

Mengembangkan Motivasi, Aktivitas, dan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Menggunakan Kombinasi Model *PjBL*, *Make a Match* di Taman Kanak-Kanak

Dwi Meliani^{1*}, Aslamiah¹, dan Ishak Shin²

¹Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

²Universitas Utara Malaysia, Malaysia

*2010126220063@mhs.ulm.ac.id

ABSTRACT

Abstract must reflect the overall substance of the article's content. Abstract is a general description of the research or the article's content. Abstract in the form of paragraphs containing: statements about the background of the problem, research objectives, research method, and results. Abstracts are written in 2 languages (English and Indonesian), each abstract in 1 paragraph, one space, and between 150–200 words. The problem in this study is the low motivation, activity, and cognitive development in recognizing geometric shapes. This study aims to describe teacher activities, analyze learning motivation, children's activities, and cognitive development in recognizing geometric shapes. This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR), carried out in 4 meetings. This study's setting was the Kindergarten Banjarmasin, with nine children (5 boys and four girls). The type of data in this study is qualitative data, which is obtained through observation of teacher and child activities. Data collection techniques involve observation. Data analysis was done using qualitative descriptive techniques presented with cross tables and graphs according to the established success indicators. The results of this study state that by implementing a combination of the PjBL model, Make a Match, and Geometric Figure media, children's learning motivation can increase at meeting 1, reaching 33%, meeting 2, reaching 67%, meeting 3, reaching 89%, and meeting 4, reaching 100%. Children's activity at meeting 1 reached 33%, meeting 2 reached 67%, meeting 3 reached 78%, and meeting 4 reached 100%. The classical completion of cognitive development results in recognizing geometric shapes at meeting 1, reaching 33%, meeting 2, reaching 78%, meeting 3, reaching 89%, and meeting 4, reaching 100%. This model is suggested as an alternative to stimulate children's abilities, especially in developing children's cognitive abilities in recognizing geometric shapes.

Keywords: Activities, Recognizing Geometric Shapes, Make a Match, Geometric Figure Media, Motivation, PjBL

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini rendahnya motivasi, aktivitas, dan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi belajar, aktivitas anak, dan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan 4 kali pertemuan. Setting penelitian ini adalah anak TK di Banjarmasin yang berjumlah 9 orang anak (5 laki-laki dan 4 perempuan). Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif melalui observasi aktivitas guru dan anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang disajikan dengan cross table dan grafik sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dengan menerapkan kombinasi model PjBL, Make a Match, dan media Figura Geometri dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada pertemuan 1 mencapai 33%, pertemuan 2 mencapai 67%, pertemuan 3 mencapai 89%, dan pertemuan 4 mencapai 100%. Aktivitas anak pada pertemuan 1 mencapai 33%, pertemuan 2



mencapai 67%, pertemuan 3 mencapai 78%, dan pertemuan 4 mencapai 100%. Ketuntasan klasikal hasil perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada pertemuan 1 mencapai 33%, pertemuan 2 mencapai 78%, pertemuan 3 mencapai 89%, dan pertemuan 4 mencapai 100%. Model ini disarankan sebagai salah satu alternatif untuk menstimulasi kemampuan anak terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

Kata Kunci: Aktivitas, Menenal Bentuk-bentuk Geometri, Make a Match, Media Figura Geometri, Motivasi, PjBL

How to cite:

Meliani, D., Aslamiah, A., & Shin, I. (2025). Mengembangkan motivasi, aktivitas, dan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan kombinasi model *pjbl*, *make a match* di taman kanak-kanak. *Gawi: Journal of Action Research*, 5(1), 34-44.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi, karena pendidikan bagi manusia adalah tentang mempersiapkan diri untuk berkembang secara optimal. Pendidikan dapat menjadi sarana yang sangat efektif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang merupakan salah satu bentuk perwujudan tujuan ketiga Negara Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, maju atau tidaknya suatu negara dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh negara tersebut ([Sumriah & Purwanti, 2022](#)). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dapat menumbuhkan tumbuh kembang anak agar siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya ([Fatimah et al., 2021](#)).

Anak usia dini dapat dikatakan sebagai anak yang berada dalam usia keemasan atau dapat juga disebut sebagai usia *golden age* dimana pada masa ini anak mulai peka terhadap rangsangan. Rangsangan yang tepat haruslah seimbang dengan usia, kebutuhan, dan lingkungan anak. Dengan rangsangan yang tepat, anak dapat mengembangkan potensi dirinya secara maksimal dan menjadi pribadi yang produktif di kemudian hari ([Maharani & Cinantya, 2024](#)). Masa yang peka ini dapat menjadi masa yang sangat tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan seperti kemampuan moral, bahasa, kognitif, motorik fisik dan keterampilan sosial. Usia dini merupakan masa yang sangat penting dan fundamental dalam sepanjang perkembangan dan kemajuan hidup manusia. Pada masa ini dilalui oleh beberapa tahapan yang sangat penting bagi kehidupan anak selanjutnya hingga mencapai taraf perkembangan yang optimal ([Maharani & Cinantya, 2024](#)).

Selain itu, dalam pembelajaran anak usia dini, pembelajaran yang diberikan dapat berupa usaha yang terencana, bukan proses yang dilakukan secara sembarangan. Terkait hal tersebut, untuk mendukung proses aktivitas belajar anak, harus ada motivasi belajar dalam diri anak terlebih dahulu ([Maharani & Cinantya, 2024](#)). Hal ini sejalan dengan indikator motivasi belajar yaitu keinginan dan hasrat untuk berhasil, dorongan dan keinginan untuk belajar, harapan/cita-cita, dan lingkungan yang mendukung ([Noor et al., 2024](#)). Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting. Motivasi belajar yang kuat dapat membantu anak mencapai prestasi tinggi. Namun, motivasi belajar yang kurang dapat menghambat anak dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan ([Noor et al., 2024](#)).

Jadi apabila anak sudah mempunyai motivasi belajar yang tinggi atau terpacu dalam program belajarnya, maka akan terjadi aktivitas belajar ([Maharani & Cinantya, 2024](#)). Senada dengan ([Maharani & Cinantya, 2024](#)) dalam rangka membentuk suatu kegiatan dalam pembelajaran, anak harus secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui bertanya, mengajukan pertanyaan, menyelesaikan tugas, bekerja sama dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian, guru benar-benar harus meningkatkan motivasi belajar anak dalam rangka mengikutsertakan anak dalam kegiatan belajar yang baik sehingga perkembangan kognitif dalam pembelajaran PAUD dapat diperoleh anak dan diperoleh dari tujuan upaya

pengembangan itu sendiri. Apabila motivasi belajar yang sempurna terwujud, maka perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dalam pembelajaran PAUD akan lebih maksimal dan mencapai kategori yang diinginkan ([Maharani & Cinantya, 2024](#)).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan bagi anak usia dini ([Shafira & Sakerani, 2023](#)). Usia dini merupakan masa yang penting bagi anak untuk mengembangkan berbagai kemungkinan yang dimilikinya. Pemanfaatannya harus dilakukan melalui berbagai media yang membangkitkan rasa ingin tahu dan energi, seperti saat pertama kali mengenalkan konsep geometri. Dunia anak dapat menjadi dunia bermain yang menunjukkan dirinya dengan berbagai cara. Oleh karena itu, pengembangan strategi belajar melalui permainan sangat penting untuk pengembangan kemampuan kognitif sejak dini ([Shafira & Sakerani, 2023](#)). Perkembangan kognitif sangat penting untuk dibentuk sejak usia dini, hal ini dikarenakan anak yang pandai dalam bidang kemampuan kognitif akan mampu bersaing dan anak yang pandai dalam bidang tersebut akan senang mengembangkan kemampuan kognitifnya terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri ([Fitriana & Novitawati, 2021](#)).

Pembelajaran geometri pada anak usia dini memiliki peran penting dalam peningkatan kemampuan kognitif dan pemahaman konsep dasar matematika ([Nisrina et al., 2023](#)). Anak mulai mengembangkan kemampuan kognitifnya dan dapat mulai memahami serta mengenali bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang. Geometri yaitu bidang ilmu matematika yang berhubungan dengan bentuk, ukuran, ruang, dan sifat-sifat ruang ([Akemad & Aulina, 2021](#)). Mengenali bentuk geometri adalah kemampuan untuk mengenali, menunjuk, dan memberi nama objek-objek di sekitarnya berdasarkan bentuk geometri ([Akemad & Aulina, 2021](#)).

Kondisi ideal anak usia 5-6 tahun menurut STPPA permendikbud 146 tahun 2014 menyatakan bahwa standar tingkat pencapaian perkembangan kemampuan geometri yang meliputi melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, dan ciri-cirinya.

Namun pada kenyataannya kondisi ideal tersebut belum tercapai. Motivasi, aktivitas, dan mengenal bentuk-bentuk geometri anak Kelompok B TK Kenanga Banjarmasin masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil kemampuan anak dengan analisis yang menunjukkan bahwa dari 9 anak belum ada yang berkembang sangat baik (BSB). Ada 3 anak atau sebesar 33% yang berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak atau sebesar 56% mulai berkembang (MB), dan 1 anak atau sebesar 11% belum berkembang (BB). Jadi dari 100% anak hanya 33% yang berkembang dan 67% anak masih belum memiliki kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan optimal. Sementara itu, penilaian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai minimal (BSH). Permasalahan ini disebabkan oleh pembelajaran kurang bermakna, pembelajaran bersifat satu arah, media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran bersifat abstrak sehingga motivasi, aktivitas, dan hasil belajar anak kurang memuaskan.

Apabila masalah tersebut tidak segera diatasi, akan berakibat fatal bagi perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif dan motivasi serta aktivitas anak dalam proses belajar mengajar di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pemecahan masalah salah satunya melalui model *Project Based Learning* (PjBL), *Make a Match* yang dipadukan dengan media figura geometri.

Alasan pemilihan model pembelajaran berbasis proyek dan *make a match* adalah karena model ini cocok untuk melibatkan anak secara efektif dalam persiapan pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi penting bagi anak karena melibatkan langsung kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek ialah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai alat pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran ini dapat menjadi pengganti pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penekanan pembelajaran ini terletak pada kegiatan anak yang pada akhir pembelajaran dapat menghasilkan produk yang bermakna dan bernilai ([Rehny & Sari, 2023](#)). Sementara itu, model pembelajaran *make a match* dapat berupa demonstrasi pembelajaran

dengan gerakan menemukan rangkaian kartu (dari pertanyaan atau jawaban hingga materi) dalam pembelajaran di mana anak-anak dapat aktif dan berpartisipasi antar anak berkembang (Fitriana & Novitawati, 2021). Selain itu, media figura geometri (papan flannel) dapat menjadi media pendukung. Media figura geometri dapat diperkenalkan kepada anak yang mana kelebihannya dapat membuat anak gembira dan membuat keterlibatan anak meningkat dalam belajar sehingga anak akan terpacu dan bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran sehingga meningkat motivasi belajarnya, maka akan berdampak besar pula pada perkembangan kognitif anak (Rahmaniah & Noorhapizah, 2022). Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh (Septiawati, 2023) bahwa figura geometri (papan flannel) dapat berupa papan yang dilapisi dengan kain berbulu yang dapat menggabungkan sesuatu seperti huruf dan angka, sehingga gambar yang akan ditampilkan dapat ditampilkan, dilipat, dan dilepaskan secara efektif serta dapat digunakan berkali-kali. Media figura geometri ini dapat menjadi sarana penyampaian materi dalam belajar yang mencakup keaktifan dan partisipasi anak untuk menciptakan motivasi belajar pada anak (Septiawati, 2023). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, dan hasil kemampuan aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri anak, menggunakan kombinasi model PjBL, *Make a Match*, dan Figura Geometri.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah PTK menurut (Puspita & Aslamiah, 2023) terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Alasan diadakannya PTK adalah untuk memecahkan persoalan-persoalan yang muncul dalam pembelajaran di kelas, sehingga mampu membentuk penyesuaian dan memajukan mutu pembelajaran (Agusta, 2024).

PTK ini dilaksanakan selama 4 pertemuan dengan subjek penelitian 9 anak (5 laki-laki dan 4 perempuan) di salah satu TK di Banjarmasin. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif yang disajikan dengan *cross table* dan grafik sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Data dihasilkan dari lembar penilaian, lembar observasi aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, hasil perkembangan kognitif.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah pada aktivitas guru mencapai skor 30-36 dengan kriteria Sangat Baik, pada motivasi belajar mencapai skor 13-16 dengan persentase klasikal $\geq 80\%$ kategori hampir seluruh anak termotivasi, pada aktivitas anak mencapai skor 17-20 dengan persentase klasikal 81% -99% kategori hampir seluruh anak aktif, dan capaian perkembangan kognitif dikatakan berhasil apabila anak mendapat $\geq$ bintang 3 dan secara klasikal mencapai 80% atau minimal bintang 3 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data terhadap penelitian ini, proses pembelajaran dalam mengembangkan motivasi, aktivitas, dan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan kombinasi model PjBL, *Make a Match* pada TK di Banjarmasin dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada setiap pertemuannya aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, ataupun capaian perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru pada pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilihat dengan Tabel 1.

Tabel 1 Kecenderungan Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan	Skor	Persentase	Kategori
I	1	23	56%	Baik
	2	26	89%	Baik
II	3	34	100%	Sangat Baik
	4	34	100%	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan bahwa aktivitas guru terus meningkat setelah setiap pertemuan hal ini karena pada setiap pertemuan guru melakukan refleksi yang terjadi pada setiap pertemuan

sehingga karena adanya refleksi tersebut guru melakukan perbaikan terus menerus hingga mampu mencapai hasil yang diharapkan, yaitu dengan mencapai skor 34 kategori sangat baik. Sementara itu, seperti terlihat pada Tabel 2, motivasi belajar anak semakin meningkat setiap pertemuannya.

Tabel 2 Kecenderungan Motivasi Belajar Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	33%	Sebagian Kecil Anak Termotivasi
2	67%	Sebagian Besar Anak Termotivasi
3	89%	Hampir Seluruh Anak Termotivasi
4	100%	Seluruh Anak Termotivasi

Tabel 2 menunjukkan pada motivasi belajar anak di setiap pertemuan mengalami peningkatan dan berhasil berada pada kategori seluruh anak termotivasi. Selanjutnya, aktivitas anak mengalami peningkatan di setiap pertemuan yang dapat di lihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	33%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	67%	Sebagian Besar Anak Aktif
3	78%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

Tabel 3 tersebut dapat dilihat bahwa pada setiap pertemuan yang dilakukan oleh guru terjadi peningkatan pada aktivitas anak. Hal ini karena pada pertemuan selanjutnya guru terus berupaya untuk meningkatkan strategi mengajar sehingga berpengaruh pada aktivitas anak dengan kategori Seluruh Anak Aktif. Kemudian pada hasil capaian perkembangan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan kombinasi model PjBL, *Make a Match*, dan Media Figura Geometri anak juga selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, hal tersebut dapat di lihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Kecenderungan Hasil Perkembangan Kognitif Anak

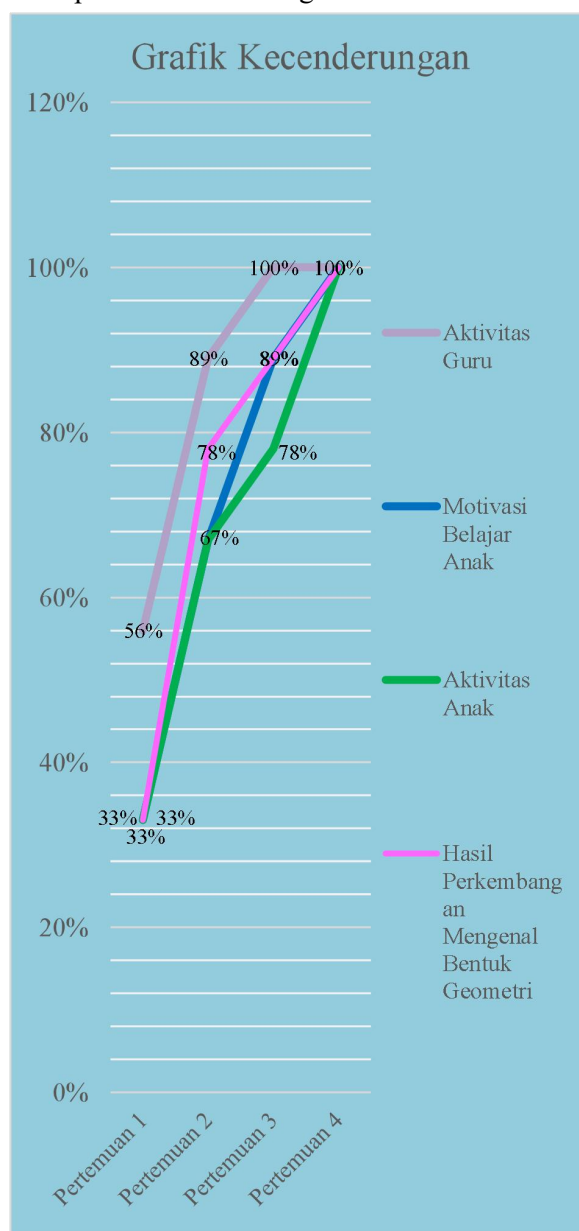
Pertemuan	Persentase	Kategori
1	33%	BB
2	78%	MB
3	89%	BSH
4	100%	BSB

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan yang dilakukan oleh pendidik, terjadi peningkatan dalam perkembangan kognitif anak. Dapat dilihat dari setiap pertemuan bahwa kriteria perkembangan kognitif anak pada setiap pertemuan meningkat secara bertahap hingga mencapai kriteria BSB yang merupakan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pertemuan 1, 2, 3, dan 4, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri secara terus menerus pada setiap pertemuan. Seperti adanya peningkatan aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, dan hasil perkembangan dalam mengembangkan mengenal bentuk-bentuk geometri anak. Perbandingan kecenderungan kemampuan kognitif anak pertemuan 1, 2, 3, dan 4 dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1 mengindikasikan bahwa selama 4 kali pertemuan yang dilakukan, aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, dan hasil belajar anak pada setiap pertemuan cenderung meningkat, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan semakin baik dari sebelumnya karena guru selalu melakukan refleksi terhadap pembelajaran, sehingga hasil yang diharapkan pun tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model PjBL, *Make a Match*, dan Figura Geometri membuat perkembangan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri anak

berkembang di salah satu TK di Banjarmasin terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan untuk mencapai hasil sesuai dengan indikator keberhasilan.



Gambar 1 Grafik Kecenderungan P1, P2, P3, dan P4

Kecenderungan aktivitas guru pada pertemuan 1-4 yang mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa sikap aktivitas guru di tengah pembelajaran semakin baik. Peningkatan aktivitas tersebut dapat berupa pelaksanaan refleksi pada setiap pertemuan yang menunjukkan perlunya perubahan pada pertemuan berikutnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik melalui penerapan kombinasi PjBL, *Make a Match*, dan *Figura Geometri* sehingga terjadi peningkatan yang signifikan ([Rafianti & Maulana, 2023](#)). Pendidikan yang berkualitas memerlukan guru dan ahli pendidikan yang profesional ([Suriansyah & ., 2015](#)). Sejalan dengan simpulan ([Rafianti & Maulana, 2023](#)) bahwa guru yang baik akan senantiasa berusaha memberikan pembelajaran yang baik pula agar dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran tentu saja dipengaruhi oleh guru. Guru merupakan unsur yang sangat besar pengaruhnya terhadap penerapan prosedur pembelajaran di dalam kelas ([Rafianti & Maulana, 2023](#)). Peningkatan aktivitas guru ini

dikarenakan setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru senantiasa berusaha untuk melakukan refleksi diri atau menilai diri sendiri yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi anak. Hal yang paling utama dalam pembelajaran adalah bagaimana mengelola pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dan ragam sumber belajar yang merupakan kewajiban seorang guru, hal ini sesuai dengan kesimpulan ([Rafianti & Maulana, 2023](#)) dimana pengelolaan kelas, strategi dan metode, penerapan media dan media pembelajaran merupakan kewajiban guru yang mana hal ini memerlukan penguasaan dari seorang guru. Kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas dapat menciptakan suasana yang kondusif, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan tanpa hambatan. Selain itu guru yang cakap dalam pemanfaatan media dan media pembelajaran akan memudahkan anak dalam memahami konsep atau materi pelajaran yang diajarkan ([Rafianti & Maulana, 2023](#)).

Di samping itu tumbuh kembangnya motivasi pada anak juga berpengaruh terhadap optimalisasi aspek perkembangan anak. Pemberian motivasi memiliki dampak positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini karena anak cenderung berperilaku sesuai dengan keinginan sosial apabila guru memberikan motivasi dapat memberikan dorongan bagi anak untuk berusaha mencapai keinginannya sehingga berdampak pada perkembangannya ([Agustina et al., 2021](#)). Pemberian motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak dan pihak-pihak yang terlibat khususnya guru dan wali murid lebih memperhatikan hal tersebut sehingga sangat bermanfaat untuk mengembangkan potensi anak ([Agustina et al., 2021](#)). Selain itu anak harus memiliki motivasi untuk mengingat baik secara lahiriah maupun batiniah karena hal tersebut berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dengan motivasi tersebut dapat menumbuhkan semangat pada anak dalam proses belajarnya ([Agustina et al., 2021](#)). Motivasi belajar merupakan salah satu aspek terpenting dalam mencapai tujuan belajar. Jika semua anak tertarik dengan kegiatan belajar, maka mereka akan bersedia untuk berpartisipasi di dalamnya. Guru dapat meningkatkan motivasi dengan memberikan hadiah dan menyediakan media pembelajaran yang menarik ([Aslamiah, 2023](#)).

Selain itu, apabila anak sudah termotivasi dalam belajarnya, maka akan terjadi aktivitas belajar ([Maharani & Cinantya, 2024](#)). Peningkatan aktivitas anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi sikap terhadap belajar, motivasi belajar, dan konsentrasi belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi guru sebagai pengarah dan pembimbing anak dalam sarana belajar ([Cardona & Maimunah, 2022](#)). Hal ini sejalan dengan ([Azizah & Purwanti, 2023](#)) aktivitas anak yang memperoleh kategori sangat aktif dan aktif pada setiap aspek setiap pertemuan semakin bertambah. Sedangkan anak yang memperoleh kategori cukup aktif dan kurang aktif pada setiap aspek semakin berkurang di setiap pertemuan. Dengan demikian, guru telah berhasil meningkatkan setiap aspek kegiatan anak dalam pembelajaran. Hal ini juga terlihat bahwa beberapa aspek kegiatan yang dilakukan anak dalam pembelajaran semakin membaik. Peningkatan kegiatan anak ini terjadi karena dari setiap pertemuan guru berusaha melakukan refleksi dengan cara memperbaiki kelemahan/kekurangan yang terjadi selama pembelajaran sehingga pada masa yang akan datang anak akan berpartisipasi dan mampu mengikuti setiap pembelajaran dan menjadi lebih aktif. Dengan demikian, guru telah terbukti mampu meningkatkan secara maksimal pelaksanaan kegiatan anak dan melaksanakan rencana pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan ([Azizah & Purwanti, 2023](#)). Aktivitas pembelajaran sangat penting bagi anak, karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bersentuhan dengan objek yang sedang dipelajari seluas-luasnya, dengan cara ini persiapan pengembangan informasi anak yang terjadi akan jauh lebih baik ([Salsabila & Purwanti, 2023](#)). Aktivitas yang ditentukan tersebut tidak hanya sebatas pada aktivitas fisik saja, tetapi juga meliputi aktivitas mental yang bersifat penting, seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan kesimpulan, berdiskusi, mengerjakan tugas-tugas, dan menyusun berdasarkan data-data kritis dan penting yang disampaikan oleh guru ([Mutia & Pratiwi, 2024](#)).

Kemudian ([Helfianti et al., 2021](#)) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal bangun geometri merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjukkan, menyebutkan, dan mengumpulkan benda-benda di sekitar anak yang berbentuk bangun geometri seperti lingkaran,

persegi, dan segitiga. Sementara itu, sependapat dengan ([Helfianti et al., 2021](#)) mengenal bangun geometri sendiri merupakan pengenalan harus dilakukan oleh anak yang sama dengan mengenal bentuk benda-benda di lingkungan sekitarnya, karena saling berkaitan satu sama lain, seperti bentuk jendela, uang logam, meja, dan lain-lain, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan bermain anak. Untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak, penting untuk mengenalkannya melalui permainan benda nyata yang dapat dimainkan oleh anak. Permainan merupakan kegiatan rekreasi yang ditujukan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau melakukan kegiatan ringan yang dilakukan secara individu atau bersama-sama ([Helfianti et al., 2021](#)). Permainan tersebut dapat berupa media pembelajaran atau alat peraga. Media pembelajaran ini harus dapat membantu guru dalam memenuhi pembelajaran yang ada dan tentunya sangat penting bagi terlaksananya suatu pembelajaran, serta diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak ([Helfianti et al., 2021](#)).

Model PjBL merupakan suatu pembelajaran yang secara khusus mengikutsertakan anak dalam pembelajaran melalui proyek dalam rangka memperoleh pengalaman penting sehingga anak dapat mengekspresikan imajinasinya ([Ariana & Novitawati, 2023](#)). Pemanfaatan PjBL merupakan suatu pendekatan yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran dan mempersiapkan mereka untuk kehidupan nyata dengan cara mengekspos mereka pada permasalahan kehidupan nyata ([Nurhadiyati et al., 2021](#)). Hal ini sesuai pendapat ([Muzria & Indrawati, 2020](#)) bahwa penerapan model pembelajaran PjBL dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran berpusat pada anak (*student centered*), hal ini dikarenakan dengan penerapan model pembelajaran PjBL akan mengarahkan anak untuk membuat keputusan dan membuat suatu rencana, anak merencanakan proses untuk memperoleh hasil, anak teliti dalam memperoleh dan mengelola data yang dikumpulkan, melakukan penilaian terus-menerus, anak sering kali meninjau apa yang dikerjakannya, hasil akhir dapat berupa suatu objek dan dinilai mutunya sehingga model pembelajaran PjBL ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar anak khususnya perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri ([Muzria & Indrawati, 2020](#)).

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat berbagai macam model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang disarankan adalah dengan memanfaatkan metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan kartu). *make a match* sangat penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran. Hal ini sering di kaitkan dengan pelaksanaan *make a match* itu sendiri ([Wanti, 2022](#)). Dalam penggunaannya, metode antara kartu soal dan kartu jawaban yang dipegang anak ini terdiri dari beberapa pertanyaan. Bagaimana cara anak mencari jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dipegang anak untuk menemukan kecocokan kartu dari jawaban atau pertanyaan tersebut. Model *make a match* juga sangat baik untuk melatih ketepatan, dan ketelitian serta kecepatan dalam mencocokkan jawaban dan pertanyaan. Selain itu, anak juga aktif untuk menemukan pasangan kartu yang cocok dengan pertanyaan dan jawaban. Menurut ([Wanti, 2022](#)) model pembelajaran *make a match* mempunyai karakteristik anak bermain sambil belajar sehingga pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif, interaktif dengan teman sebaya dan memudahkan dalam mengingat materi ([Wanti, 2022](#)).

Media figura geometri (papan flannel) pemanfaatan media pembelajaran berbahan kain flannel dinilai sangat berhasil karena beberapa alasan utama: 1) media ini dikerjakan secara fisik dan tidak memerlukan penggunaan energi listrik; 2) bahan dan alat pembuatannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar; 3) media ini efektif dalam memperkuat motivasi, aktivitas, dan konsentrasi anak melalui penggunaan warna-warna yang cerah dan desain yang menarik; (d) menurut ([Herawati et al., 2024](#)), figura geometri dengan bahan kain flannel memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung. Dengan berbagai macam warna dan variasi bentuk serta topik yang seimbang, kain flannel berhasil menarik perhatian dan minat anak. Pemanfaatan kain flannel membantu meningkatkan interaksi belajar anak melalui berbagai tekstur dan warna yang merangsang indera peraba dan penglihatan, sehingga membuat media pembelajaran figura geometri lebih interaktif dan menyenangkan ([Herawati et al., 2024](#)).

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara aktivitas guru, motivasi belajar, aktivitas anak, dan hasil belajar anak melalui kombinasi model PjBL, *Make a*

Match. Di salah satu TK di Banjarmasin, di mana apabila aktivitas guru semakin baik dalam melaksanakan program pembelajaran, motivasi belajar dan aktivitas anak juga akan meningkat dengan meningkatnya aktivitas guru dan aktivitas anak, hal tersebut juga akan meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri anak dan pada akhirnya akan meningkatkan pula hasil belajar yang diperoleh anak (Noorhapizah et al., 2022). Hasil yang diperoleh pada penelitian ini untuk masing-masing indikator sudah optimal karena rata-rata anak sudah memenuhi kriteria "Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Hal ini membuktikan dengan menggunakan model PjBL, *Make a Match* perkembangan nilai kognitif anak mengalami peningkatan (Aslamiah, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil PTK yang telah terlaksana dalam pengembangan motivasi, aktivitas, dan aspek kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan kombinasi model PjBL, *Make a Match*, dan Media Figura Geometri yang dilaksanakan melalui beberapa kegiatan pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, dan pertemuan 4 pada anak di salah satu TK di Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dan telah berhasil memenuhi kriteria sangat baik. Motivasi belajar anak mengalami peningkatan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan berhasil mencapai kriteria seluruh anak termotivasi. Aktivitas anak mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan berhasil mencapai kriteria Semua Anak Aktif. Hasil perkembangan anak mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Model PjBL, *Make a Match* ini disarankan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menstimulasi kemampuan anak terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, A. R. (2024). Mengembangkan sikap kooperatif menggunakan model nature project together pada anak kelompok b. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 57–71.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh pemberian reward animasi terhadap motivasi belajar anak usia dini selama pembelajaran daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>
- Akemed, W. A. I. H., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh media tangram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>
- Ariana, L., & Novitawati, N. (2023). Mengembangkan kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus melalui kombinasi model project based learning dan model direct instructions pada kegiatan mozaik. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (Jikad)*, 3(3), 32–41.
- Aslamiah, A. (2023). Meningkatkan motivasi, aktivitas dan perkembangan nilai agama dan moral menggunakan model diraut pada anak kelompok b. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Azizah, W., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan aktivitas , motivasi dan keterampilan menulis simple present tense menggunakan model lecture pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 598–607. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpds/article/view/298/288>
- 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. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4699>
- Fatimah, M., Aslamiah, A., & Purwanti, R. (2021). Mengembangkan aktivitas belajar, kreativitas dan aspek motorik halus anak menggunakan model explicit instruction, permainan puzzle dan kegiatan melipat pada kelompok a tk aisyiyah bustanul athfal 43

- banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 34–41.
- Fitriana, F., & 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, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solifah, Y. (2021). Pengembangan media permainan game geobus (GGS) untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26.
- Herawati, S., Cholifah, M., & Mujiono, M. (2024). Peningkatan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbahan kain flanel. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 39–48.
- Maharani, D., & Cinantya, C. (2024). Mengembangkan motivasi, aktivitas belajar dan aspek bahasa menggunakan model direct instruction, make a match dengan media kartu huruf bergambar. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(2), 44–56.
- Mutia, R., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan motivasi menggunakan model plan di sd sungai jingah 4 banjarmasin. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 9986–9994.
- Muzria, W., & Indrawati, T. (2020). Pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2232–2238.
- Nisrina, A. S., Hidayat, M., & Santoso, G. (2023). Meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui metode demonstrasi pada anak usia 5-6 tahun. 02(06), 2023.
- Noor, L., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran berhitung pada muatan matematika kelas v di sd negeri damar lima. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 3(2), 339-349.3(2), 339–349.
- Noorhapizah, N., Pratiwi, D. A., & Ramadhanty, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan berpikir kritis menggunakan smart model untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 613–624.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333.
- Puspita, P. M., & Aslamiah. (2023). Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika menggunakan model pinandu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 4639.
- Rafianti, W. R., & Maulana, J. R. (2023). Meningkatkan aktivitas , berpikir kritis , dan hasil belajar matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1-14.
- Rahmaniah, L., & Noorhapizah, N. (2022). Developing activity, motivation and cognitive development through mama papa model in earlychildhood. *E-CHIEF Journal*, 2(1), 1–11.
- Rehny, Z., & Sari, N. P. (2023). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif pada proses sains menggunakan model project based learning kelompok a tk. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2), 18–24. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i2.9132>
- Salsabila, S., & Purwanti, R. (2023). Mengembangkan kedisiplinan anak melalui kombinasi model rolex dan media audio visual. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Septiawati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Papan Flanel Di PAUD BKB Kemas Tunas Bangsa Kabupaten Serang Banten. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 11459-11469.
- Shafira, N. A., & Sakerani, S. (2023). Meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dan kemampuan berhitung permulaan menggunakan model cooperative learning. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(2).
- Sumriah, S., & Purwanti, R. (2022). Mengembangkan aspek kognitif anak mengenal benda

- berdasarkan fungsinya melalui demapapa di kelompok b tk negeri barambai. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 31. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i2.5448>
- Suriansyah, A., & A. A. (2015). Strategi kepemimpinan kepala sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat dalam membentuk karakter siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 234–247. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4828>
- Wanti, N. I. R. I. (2022). Penerapan model make a match untuk meningkatkan keaktifan siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 44–50.