

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM
PEMBELAJARAN *E-LEARNING* MELALUI
MODEL *MAKE A MATCH* UNTUK ANAK USIA DINI
DI KELOMPOK A**

Erna Nuryani¹, Chandra Asri Windarsih², Syah Khalif Alam³

¹ Kelompok Bermain Asy-Syukriyah, Kab. Garut, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ernanuryani689@gmail.com, ²chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id, ³khalif@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The cognitive abilities of group A children in Kober Asy-Syukriyah are still very low, this is because the selection of the learning model used by the teacher does not attract children's attention. Coupled with the current learning conditions that are carried out online, so that learning is carried out through e-learning. The use of creative and innovative learning models is needed to increase students' attention. One of the appropriate e-learning learning models to move children to be able to think, reason, seek and find answers is the make a match model. The purpose of this study is to describe scenarios and implementation of e-learning learning in improving cognitive abilities through the make a match model. The research method used in this research is a descriptive qualitative research method. The subjects in the study consisted of eight (8) men and two (2) women so that there were 10 people. Data were collected through observation sheets, interview instruments and documentation. Data analysis is in the form of data reduction activities, data display and drawing conclusions. Based on the results of the study, there was an increase in the cognitive abilities of group A children in Kober Asy-Syukriyah.

Keyword : Cognitive Ability, E-Learning, Make A Match

ABSTRAK

Kemampuan kognitif anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah masih sangat rendah hal itu dikarenakan pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian anak. Ditambah dengan kondisi pembelajaran sekarang yang dilaksanakan secara *daring*, sehingga pembelajaran dilaksanakan melalui *e-learning*. Penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dibutuhkan untuk meningkatkan perhatian siswa. Salah satu model pembelajaran *e-learning* yang tepat untuk menggerakkan anak agar mampu berpikir, menalar, mencari dan menemukan jawaban ialah model *make a match*. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui model *make a match*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Subjek dalam penelitian terdiri dari delapan (8) orang laki-laki dan dua (2) orang wanita sehingga berjumlah 10 orang. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, instrumen wawancara dan dokumentasi. Analisis data berupa aktifitas reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, *E-Learning*, *Make A Match*

PENDAHULUAN

Berdasarkan himbauan dari pemerintah dan pemangku kebijakan dalam memutuskan mata rantai covid-19 kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan jarak jauh dari rumah secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. Kober Asy-Syukriyah dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar selama pandemi juga dilaksanakan melalui metode *e-learning* menggunakan *platform whatsapp*. *E-learning* merupakan sistem pembelajaran jarak jauh melalui elektronik dengan memanfaatkan *internet*. Selama pembelajaran *e-learning* guru PAUD dituntut untuk menguasai teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga aspek perkembangan anak usia dini dapat terstimulasi dengan baik. Pendidikan dasar untuk anak harus mengikuti perkembangan zaman, para civitas akademika dituntut untuk berinovasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sumber belajar media pembelajaran, dan proses pembelajaran (Windarsih, Sumitra, Jumiatin, & Elshap, 2020). Pembelajaran *e-learning* yang diterapkan di Kober Asy-Syukriyah menunjukkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A masih rendah hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran kurang menarik dan guru masih kaku dalam pembelajaran *e-learning*.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga usia enam tahun, dimana untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mutiah, 2010). Dalam proses pendidikan, yang paling mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan anak usia dini. Pendidikan usia dini berada pada posisi yang sentral dan strategis untuk pendidikan di tahap selanjutnya. Perkembangan kemampuan fisik, spiritual, bahasa, sosial emosional, dan kognitif merupakan periode yang kondusif. Artinya tumbuh kembang kemampuan tersebut berawal dari anak usia dini sekaligus merupakan rentangan usia kritis.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan dasar peletakan pendidikan budi pekerti positif, kecerdasan, dan keterampilan. Dengan demikian pendidikan anak usia dini sangat penting untuk dilaksanakan. Dalam perkembangannya dalam tahun-tahun pertama otak bayi memerlukan stimulus yang tepat sehingga otaknya dapat berkembang dengan pesat. Otak merupakan bagian yang amat penting dalam proses mental individu, khususnya yang terkait dalam aspek kognitif. Secara teoritis, pada umumnya kemampuan kognitif manusia tidak sekaligus berkembang secara serentak, melainkan secara bertahap. Artinya proses perkembangan kognitif yang terjadi pada manusia khususnya pada seorang anak berubah sejalan dengan tumbuh kembang anak tersebut. Kemampuan berpikir termasuk salah satu yang erat kaitannya dengan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir (intelektual) seseorang (Fadillah, 2012). Agar anak mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah diperolehnya, maka pengembangan kemampuan kognitif merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting.

Tujuan dari pengembangan kemampuan kognitif ialah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan logika matematik dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta memiliki kemampuan memilih dan mengelompokkan (Purwasih, 2015). Setiap individu berharap

bahwa kemampuan kognitif bisa berkembang dengan baik. Kehawatiran kebanyakan orang termasuk orang tua dalam hal ini takut jika kemampuan kognitif tidak dikembangkan karena fungsi daya pikir anak akan lambat, anak tidak dapat mengatasi berbagai situasi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif yang meliputi huruf, lambang bilangan, bilangan, konsep, ukuran, warna, bentuk, dan sains. Pada dasarnya, pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar mampu mengeksplorasi lingkungan dunia sekitar dengan pancaindranya. Pada akhirnya pengetahuan yang dimiliki anak memiliki nilai manfaat dan bergaya guna untuk kepentingan orang lain.

Begitu pentingnya peningkatan kemampuan kognitif anak, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak yang suka bermain, membuat anak senang dalam belajar, anak mudah menerima, dan tidak ada unsur paksaan maka pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan model pembelajaran *make a match*. Model ini dapat menjadi bagian dari bentuk pembelajaran yang cocok untuk peningkatan kognitif anak.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curren pada tahun 1994, salah satu keunggulan teknik ini ialah anak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Widodo, 2009). Menurut Huda (dalam Nurkomalasari, Suhendar dan Ramdhan, 2020) menyebutkan bahwa model pembelajaran *make a match* ialah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan anak memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi anak sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif anak. Model *make a match* dapat menjadi bagian dari bentuk pembelajaran yang sesuai untuk peningkatan kognitif anak selama pembelajaran *e-learning* di Kober Asy-Syukriyah. Model ini mengedepankan pengetahuan dan konsep dasar yang akan mudah dipahami anak untuk memecahkan masalah perkembangan kognitif yang terjadi, nilai-nilai bermain, dan sangat menyenangkan sehingga anak-anak akan lebih dapat menerima pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match* pada anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah? Tujuan penelitannya adalah mengetahui skenario dan implementasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif, mengetahui respon guru dan mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami anak dan kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengikuti dan mengimplementasikan pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di Kelompok A di Kober Asy-Syukriyah.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam bentuk gambar atau kata-kata dan tidak menekankan pada angka. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match*.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah yang terdiri dari delapan (8) anak laki-laki dan dua (2) anak wanita sehingga berjumlah

10 orang. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melaksanakan meru pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan sampai berakhirnya pelaksanaan, wawancara dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab dengan responden secara langsung sedangkan dokumentasi dilaksanakan melalui proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian.

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul di lapangan. Dalam penelitian ini data dianalisis melalui reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran e-learning melalui model *make a match* pada anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah dengan 8 kali pertemuan. Hasil penelitian deskriptif kualitatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran e-learning melalui model *make a match* pada anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah dilakukan menggunakan aplikasi watsApp baik melalui chat, voice note dan video call. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai skenario pembelajaran, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru membuat perencanaan pembelajaran seperti RPPH sebagai acuan penyampaian materi pembelajaran kepada anak, guru juga menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar mampu menarik minat belajar anak serta menunjang kegiatan belajar anak dan guru juga membuat lembar evaluasi agar guru mudah mengetahui hasil perkembangan anak.

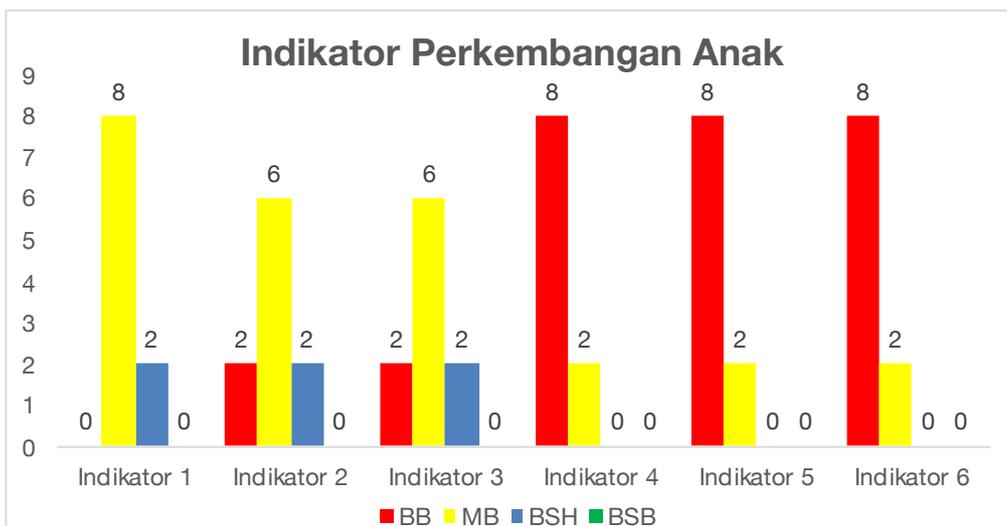
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui tiga tahapan yang pertama yaitu kegiatan pendahuluan : Guru menginformasikan kepada orang tua anak di grup WA bahwa kegiatan akan segera dimulai, kemudian guru memimpin do'a sebelum belajar dan mengecek kehadiran anak-anak, untuk menambah semangat belajar anak guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama secara *virtual* dalam *video call*, dan Guru melakukan apersepsi kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Tahapan yang kedua yaitu kegiatan inti: pada tahap ini adalah tahap pelaksanaan kegiatan model *make a match* dimana anak diajak melakukan permainan menghubungkan gambar sesuai konsep bersama orang tuanya di rumah atau secara *virtual* melalui *video call* dengan guru dimana guru memperlihatkan gambar dan anak disuruh menjawab dan menghubungkan gambar tersebut sesuai konsep. Tahap ketiga adalah kegiatan penutup : Guru menanyakan perasaan anak-anak hari ini setelah belajar dan memberikan pesan-pesan untuk kegiatan besok kemudian membaca do'a setelah belajar. Dalam proses evaluasi guru melakukan penilaian berdasarkan hasil belajar anak yang dikirim orang tua berupa foto atau video.

Adapun langkah-langkah dalam mengimplementasikan model *make a match* dalam pembelajaran *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang diterapkan oleh Guru Kober Asy-Syukriyah dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik dan menyiapkan juga kartu jawabannya sesuai konsep, setiap anak mendapat satu buah kartu, anak memikirkan jawaban kemudian anak mencari kartu yang sesuai konsep kemu-

dian guru memberikan apresiasi atau arahan. Kegiatan ini dilakukan anak bersama orang tua di rumah, dimana orang tua sebagai pembawa kartu berisi pertanyaan-pertanyaan kemudian anak mencari jawabannya di kartu lain sesuai dengan konsep, kegiatan ini sambil di video oleh anggota keluarga lain dan kemudian dikirimkan ke Guru melalui grup *whatsapp*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dalam setiap pertemuan terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak setelah dilakukan model *make a match*, anak mampu menjawab dan memasangkan kartu sesuai konsep misalnya anak mampu menghitung gambar yang ada dalam kartu dan memasangkan angka sesuai pertanyaan dari kartu, anak mampu mengenal lambang bilangan yang ada di kartu dan anak mampu mengenal gambar benda yang ada di kartu.

Di awal pertemuan sebelum melaksanakan daring, siswa dibekali lembar kerja siswa dan bahan ajar lainnya sebagai sumber belajar *e-learning* untuk kegiatan daring. Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran model *make a match* kelompok A di Kober Asy-Syukriyah dilakukan melalui *whatsapp group*. Hasil tingkat pencapaian perkembangan anak pada pertemuan pertama digambarkan pada grafik dibawah ini :



Grafik 1 Rekapitulasi Data Hasil Pertemuan Pertama

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Pertama-tama guru menampilkan cuplikan video berisi motivasi belajar kepada anak dan orangtua yang selalu mendampingi anaknya agar selalu semangat walau hanya belajar di rumah. Selanjutnya, anak diminta menyebutkan lambang bilangan angka 1-10 pada lembar kerja yang telah miliki oleh siswa. Setelah itu anak diajak untuk bermain kartu, setiap anak sudah mempersiapkan kartu yang berisi lambang bilangan angka 1-10 yang telah disiapkan orangtuanya. Kemudian anak diajak untuk menemukan

kartu pasangannya. Pertemuan pertama ini anak belum dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match*.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran anak kelompok A dilakukan melalui *whatsapp group* pada hari Senin 15 Maret 2021. Melalui *whatsapp group*, guru meminta kepada siswa dibantu orangtuanya menyiapkan sepasang kartu *make a match* yang berisi gambar lambang bilangan untuk kartu pertanyaan dan kartu bentuk gambar hewan untuk kartu jawaban dari lembar kerja siswa yang sudah mereka miliki yang nanti akan dipasangkan gambar lambang bilangan dengan bentuk gambar hewan. Guru meminta anak mencari kartu pasangannya dengan durasi waktu yang ditentukan hanya 3 menit untuk mencari setelah tanda “mulai” diberikan oleh guru. Anak yang berhasil menemukan pasangannya dengan benar guru memberikan sebuah *reward* dan jika menemukan jawaban yang kurang benar maka diberi *punishment*. Lalu setelah satu babak selesai maka kartu akan dikocok kembali agar setiap anak merasakan kartu yang berbeda dari sebelumnya.

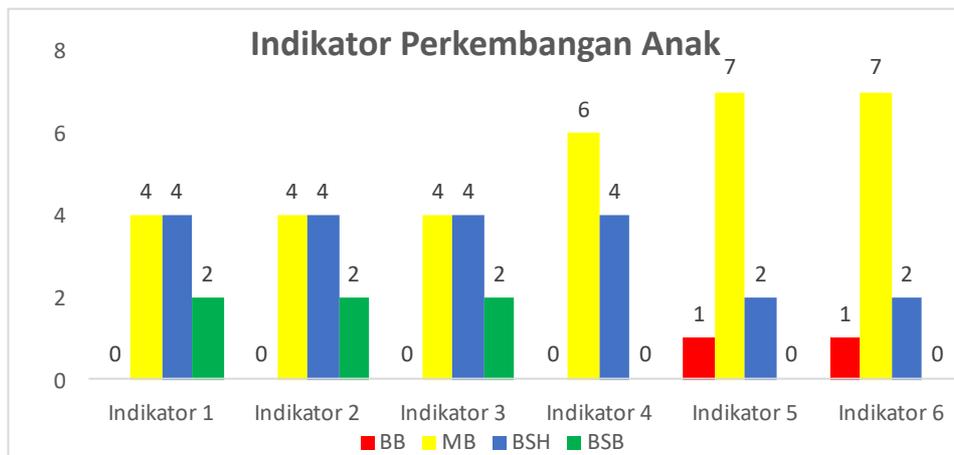


Gambar 1 Pelaksanaan Pertemuan 2 Mencocokkan Gambar dengan Lambang Bilangan Tema Binatang

Pada pertemuan ketiga, guru mengenalkan macam-macam binatang darat berkaki dua melalui video yang dibagikan di *whatsapp group*. Lalu guru menyebutkan awal huruf dari beberapa kata macam-macam binatang darat berkaki dua. Guru meminta anak melakukan kegiatan mencari pasangan binatang darat berkaki dua melalui lembar kerja yang ada pada mereka. Siswa mencocokkan gambar macam-macam binatang darat berkaki dua dengan kartu jawaban yang berisi huruf awal.



Gambar 2 Pertemuan 3 Mengelompokkan Hewan Berkaki Dua Tema Binatang Pertemuan keempat digambarkan pada grafik dibawah ini:



Grafik 2 Rekapitulasi Data Hasil Pertemuan Keempat

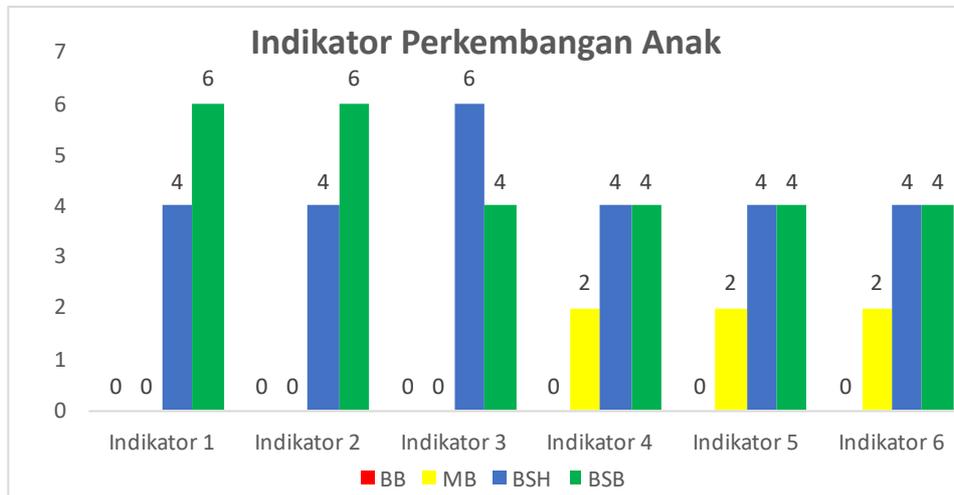
Pada Pertemuan empat ini anak diminta untuk melakukan kegiatan mencari pasangan hewan berkaki 4. Berdasarkan grafik di atas anak mulai dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match* karena beberapa anak yang masih belum berkembang berkurang.

Pada Pertemuan kelima guru menyampaikan materi tentang binatang di air dan di darat melalui video pembelajaran yang dibagikan di *whatsapp group*, lalu bermain huruf, kemudian menyebutkan dan menulis huruf ikan dan ayam. Kemudian sebelum bermain kartu pasang, guru menyampaikan aturan main menggunakan kartu pasang. Guru meminta anak untuk menyampaikan hasil pencariannya.



Gambar 3 Pertemuan 5 Mengelompokkan Binatang Hidup di Air dan di Darat

Pertemuan ke enam dimulai dari guru menyampaikan materi tentang binatang darat berkaki dua yang dibagikan melalui *whatsapp group*, lalu bermain angka dari 1-10, kemudian menyebutkan huruf. Kemudian sebelum bermain kartu pasang, guru menyampaikan aturan main menggunakan kartu pasang. Hasil pertemuan 6 digambarkan pada grafik dibawah ini



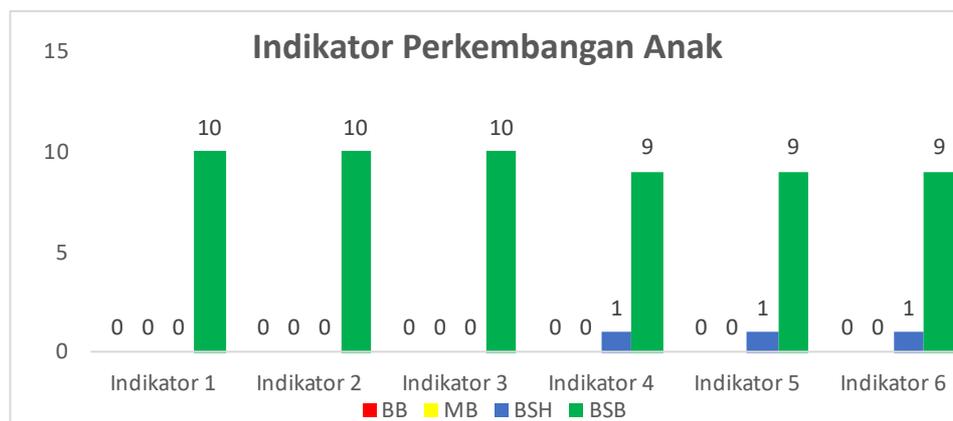
Grafik 3 Rekapitulasi Data Hasil Pertemuan Keenam

Pada pertemuan ketujuh melalui video pembelajaran yang dibagikan di *whatsapp group*, guru menyampaikan materi tentang binatang berkaki empat, lalu bermain huruf, kemudian menyebutkan dan menulis huruf. Kemudian sebelum bermain kartu pasang, guru menyampaikan aturan main menggunakan kartu pasang. Guru menyuruh anak untuk menyampaikan hasil pencariannya.



Gambar 4 Pertemuan 7 Mencocokkan Kartu lambang bilangan dengan Gambar Binatang Berkaki Empat

Pada pertemuan kedelapan, anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, memasang lambang bilangan angka dengan huruf melalui media *make a match*, dan mengkombinasikan benda, angka dan huruf melalui media *make a match*.



Grafik 4 Pertemuan 8 Rekapitulasi Data Hasil Pertemuan Ke delapan

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang peneliti dapatkan di lapangan mengenai skenario pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui model *make a match* untuk anak usia dini kelompok A di Kober Asy-Syukriyah yaitu guru sudah membuat skenario pembelajaran berupa RPPH sebagai acuan pembelajaran sebagaimana pendapat Mulyasa (dalam Supardi, 2015) fungsi perencanaan yaitu mendorong guru supaya lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dan fungsi dari pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai pedoman supaya pembelajaran terlaksana secara sistematis dan berjalan efektif sesuai yang direncanakan. Sedangkan menurut Kunandar (dalam Endah, 2021) menyebutkan bahwa fungsi RPP adalah sebagai acuan guru supaya dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar bersama para siswanya, supaya lebih terarah, berjalan efektif, dan efisien.

Implementasi pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui model *make a match* pada anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah sudah dilaksanakan dengan baik mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *WhatsApp*. Data hasil kemampuan kognitif anak meningkat setelah dilakukan model *make a match*, guru melaksanakan model *make a match* ini dengan permainan kartu yang sangat menarik berupa gambar dan tulisan berupa pertanyaan kemudian anak menghubungkannya dengan konsep yang sesuai. Model *make a match* ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga anak dapat belajar sambil bermain dan tujuan pembelajaranpun dapat tercapai dimana kemampuan kognitif anak kelompok A Kober Asy-Syukriyah meningkat. Hal itu dicirikan dengan anak mampu menjawab pertanyaan sesuai konsep, menghubungkan jumlah gambar sesuai bilangan, anak mampu berpikir, mengenal benda dan mengenal konsep. Seperti halnya yang dikatakan Shoimin (dalam Ningrum dan Santana, 2020) bahwa kelebihan dari pembelajaran model *make a match* yaitu anak mampu belajar suatu konsep dalam situasi yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Kurniasih dan Sani (2013) *make a match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan anak didik agar mencari pasangan seraya belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran *e-learning* melalui model *make a match* pada anak kelompok A di Kober Asy-Syukriyah dapat disimpulkan sebagai berikut :

Skenario pembelajaran yang dibuat oleh guru sudah tersusun secara sistematis sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana dengan efektif. Penerapan pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui model *make a match* dilaksanakan dengan menarik dengan berbagai media yang bervariasi dan konsep yang mudah dipahami anak sehingga tujuan pembelajaran tercapai, terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok A melalui model *make a match*, hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar anak yang mampu menghubungkan jumlah gambar sesuai bilangan, anak mampu berpikir, membilang, mengenal benda dan mengenal konsep

DAFTAR PUSTAKA

- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Endah. (2021). RPP Adalah: Pengertian, Fungsi, Tujuan, Cara Menyusun. Retrived Februari 01, 2022 from <https://bootb.com/rpp-adalah/>
- Fadillah, M. (2012). *Desains Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Ningrum, W. W., & Santana, F. D. T. (2020). MENGENAL KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 468-473.
- Nurkomalasari, A.N., Suhendar, S. & Ramdhan, B. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mata Pelajaran IPA Kelas VIII B Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Melalui Model Pembelajaran Make A Match Di SMPN 2 Cibadak. *utile: Jurnal Kependidikan*, 6(1), 1-11.
- Purwasih, E. (2015). IMPLEMENTASI MODEL MAKE A MATCH DALAM MENGENAL KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA KELOMPOK A TK GUYUB MENTARI MATARAMAN KABUPATEN BANJAR. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 1(1), 96-141.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Widodo, R. (2010). *Model Pembelajaran Make a Match*. Jakarta: Lorna Curran.
- Windarsih, C. A., Sumitra, A., Jumiatin, D., & Elshap, D. S. (2020). Penerapan Program Holistik Integratif Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(1), 1-10.