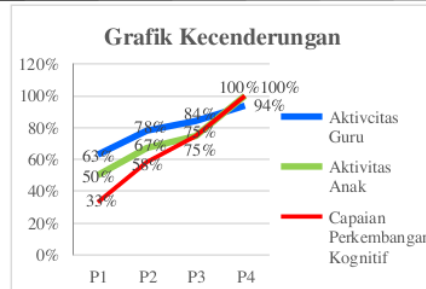


Gambar 3. Rekapitulasi Perkembangan Kognitif

Berlandaskan gambar 3

menunjukkan bahwa pada masing-masing pertemuan reaksi perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf menemui perkembangan serta menggapai indikator

kemajuan. Kecondongan dari ketiga variabel yang diamati dari aktivitas guru, aktivitas anak serta jangkauan penambahan kognitif anak saat mengenal huruf bisa dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Kecenderungan

Berdasarkan gambar 4 bisa disimpulkan maka masing-masing pertemuan pada sudut aktivitas guru,

aktivitas anak serta capaian hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan dan perkembangan. Maka dari itu dapat ditemukan bahwa bertambah ideal aktivitas kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam prosedur pembelajaran hingga aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran akan semakin aktif. Dengan meningkatnya aktivitas anak dalam pembelajaran maka hasil perkembangan kognitif dalam mengenal huruf tersebut semakin berkembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa masing-masing aspek yaitu pada aspek aktivitas guru dan aktivitas anak dan capaian perkembangan saling berkaitan satu sama lainnya.

Penerapan kombinasi sudah tercapai menemui peningkatan penelaahan di TK Negeri Pembina Kuala Kapuas pada Kelompok B dengan baik. Ada banyak variabel yang meningkatkan aktivitas guru di masing-masing pertemuan. Dengan kata lain, merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Artinya, penilaian kemajuan alias kenihilan dalam mencapai maksud penataran yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mencari dan memperbaiki kekurangan agar guru dapat memperbaiki metode pengajarannya.

Sehubungan dengan meningkatnya aktivitas guru dalam proses pembelajaran, guru memiliki tugas membekali anak dengan pengetahuan (kognitif), sikap, nilai (emosional) dan keterampilan (motorik). Guru bertanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Guru yang baik adalah seseorang yang dapat menyelesaikan semua tugas yang diberikan selama suatu kegiatan

pembelajaran. Peningkatan kualitas belajarmengajar guru tidak terlepas dari perannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan mengembirakan untuk anak. Aktivitas pembelajaran terkait kelas dicirri melalui aktivitas pengelolaan

kelas, pemakaian wahana serta pemicu pembelajaran, hingga penggunaan cara kiat di kelas (Pratesi, 2018).

Seorang guru taman kanak-kanak perlu berpikir matang dan merencanakan kegiatan guruan sehari-harinya guna memajukan segala aspek perkembangan anak usia dini. Penting bagi guru tidak hanya untuk meningkatkan seluruh proses pembelajaran, tetapi juga untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar sehari-hari dalam rangka meningkatkan potensi kecerdasan anak didiknya. Peran guru sebagai pribadi dalam mengelola lingkungan belajar yang nyaman bagi anak dapat mempengaruhi terciptanya lingkungan belajar untuk mendukung efektifitas dan efisiensi belajar anak. Sebagai faktor yang terlibat langsung dalam prosedur pembelajaran dengan anak, guru perlu memahami dengan baik dan efektif tugas dan fungsi mana yang harus dikuasai dalam menjalankan lingkungan belajar yang tersaji di lingkungan sekolah (Maryana & Rachmawati, 2013).

Untuk memperoleh hasil terbaik membutuhkan guru yang kreatif, inovatif dan selalu aktif. Untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di kelas. Kualitas pengajaran di kelas dan proses pembelajaran harus selalu ditingkatkan. Salah satu solusinya ialah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Melalui penelitian tindakan kelas dapat mengidentifikasi kesalahan serta kekurangan saat prosedur belajar mengajar guna menemukan solusi yang tepat (Cardona & Maimunah, 2022).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Saputri & Agusta (2022) menerangkan bahwa pembelajaran akan ideal apabila dapat memotivasi semua anak untuk berpartisipasi cakup pada segala kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diinginkan tidak saja kegiatan jasmani tetapi serta

kegiatan rohani. pada maksud ini guru bertujuan supaya aktivitas penataran yang berjalan

berpengaruh, bermanfaat serta menggembirakan yang ditopang dengan keunggulan penataran guru yang ditingkatkan untuk membimbing, memotivasi dan meningkatkan kemampuan anak. Bertindak sebagai fasilitator sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuannya.

Hal ini disebabkan guru telah menghaki langkah-langkah menetapkan integrasi model *demonstration*, *make a match*, *play* dengan media *flashcard* dijadikan sebagai item evaluasi dalam lembar observasi guru. Guru telah mampu dalam melakukan langkah-langkah pengajaran tersebut, dan guru juga pandai dalam memimpin kelas, akibatnya dari perulasan ini taksir harapan guru telah maksimum, akibatnya tiada diperlukan pengalihan lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *demonstration* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan guru menjelaskan materi dengan bantuan bahan ajar dan media pembelajaran. Hasil penelitian (Mutiarany, 2017); (Mujahaddah et al., 2021) menyatakan bahwa melalui model *demonstration* ini, anak-anak tahu bagaimana melakukan kegiatan belajar terlebih dahulu, anak-anak tahu bagaimana melakukan kegiatan dengan lebih baik.

Model *make a match* cakup menyokong anak mendalami materi yang sukar buat dimengerti dengan memburu pasangan kartu soal dan kartu jawaban dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Saputri & Agusta, 2022). Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nelawati et al., 2019) menunjukkan hasil bahwa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Penelitian oleh (Pahrul et al., 2021) menunjukkan bahwa melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Di kuatkan oleh penelitian dari Heri & Ariana (2018)

menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard* maka akan meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Berdasarkan aktivitas anak mengikuti pembelajaran pada pertemuan 1 hingga pertemuan 4 tampak perumpamaan reaksi pengamatan aktivitas penataran didapati bahwa aktivitas anak pada masing-masing pertemuan memperoleh peningkatan.

Peningkatan aktivitas anak disebabkan model yang digunakan guru dan pembelajaran sudah sesuai untuk dilakukan dan dipraktikkan. yaitu menetapkan integrasi model *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* guna mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal huruf kredibel sebab reaksi yang ditemukan anak telah menggapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Bersama dengan kegiatan guruan yang digunakan bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak dalam belajar, serta interaksi antara teman sebaya dan guru juga mendukung kegiatan belajar anak yang optimal (Reza & Hananik, 2022).

Kegiatan pembelajaran anak usia dini dilakukan dalam konteks belajar dan bermain. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar perlu dilakukan kegiatan sambil bermain. Bermain adalah sesuatu yang sangat disukai anak-anak dan itu membuat belajar menjadi menyenangkan. Pembelajaran anak usia dini tentang kemampuan kognitif merupakan pembelajaran yang bermanfaat. Pembelajaran bertujuan adalah proses mengasosiasikan informasi dengan konsep terkait yang terkandung dalam kognitif, seperti fakta, konsep, dan generalisasi yang dipelajari anak. Proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai teknik agar anak tetap tertarik untuk belajar dan tidak bosan. Guru

sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anaknya sehingga dapat menggunakan teknik, metode, prosedur,

dan alat seperti media untuk meningkatkan aktivitas belajar anak (Suwardi & Farnisa, 2018).

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Tatminingsih (2019) menyatakan bahwa model-model pembelajaran sangat penting sebagai strategi untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan model pembelajaran yang tepat, dapat mendorong munculnya perasaan keinginan yang ada pada diri anak, seperti halnya anak juga senang melihat media yang digunakan guru, munculnya rasa senang. Hal ini dikarenakan aktivitas perilaku anak dalam pembelajaran anak dapat digali, diamati, ditiru dan dicoba secara berulang-ulang dengan menggunakan potensi yang dimiliki anak.

Ibarat juga mengenai kombinasi model *demonstration*, *make a match*, *play* dengan media *flashcard*. Dalam kombinasi model, metode dan media ini anak dapat belajar sambil bermain mengenai tentang huruf vokal maupun huruf konsonan. Model *demonstration* merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses melakukan atau mengerjakan sesuatu. Dengan artian pelaksanaan suatu kegiatan yang diharapkan agar anak memahami bagaimana suatu kegiatan pembelajaran (Istiqamah et al., 2022). Adapun penelitian Fitriana & Novitawati (2021) menunjukkan hasil bahwa melalui penerapan model pembelajaran *make a match* sangat efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memakukan aktivitas guru, aktivitas anak serta capaian perkembangan kognitif. Penelitian oleh Paparat (2020) menunjukkan bahwa melalui metode bermain inilah segala kapasitas keahlian yang dipunyai anak bisa ditumbuhkan dalam meningkatkan

kemampuan kognitif anak usia dini. Di kuatkan oleh penelitian dari Jurniati (2020) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *flashcard*

maka akan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal huruf.

Berdasarkan hasil penelitian proses pembelajaran yang dilaksanakan pada 4 perulasan menurut sudut kognitif ditemukan bahwa prosedur penataran menetapkan

integrasi model *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* membuktikan bahwa anak yang cakap serta tercapai dalam penataran beranjak bertumbuh artinya kecakapan kognitif dalam mengenal huruf bertambah berkembang.

Periode rentang anak usia dini bakal menemui periode keemasan atau biasa disebut *golden age* ketika anak menginjak kritis tentang kehadiran serta lingkungannya melalui rangsangan yang dibagikan. Periode ini tergolong periode persiapan bagi anak untuk mengembangkan kognitif, verbal, sosial, kinestetik, emosional dan spiritual. Anak berkembang dengan sistem intelegensi atau biasa disebut belajar aktif. Akibatnya pada anak usia dini perlu diberikan keleluasaan untuk berperan aktif dalam aktivitas yang bisa meningkatkan kelima panca inderanya (Cardona & Maimunah, 2022).

Dunia anak-anak ialah dunia bermain. Karena anak-anak dapat berlatih banyak lewat bermain, tanpa disadari dan tanpa membebani mereka. Melalui bermain, anak dapat belajar tentang aturan, sosialisasi, stabilitas, mengelola emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang harus lahir darinya adalah kegiatan guruan yang menyenangkan, di mana ia berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan secara alami terpenuhi rasa ingin tahu anak, yaitu kegiatan belajar yang menyenangkan membuat anak gembira ketika mengikuti proses kegiatan belajar berkelanjutan (Sumriah & Purwanti,

2022).

Sebagai seorang guru, sebaiknya perlu kukuh meneruskan informasi berbentuk sampel mengenai pokok yang

sedang dipelajari melalui maksud untuk memajukan reaksi berlatih anak. Maka dari itu, anak mempunyai kriteria untuk menggapai maksud berlatihnya guna terwujud pengertian yang setara. Disamping itu, dengan menetapkan kombinasi model *demonstration*, *make a match*, *play* dengan media *flashcard* dapat memicu daya tarik anak akibatnya mendatangkan keikutsertaan dalam prosedur berlatih seimbang dengan derajat perkembangannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Jf & Azmi (2022) yang mengemukakan bahwa pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dipergunakan pada anak usia dini dengan membiarkan anak berpikir serta bersol individual, akibatnya reaksi belajar yang diperoleh berdasarkan wujud pemikiran anak tersebut.

Model *demonstration* merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menunjukkan kepada anak didik bagaimana melakukan sesuatu agar mempermudah anak didik dalam memahami tujuan kegiatan pembelajaran (Nurul & Sulistiyana, 2021). Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang memberikan kebahagiaan kepada anak didik, karena model ini memberikan keterlibatan antar anak, tentunya ini bakal mewujudkan anak didik bertambah terdorong ketika menyertakan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan (Elyannor, 2015). Dengan metode bermain dapat memacu anak memenuhi beragam aktivitas untuk memecahkan beragam permasalahan lewat penemuan, sehingga permainan memperkuat kemahiran dan keahlian pemecahan masalah anak (Sumaliwati. et al., 2015). Penelitian oleh (Rahdayani. et al., 2020) tentang pengembangan media *flashcard* dapat menumbuhkan

perkembangan kognitif pada anak usia dini di dapat hasil bahwa masing-masing tingkat kedapatan penambahan melalui gaya variasi sarana dan petunjuk dari media yang digunakan.

Dengan adanya kombinasi model *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* ternyata hasil perkembangan kognitif anak meningkat seperti yang dipaparkan oleh Marinda (2020) laju perkembangan kognitif anak usia dini beruang pada periode ko fungsional berwujud dimana pada saat itu anak telah menggapai figur nalar spesifik yang mengharuskan mereka mendirikan segenap prosedur psikologis, tetapi tengah spesifik pada benda-benda nyata.

Indikator yang dipelajari dari jangkauan rangkaian anak tergapai tiada terhindar dari model, metode serta media pembelajaran yang imajinatif serta produktif maka dari itu cakap mengembangkan perkembangan kognitif pada anak. Berlandaskan deskripsi tertera bisa disimpulkan bahwa melalui penerapan kombinasi model *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* maka akan mengembangkan perkembangan kognitif anak.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan membuktikan bahwa penggunaan kombinasi model *demonstration, make a match, play* dengan media *flashcard* pada kelompok B3 di TK Negeri Pembina Kuala Kapuas mengalami peningkatan dan perkembangan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4. Aktivitas guru tertangkap terwujud serta mencapai kriteria sangat baik. Sedangkan aktivitas anak menggapai kriteria sangat aktif, serta capaian perkembangan kemampuan mengenal huruf mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Disarankan bisa mebentuk penggantian pilahan dalam mengerjakan terobosan pembelajaran serta guna mengembangkan aspek kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

.. oman Jampel, M. P. . N. P. H. S.
S., Ny,
D. I., & Nice Maylani Asril,
S.Psi.,

- M. P. . (2015).
PENERAPAN METODE
BERMAIN DENGAN
MEDIA KOTAK HURUF
UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN
BAHASA PADA ANAK
KELOMPOK B
SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2014/2015 DITKWIJA
KUSUMA II PEREAN. *Jurnal
Guruan Anak Usia Dini
Undiksha*, 3(1).
<https://doi.org/10.23887/PAUD.V3I1.5886>
- Anisah, S. S., Nurhafizah, N., & Yetti, R. (2018). Implementation of children kinesthetic intelligence development activities in kindergarten. *JPPI (Jurnal Penelitian Guruan Indonesia)*, 4(2), 104–110.
<https://doi.org/10.29210/02018253>
- Cardona, F., & Maimunah, M. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA MELALUI MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER, TALKING STICK DAN PERMAINAN BENDERA PINTAR. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 42–51.
<https://doi.org/10.20527/JIKAD.V2I1.4699>
- fitriana, fitriana, & Novitawati, N. (2021). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ASPEK KOGNITIF MELALUI KOMBINASI MODEL MAKE A MATCH, METODE BERMAIN ANGKA DAN MEDIA PAPAN FLANEL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Inovasi*,
- Gentala, J., & Dasar, P. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Guruan Dasar*, 3(2), 181–202.
<https://doi.org/10.22437/GENTALA>

- V3I2.6758
Hasanah, T., Victoria, D., Journal, I. A.-P. E., & 2019, undefined. (n.d.). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan daya ingat kosakatabahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar. *Journal.Unla.Ac.Id*.
- Hayati, F., Amelia, L., Hanisah, dan, & Bina Bangsa Getsempena, S. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN BOLA HURUF PADA KELOMPOK B DI TK MAWADDAH WARAHMAH ACEH BESAR. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65–73. <https://doi.org/10.46244/BUAHHATI.V7I1.940>
- Istiqamah, M., Asniwati, A., & Putri, H. (2022). DEVELOPING FINE MOTOR CAPABILITIES IN CREATING GEOMETRY PATTERN USING CUCHING LARI DAN DEMO RIANG IN GROUP A. *E-CHIEF Journal*, 2(1), 44–52. <https://doi.org/10.20527/E-CHIEF.V2I1.5257>
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF PADA ANAK USIA DINI. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Guruan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 60–72. <https://doi.org/10.24952/ALATHFAL.V2I1.5312>
- Kelompok, D. I., Tk, B., Barambai, N., & Purwanti, R. (2022). MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF ANAK MENGENAL BENDA BERDASARKAN FUNGSINYA MELALUI DEMAMAPAPA DI KELOMPOK B TK NEGERI BARAMBAI. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini*(JIKAD), 2(2), 31–40. <https://doi.org/10.20527/JIKAD.V2I2.5448>
- Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, L. (2020).

- TEORI**
PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR.
An-Nisa': Journal of Gender Studies, 13(1), 116-152.
<https://doi.org/10.35719/ANNISA.V13I1.26>
- Mega & Wahyudi, M. D. (2021). Mengembangkan Kognitif Melalui Model Picture and Picture dan Creative Problem Solving di TK. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 13-24.
- MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAPADAKONSEPENERGI PANAS DAN BUNYI MELALUI KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN NINKUIRITERBIMBING DAN MAKEA MATCH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SD NEBERANG MESJID BANJARMASIN - ULM Repository.**(n.d.).
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI MEDIA KARTU ABJAD PADA ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS BARU TOMBANG KECAMATAN WALENRANG KABUPATEN LUWU.(n.d.).
mujahaddah, mujahaddah, Effendi, R., & Rafianti, W. R. (2021). MENINGKATKAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL DEMONSTRATION, MODEL NUMBER HEAD TOGETHER, DAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 1-7.
<https://doi.org/10.20527/JIKAD.V1I1.3219>
Nelawati, N. C., Karsono, K., & Palupi,

- W. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumara Cendekia*, 7(4), 394–402. <https://doi.org/10.20961/KC.V7I4.35365>
- nurul, hikmah, & Sulistiyana, S. (2021). MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI, PEMBERIAN TUGAS DAN TEKNIK MOZAIK TK AL-AMIN MARTAPURA. *E-CHIEF Journal*, 1(2), 18–24. <https://doi.org/10.20527/E-CHIEF.V1I2.4104>
- Obsesi, J., Jurnal, :, Anak, P., Dini, U., & Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Guruan Anak Usia Dini*, 3(1), 183–190. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V3I1.130>
- Pahrul, Y., Amalia, R., & Guru Guruan Anak Usia Dini Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, P. (2021). Jurnal Obsesi: Jurnal Guruan Anak Usia Dini Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Guruan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Penelitian Tindakan Kelas - Nanda Saputra - Google Buku. (n.d.).
PENERAPAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL KONSEP ANGKA DI TK/PAUD | PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN.

(n.d.).
*PENGARUH MEDIA FLASHCARD
TERHADAP*

*KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA 3-4
TAHUN DI TPA YAYASAN
PANTISILA PAUD SANTO
RAFAEL SINGARAJA*

*1 MIDWINERSLION: Jurnal
Kesehatan STIKes Buleleng.*
(n.d.).

*Pengelolaan Lingkungan Belajar -
Rita Maryana, Yeni Rachmawati
- GoogleBuku.* (n.d.).

*Pengembangan Media Flashcard untuk
Meningkatkan*

*Perkembangan
Kognitif Pada Anak Usia Dini
(Studi Kasus Anak Usia 4-5
Tahun) di Desa Puyung
Kecamatan Jonggat Kabupaten
Lombok Tengah | Indonesian
Journal of Elementary and
Childhood Education.* (n.d.).

*Peningkatan Kemampuan Anak
Mengenal huruf melalui
permainan puzzle huruf pada anak
Kelompok B di PAUD Mawar
Hungayonaa Kecamatan Tilamuta
Kabupaten Boalemo | UNG
REPOSITORY.* (n.d.).

Pratesi, P. C. (2018). PERSEPSI
GURU PAUD TERHADAP
FAKTOR-FAKTOR YANG
MENGHAMBAT DALAM
MELAKSANAKAN
PEMBELAJARAN DI PAUD
SE-KECAMATAN UJAN MAS
KABUPATEN

KEPAHIANG.

*Raudhatul Athfal: Jurnal
Guruan Islam Anak
Usia Dini*, 2(2), 72-79.

<https://doi.org/10.19109/RA.V2I2.2849>

Purwanti, R., Aslamiah, Suriansyah,
A., & Dalle, J. (2018).
Introducing Language Aspect
(English) To Early Childhood

Through The Combination Of
Picture And Picture Model, Talking
Stick Model, Flashcard Media,
And Movement And Song Method
In B1 Group At Matahariku
Bilingual Kindergarten Landasan
Ulin Tengah. *European Journal of
Education Studies*,
5, 27.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14941>

2023 MENGENAL HURUF DENGAN KOMBINASI MODEL DEMONSTRATION, MAKE A MATCH, METODE BERMAIN DENGAN MEDIA FLASHCARD

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	11%
2	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
3	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to UNIVERSITY OF LUSAKA Student Paper	<1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Bellevue Public School Student Paper	<1%
7	Tri Wahyu Martiningsih, Wardatul Mahmudah. "PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN POHON PINTAR PADA KELOMPOK A (USIA 4-5TAHUN) DI RA RAUDLATUL ULUM KOTALON BATAH TIMUR	<1%

KWANYAR BANGKALAN", Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

8	vch.ru Internet Source	<1 %
9	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
10	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	<1 %
11	ftp.stut.edu.tw Internet Source	<1 %
12	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
13	Pikir Wisnu Wijayanto, Nurpeni Priyatiningsih, Herman Herman, Sudadi Sudadi, Nanda Saputra. "Implementation of Problem Based Learning Model to Improve Early Childhood Abilities in Creative Thinking", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

2023 MENGENAL HURUF DENGAN KOMBINASI MODEL DEMONSTRATION, MAKE A MATCH, METODE BERMAIN DENGAN MEDIA FLASHCARD

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21
