

Mengembangkan Motivasi dan Aspek Kognitif Menggunakan Model MAPLE pada Anak Taman Kanak-Kanak

Norliana* dan Celia Cinantya

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

* 2010126220051@mhs.ulm.ac.id

ABSTRACT

In this research, the problem is the low motivation and results of the development of children's cognitive aspects in recognizing shapes, colors and sizes because learning is one-way, less interesting and abstract. The aim of the research is to describe teacher activities, analyze motivation and the results of children's cognitive development in recognizing shapes, colors and sizes using the MAPLE model. With an approach using qualitative research with the type Classroom Action Research (PTK), four meetings were held. The research setting was 9 children from group A at Kenanga Kindergarten, Banjarmasin. Data collection uses observation techniques and assessments of teacher activities, motivation and children's cognitive development results. Data analysis uses qualitative descriptive techniques which are presented in tables and graphs, along with the specified indicators of development success. The research results showed that at meeting 4 teacher activities had achieved a score of 30 in the Very Good category. At meeting 4 children's motivation classically achieved a score of 89% in the category Almost All Children are Motivated and at meeting 4 the results of children's cognitive development classically achieved a score of 89% of children managed to get the BSB and BSH categories.

Keywords: Cognitive; Model Maple; Motivation; Teacher

ABSTRAK

Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan adalah rendahnya motivasi dan hasil perkembangan aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna, dan ukuran dikarenakan pembelajaran bersifat satu arah, kurang menarik dan abstrak. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk warna dan ukuran dengan menggunakan model MAPLE. Dengan pendekatan menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan empat kali pertemuan. Setting penelitian ialah 9 orang anak kelompok A TK Kenanga Banjarmasin. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi serta penilaian aktivitas guru, motivasi, dan hasil perkembangan kognitif anak. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang dipaparkan dalam tabel dan grafik beserta indikator keberhasilan perkembangan yang ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aktivitas guru pertemuan 4 telah mencapai skor 30 dengan kategori Sangat Baik. Pada motivasi anak pertemuan 4 secara klasikal mencapai skor 89% dengan kategori Hampir Seluruh Anak Termotivasi dan pada pertemuan 4 hasil perkembangan kognitif anak secara klasikal mencapai skor 89% anak berhasil mendapatkan kategori BSB dan BSH.

Kata Kunci: Kognitif; Model Maple; Motivasi; Guru

How to cite:

Norliana, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan motivasi dan aspek kognitif menggunakan model *maple* pada anak taman kanak-kanak. *Gawi: Journal of Action Research*, 2(1), 9-17.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan untuk mendorong berbagai potensi anak, sehingga dapat berkembang maksimal ([Maimunah, 2021](#)). Pembelajaran anak usia dini harus menarik dan menyenangkan bagi anak. Motivasi anak untuk belajar dapat dilihat dari semangatnya saat belajar. Motivasi sangat penting untuk anak usia dini karena dapat meningkatkan hasil belajar dan perubahan tingkah laku anak, mendorong anak untuk belajar secara aktif, mencurahkan konsentrasi untuk mengikuti proses pembelajaran, dan mendorong anak untuk berpedoman pada dorongan lingkungan untuk meningkatkan kualitas belajar ([Fitriani & Aulia, 2020](#)). Mereka yang termotivasi untuk belajar menunjukkan tanda-tanda rajin mengerjakan tugas, memiliki semangat saat belajar, tidak takut menghadapi kesulitan, mandiri, mampu membela pendapatnya, dan ingin memecahkan masalah ([Winata, 2021](#)). Beberapa tanda bahwa seorang anak ingin belajar yaitu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, cita-cita dan harapan masa depan, penghargaan, disiplin, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang baik ([Agustin et al., 2017](#)).

Aspek perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting karena kognitif merupakan proses berpikir, terutama kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan fakta atau peristiwa ([Euis Fajriyah, 2018](#)). Pengembangan kognitif anak usia dini dibantu oleh lima program yaitu: bentuk, warna, ukuran, pengelompokan, dan pengurutan ([Halimah, 2021](#)). Akan tetapi kenyataannya pada kelompok A di TK Kenanga Banjarmasin, berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 23 Januari 2024 bersama ibu Arini kelompok A bahwa masalah yang terjadi pada kelompok A yaitu rendahnya motivasi hal ini terlihat ada anak yang tampak lesu, mudah bosan, kurangnya minat pada saat pembelajaran, mudah putus asa saat mengerjakan tugas jika mengalami kesulitan, mengantuk, terlambat datang, meminta bantuan guru dan tidak disiplin pada saat pembelajaran. Dan rendahnya kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran dalam pembelajaran tersebut telah di laksanakan namun masih banyak anak yang belum bisa mengenal dengan baik. Yang mana anak belum mampu mengenal bentuk, warna dan ukuran yang mana bentuk seperti persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga, warna seperti kuning dan jingga, hijau dan biru serta, anak belum mampu mengenal ukuran seperti besar-kecil, panjang-pendek, banyak-sedikit, dan tinggi-rendah. Sehingga dari 9 anak tersebut ada 3 anak (33%) dengan kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak (33%) dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak (22%) dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak (11%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penyebab rendahnya motivasi, dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat satu arah sehingga anak menjadi kurang aktif dan anak tidak memperhatikan guru ketika proses belajar mengajar tengah berlangsung. Sedangkan pada anak-anak hanya menjadi pendengar pasif akibatnya, anak menjadi bosan dan tidak termotivasi dalam belajar meski sambil bermain. Selain itu pembelajaran kurang menarik, pembelajaran yang hanya mengandalkan papan tulis dan LKS tanpa memberikan contoh maupun media sehingga anak tidak tertarik dalam pembelajaran. Serta pembelajaran bersifat abstrak yang mana media yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung kurang kreatif dan monoton. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan saja dan tidak diatasi, maka akan berdampak negatif kepada anak-anak. Dampak tersebut anak tidak memiliki hasrat atau keinginan untuk berhasil belajar dan keinginan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu akan mengakibatkan anak tidak mampu untuk berfikir kritis, hal ini dikarenakan anak yang tidak mau bertanya menjadikan aktivitas anak cenderung pasif dan tidak fokus saat kegiatan belajar ([Sufa et al., 2022](#)). Anak juga akan kesulitan dalam memahami konsep matematika seperti membedakan bentuk, ukuran dan warna yang ada disekitar nya, yaitu bentuk persegi yang seperti buku, bentuk persegi panjang seperti pintu, bentuk lingkaran seperti bulan dan bentuk segitiga seperti atap rumah. Tidak bisa membedakan warna-warna, Konsep-konsep tersebut perlu untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada anak sebagai bekal untuk

kehidupannya kelak ([Nurjanah et al., 2015](#)). Untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang diberikan yaitu dengan model MAPLE.

Model MAPLE merupakan akronim dari model *problem based learning*, *make a match* dengan media *bussy book Printable*. Berdasarkan kata “Maple” dalam bahasa kanada memiliki arti “keharmonisan”, keharmonisan ditandai dengan transformasi warna daun maple itu sendiri seiring dengan perubahan musim, dari musim semi sampai musim gugur, warna daun maple berubah dari hijau sampai merah atau kuning. Sehingga dipilihnya model MAPLE diharapkan akan membuat anak lebih bersemangat belajar dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga suasana kelas akan menjadi kondusif pada saat kegiatan pembelajaran. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis, analitis, logis dan sistematis untuk menemukan solusi memecahkan masalah melalui kegiatan yang bersifat ilmiah ([Poerwati et al., 2021](#)). Model PBL sebagai pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan pembelajaran yang bersifat pada anak dengan masalah sebagai acuan dalam proses pembelajarannya ([Anindyta & Suwarjo, 2014](#)). Keunggulan dari model ini yaitu dapat mengembangkan sikap ilmiah dan keterampilan berpikir kritis sebagai hasil dari pembelajaran berbasis masalah ([Agusta & Suriansyah, 2020](#)).

Model pembelajaran *Make A Match* melibatkan siswa mencari pasangan kartu yang berfungsi sebagai soal atau jawaban sebelum tenggat waktu. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberikan poin. Keunggulan dari model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, baik secara kognitif maupun fisik, ada unsur permainan, sehingga tipe ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar murid, dan efektif melatih kedisiplinan murid menghargai waktu ([Nurfiati et al., 2020](#)). Anak-anak akan bebas dari tekanan dan dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui aktivitas bermain yang bermakna, sifat menyenangkan yang dihasilkan oleh penggunaan model ini membuat anak lebih mudah memahami ide-ide yang disampaikan ([Afrida et al., 2022](#)).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran ([Firmadani, 2020](#)). *Busy Book* merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) bagi anak-anak dalam bentuk buku (*book*) yang setiap halamannya berisi berbagai macam kegiatan interaktif ([Astuti et al., 2023](#)) *Busy Book Printable* bentuknya yang berwarna akan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tentunya materi yang di ajarkan akan di serap dengan mudah oleh anak-anak ([Mufliharsi, 2017](#)). Permainan yang menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, yang mana tanpa disadari anak telah banyak belajar dari permainan tersebut ([Sumriah & Purwanti, 2022](#)). *Busy Book Printable* ini dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan kognitif anak seperti mencocokkan dan mengklasifikasi bentuk, ukuran dan warna. Media *Busy Book* dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan kognitif. Karena *Busy Book* adalah jenis media baru yang inovatif yang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka, media *Busy Book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak selama proses pembelajaran ([Nilmayani et al., 2017](#)). *Busy Book* akan membantu meningkatkan kreativitas anak, melatih keterampilan motoriknya, dan merangsang keingin tahuannya akan sesuatu. Saat membuka *Busy Book*, anak dapat bermain sambil belajar, misalnya belajar mengenal huruf, angka, warna, bentuk dan ukuran. Bahkan beberapa *Busy Book* juga mengenalkan anak tentang cara mengelompokkan warna, mencocokkan, menempel dan memasangkan, serta masih banyak lagi keterampilan dasar yang bisa dikenalkan pada anak ([Astuti et al., 2023](#)).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi, dan menganalisis perkembangan kognitif pada anak kelompok A di TK Kenanga Banjarmasin. Adapun unsur kebaruan dari penelitian ini adalah menggunakan model PBL, *Make A Match* dan media *Busy Book Printable* untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran. Model MAPLE ini tidak banyak digunakan peneliti dalam mengembangkan

aspek kognitif, apalagi penggunaan media yang sangat sedikit digunakan dalam penelitian serta akronim nama model MAPLE yang belum dipakai oleh peneliti lain. Adapun variabel yang diteliti yaitu motivasi dan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran, sehingga kombinasi dari variabel, model dan media merupakan kebaruan dari penelitian ini.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakukan sekurang-kurangnya terdiri dari 2 siklus. Tahapan setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi ([Arikunto et al., 2021](#)). Subjek data penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Kenanga Banjarmasin. Teknik pengumpulan data terdiri dari 4 bagian yaitu: hasil observasi motivasi anak, dan hasil observasi pengembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran dengan menggunakan model MAPLE. Selanjutnya, analisis data dari lembar observasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan informasi tentang cara meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menemukan perbaikan dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan kegiatan guru. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah tindakan guru dapat meningkatkan perkembangan anak. Teknik analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis motivasi anak, dan hasil pengembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran. Untuk mengetahui keberhasilan dan keefektifannya, dapat dirumuskan indikator kinerja yang dijadikan acuan keberhasilan perkembangan. Dikatakan berhasil apabila aktivitas guru mendapatkan perolehan 26–32 berkriteria Sangat Baik. Motivasi anak secara individual mendapatkan skor 13–16 tergolong Sangat Termotivasi dan secara klasikal $\geq 80\%$ anak berkategori hampir seluruh anak termotivasi. Hasil perkembangan anak secara individu minimal anak mendapatkan skor 3 berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan secara klasikal $\geq 80\%$ anak memperoleh berkembang sesuai dengan harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian, dengan menggunakan model MAPLE berhasil meningkatkan motivasi belajar anak, dan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran pada anak kelompok A TK Kenanga Banjarmasin. Hal ini terlihat dari aktivitas guru perolehan skor yang terus meningkat, dimana pada pertemuan 4 mencapai skor 31 dengan kriteria sangat baik. Dalam pembelajaran perkembangan kognitif mengenal bentuk, warna dan ukuran dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan ke 4 aktivitas guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Aktivitas guru berjalan dengan baik karena guru berusaha untuk merencanakan dan membenahi pembelajaran setiap pertemuan untuk meningkatkan kualitas aktivitas guru setiap pertemuan. Sejalan dengan penelitian ([Salsabila & Novitawati, 2021](#)). Pembelajaran yang sudah dilakukan guru berjalan dengan baik pada tiap siklus guru melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekurangan sehingga guru tidak melakukannya lagi pada pertemuan berikutnya, yang akan menghasilkan hasil yang lebih baik.

Guru profesional adalah mereka yang dapat menggunakan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif ([Ramadina & Cinantya, 2022](#)). Seorang guru profesional harus dapat merefleksikan dirinya sebagai seorang profesional, yang ditunjukkan oleh kemampuan berpikir abstrak dan komitmen terhadap profesinya ([Suriansyah et al., 2015](#)). Jumlah aktivitas yang lebih besar yang dilakukan oleh guru terkait dengan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, seperti mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ini juga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk mencari dan memperbaiki kesalahan dalam pembelajaran sebelumnya untuk meningkatkan setiap kegiatan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru ([Samiyah & Anggraeni, 2021](#)). Guru sangat penting untuk keberhasilan belajar anak, jadi mereka harus dapat membantu, memberikan, dan menciptakan lingkungan di mana anak dapat belajar secara efektif dan menyenangkan.

Keberhasilan belajar peserta didik bergantung pada upaya guru dalam memberikan bimbingan dan bantuan dalam kegiatan belajar ([Aslamiah et al., 2022](#)). Dengan demikian, dengan menggunakan model yang ditawarkan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas anak, guru dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka, dapat meningkatkan motivasi anak, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak ([Norhikmah & Rini, 2022](#)). Hasil aktivitas guru dalam perkembangan kognitif khususnya mengenal bentuk, warna dan ukuran dengan menggunakan model MAPLE pertemuan 1 – 4 terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Presentase	Kriteria
1	17	53%	Cukup
2	23	71%	Baik
3	25	78%	Baik
4	31	96%	Sangat Baik

Berdasarkan motivasi anak saat melaksanakan pembelajaran dalam pertemuan 4 mencapai presentase 89% dengan kategori hampir seluruh anak termotivasi. Meningkatnya motivasi anak pada setiap pertemuan disebabkan dalam model MAPLE tidak hanya menggunakan LKPD saja namun juga anak menggunakan media yang menarik. Motivasi belajar sangat penting untuk proses belajar karena mampu menumbuhkan semangat belajar anak-anak, dan mendorong mereka untuk melakukan sesuatu ([Arianti, 2019](#)). Motivasi bertujuan untuk mendorong siswa untuk memiliki keinginan untuk belajar, sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan mencapai perkembangan mereka sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. ([Rahmawati, 2020](#)).

Seseorang memiliki motivasi belajar dalam diri anak seperti rajin mengerjakan tugas, meningkatkan semangat anak selama pembelajaran, ulet menghadapi kesulitan, mandiri, keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan, disiplin, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang baik ([Agustin et al., 2017](#); [Emda, 2018](#); [Fitriani & Aulia, 2020](#); [Winata, 2021](#)). Motivasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. faktor internal ialah faktor yang ada dalam diri manusia itu sendiri yang berupa sikap, kepribadian, pendidikan, pengalaman dan cita-cita. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri manusia itu sendiri seperti lingkungan sosial dan lingkungan non sosial ([Nadhifah et al., 2021](#)). Adapun Hasil tabel rekapitulasi motivasi anak pertemuan 1 – 4 terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Motivasi Anak

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	22%	Sebagian kecil anak termotivasi
2	55%	Sebagian anak termotivasi
3	77%	Sebagian besar anak termotivasi
4	89%	Hampir seluruh anak termotivasi

Hasil penelitian yang dilaksanakan pertemuan 4 menunjukkan sekitar 0% dengan kategori belum berkembang, sekitar 11% kategori mulai berkembang, sekitar 11% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan sekitar 78% dengan kategori berkembang sangat baik. Yang artinya indikator yang diharapkan telah tercapai.

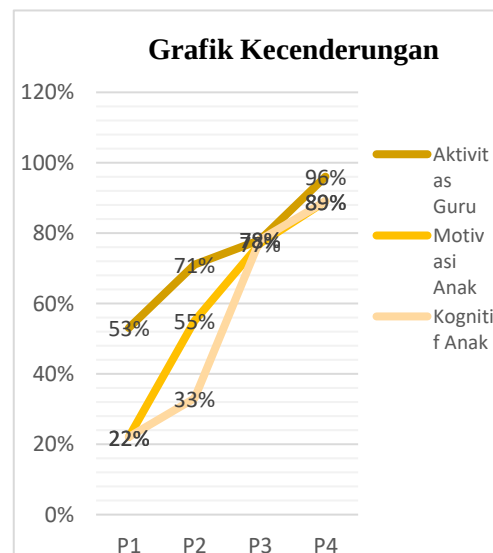
Meningkatnya perkembangan ini disebabkan pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan baik oleh guru maka, hasil perkembangan anak meningkat setiap pertemuannya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model MAPLE dapat meningkatkan hasil perkembangan kognitif anak. Untuk membangun pengetahuannya, anak-anak menggunakan kemampuan kognitif untuk memahami dan membedakan berbagai bentuk, warna, ukuran, dan bilangan. Bentuk-bentuk yang diajarkan pada anak usia dini adalah bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang ([Nurjanah et al., 2015](#)).

Konsep ukuran mengacu pada kemampuan seseorang untuk membedakan ukuran suatu benda berdasarkan banyak-sedikit, besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah dan berat-ringan. Memahami konsep ini dapat membantu anak-anak berpikir tentang dunia mereka ([Maulana & Handayani, 2022](#)). Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif ([Nityanasari, 2020](#)). Sejalan dengan pendapat ([Hidayati et al., 2020](#)) kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari kemampuan kognitif dan sangat penting bagi perkembangan otak anak usia dini. Selain itu, warna dapat meningkatkan kepekaan mata karena penglihatan warna yang ada pada benda yang terkena sinar matahari, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang dapat dilihat oleh mata. ([Sari & Syafi'i, 2021](#)). Berikut hasil tabel rekapitulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran pada pertemuan 1 – 4 terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kognitif

Pertemuan	Presentase	Kriteria
1	22%	Belum Berkembang
2	33%	Belum Berkembang
3	78%	Berkembang Sesuai Harapan
4	89%	Berembang Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3 capaian perkembangan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran sudah mencapai indikator keberhasilan. Gambar 1 berikut menunjukkan kecenderungan dari keempat faktor yang diteliti yaitu aktivitas guru, motivasi anak, aktivitas anak dan hasil perkembangan kognitif anak.



Gambar 1 Kecenderungan Seluruh Aspek yang Diteliti

Gambar 1 menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan dalam hal aktivitas guru, motivasi belajar anak, dan hasil perkembangan kognitif anak. Hal ini menunjukkan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui model MAPLE di TK Kenanga Banjarmasin dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan sehingga mencapai indikator keberhasilan. Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak, dan mengembangkan kognitif pada anak usia dini hal ini mendukung dan memperkuat penelitian terdahulu ([Harditia, 2022](#); [Iryanti & Maimunah, 2023](#); [Sugiyanto & Ramang, 2021](#)). Selain itu juga pengaslamiunaan model *Make A Match* mampu membantu meningkatkan motivasi belajar anak dan mengembangkan kognitif pada anak sehingga penelitian ini memperkuat pendapat terdahulu ([Amelia, 2018](#); [Paramita et al., 2014](#); [Yunita](#)

[Elda, 2020](#)). Dan memperkuat dengan pendapat ([Adila, 2022](#); [Sheila, 2022](#)) bahwa penggunaan media *Busy Book Printable* dianggap mampu untuk membantu meningkatkan motivasi belajar anak, dan mengembangkan kognitif pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka bisa disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dan mendapat kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam kemampuan mengenal bentuk, warna dan ukuran melalui model MAPLE pada anak kelompok A mendapatkan berkriteria Sangat Baik. Motivasi anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran pengembangan aspek kognitif dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran mengalami peningkatan dengan mencapai kategori hampir seluruh anak termotivasi. Dan hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, N. S. (2022). *Pengembangan media busy book untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di tk nabila kelompok b yogyakarta*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Afrida, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). Mengembangkan kemampuan mengenal konsep dan lambang bilangan menggunakan kombinasi model kearifan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4924>
- Agusta, A. R., & Suriansyah, A. (2020). *98 model pembelajaran bermuatan pemecahan masalah literasi kolaborasi dan learning is fun*. Universitas Lambung Mangkurat.
- Agustin, Y. T., Gunanto, Y. E., & Listiani, T. (2017). Hubungan motivasi belajar dan disiplin belajar siswa kelas ix pada pembelajaran matematika di suatu sekolah kristen [the relationship between learning motivation and learning discipline of grade 9 mathematics students at a christian school]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(1), 32. <https://doi.org/10.19166/johme.v1i1.716>
- Amelia, N. (2018). *Upaya Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran make a match di raudhatul athfal al-farabi tanjung selamat kecamatan sunggal tahun ajaran 2016/2017*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Anindyta, P., & Suwarjo, S. (2014). Pengaruh problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis dan regulasi diri siswa kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 209–222.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Aslamiah, A., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2022). *Pengelolaan kelas*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. P. F., Pratiwi, C. H. W., Kholidah, N. R. J., & Zuhriah, F. (2023). *Busy book tematik (media multiliterasi anak)*. Deepublish.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Euis Fajriyah. (2018). *Kemampuan literasi matematika ditinjau dari gaya kognitif siswa pada model double loop problem solving berpendekatan rme-pisa*. <http://lib.unnes.ac.id/41028/1/upload> tesis euis.pdf
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan motivasi belajar anak yang menggunakan puzzle dengan yang tidak menggunakan puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.

- Halimah, H. (2021). Penggunaan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113–128. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Harditia, D. (2022). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini di raudatul athfal arrusydah iii bandar lampung. *In Doctoral dissertation, Uin Raden Intan Lampung*.
- Hidayati, S., Robingatin, & Saugi, W. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui kegiatan mencampur warna di tk kehidupan elfhaluy tenggarong. *Yaa Bunayya : Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 24. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6683/4245>
- Maimunah, M. (2021). Implementasi pembelajaran nilai moral dan sosial di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 17–27.
- Maulana, N., & Handayani, A. T. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep ukuran melalui metode outdoor learning di tk negeri pagar merbau kelompok b ta 2021/2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(4), 50–62.
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa*, 5(2), 146–155.
- Nadhifah, I., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2021). Analisis peran pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 91–96.
- Nilmayani, N., Risma, D., & Zulkifli, N. (2017). Pengaruh penggunaan media busy book terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di paud terpadu filosofia kubu babussalam rokan hilir. 4(2), 1–14.
- Nityanasari, D. (2020). Alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 9–14.
- Norhikmah, & Rini, T. P. W. (2022). Mengembangkan kemampuan sains anak dengan menggunakan model project based learning dan metode eksperimen. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 10–20. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i3.6996>
- Nurfiati, Mandailina, V., Mahsup, Syaharuddin, Abdillah, & Fitriani, E. (2020). Effect of make a match learning model on student learning outcomes on statistical materials. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Nurjanah, A. S., Sujana, Y., & Karsono. (2015). Upaya meningkatkan konsep bentuk , warna, dan pola melalui media playdough pada anak kelompok a tk aisyiyah ii sroyo tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Sebelas Maret*.
- Paramita, Suniasih, N. W., & Suara, I. M. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make-a match untuk meningkatkan kemampuan kognitif (bentuk, warna, ukuran dan pola) pada anak kelompok b semester ii tk ganesha Denpasar tahun ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., & Suryaningsih, N. M. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis eksperimen sederhana dalam pengenalan sains anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1472–1479. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1233>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan aktivitas dan motorik halus anak kelompok a dalam membuat garis sesuai pola melalui model coklat di tk aba 1 pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20–32. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4696>
- Salsabila, N., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan kemampuan anak dalam aktivitas eksploratif melalui model picture and picture, metode eksperimen dengan media loose parts.

- Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 42–51. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4299>
- Samiah, S. S., & Anggraeni, C. A. (2021). Peningkatan sikap toleransi melalui kombinasi model direct instruction, metode bercerita dengan cerita rakyat di tk b. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 52–60. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4300>
- Sari, N. S., & Syafi'i, I. (2021). Pengembangan kemampuan mengenal warna anak usia dini melalui media water beads. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.24853/yby.5.1.28-33>
- Sheila, S. (2022). *Penggunaan media busy book tema tanaman untuk meningkatkan kognitif anak usia dini 5-6 tahun di tk reva kid's kemiling bandar lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sufa, F. F., Gunarhadi, Akhyar, M., & Yusuf, M. (2022). *Mengenalkan konsep matematika melalui bermain imajinasi pada anak usia dini*. Unisri Press.
- Sugiyanto, & Ramang. (2021). Model pembelajaran penerapan problem based learning pada anak usia dini. *Wiyatamandala*, 1(1), 86–95.
- Sumriah, & 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>
- Suriansyah, A., Aslamiah, & Sulistiyana. (2015). *Profesi kependidikan perspektif guru profesional*. Jakarta: Rajawali Pers. PT Rajagrafindo Persada.
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran online selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Yunita Elda, S. (2020). *Upaya mengembangkan aspek kognitif dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dengan kombinasi model make a match dengan metode pemberian tugas kelompok b tk aisyiyah iv kelua kabupaten tabalong*. Universitas Lambung Mangkurat.