



---

---

**STRATEGI INOVATIF UNTUK PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI:  
DAMPAK MEDIA *FIND AND MATCH BOX* DI TKIT WAHDHAH ISLAMIAH 04  
KALAENA**

**Baiq Linda Apriani**

TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena | email: [baiqlinda345@gmail.com](mailto:baiqlinda345@gmail.com)

---

---

**Abstrak:** artikel ini membahas pengaruh penggunaan Media Find and Match Box terhadap kemampuan kognitif anak di kelompok B TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena, Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan belajar anak dan manfaat dari penggunaan media tersebut. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus masing-masing terdiri dari tiga pertemuan-penelitian ini melibatkan 16 anak usia prasekolah (7 laki-laki dan 9 perempuan) pada tahun ajaran 2021/2022. Metode pemecahan masalah yang diterapkan adalah proses belajar mengajar dengan Media *Find and Match Box*, dan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan, skor rata-rata kemampuan kognitif anak adalah 32%, yang dinilai kurang baik. Setelah siklus I, ketuntasan klasikal masih di bawah target (80%), namun siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata ketuntasan mencapai 87%. Manfaat Media Find and Match Box termasuk proses pembelajaran yang efektif, menarik perhatian anak, serta meningkatkan semangat dan kepercayaan diri anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Media Find and Match Box berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena.

**Kata Kunci :** Anak Usia 5-6 Tahun, Find And Match Box, Kemampuan Kognitif.

**Abstract:** *The article discusses the effect of using Find and Match Box Media on children's cognitive abilities in group B of TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena, East Luwu Regency. This study aims to measure the increase in children's learning abilities and the benefits of using this media. Using the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles—each consisting of three meetings—this study involved 16 preschool children (7 boys and 9 girls) in the 2021/2022 academic year. The problem-solving method applied was the teaching and learning process with Find and Match Box Media, and data were collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using descriptive statistics. The results of the study showed that before the action, the average score of children's cognitive abilities was 32%, which was considered poor. After cycle I, classical completeness was still below the target (80%), but cycle II showed a significant increase with an average completeness reaching 87%. The benefits of Find and Match Box Media include an effective learning process, attracting children's attention, and increasing children's enthusiasm and self-confidence. This study concluded that the use of Find and Match Box Media successfully improved children's cognitive abilities in group B of TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena.*

**Keywords:** *Children Age 5-6 Years, Find And Match Box, Cognitive Ability.*

**TUNAS CENDEKIA**

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Institut Agama Islam Negeri Palopo

Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo. Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

© **Corresponding Autor**

Address: Luwu Timur

Phone: 082195324048

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan, pada zaman globalisasi pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Pendidikan pada kodratnya merupakan sebuah cara atau tindakan secara sadar untuk membantu anak-anak baik secara lahiriyah maupun batiniah, menuju kearah peradaban manusia yang lebih baik (Wayan, 2019). Peran pendidikan sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan anak-anak bangsa, dan adapun pengertian lain dari pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan sebuah suasana dan proses pembelajaran yang efektif.

Pada dasarnya, pendidikan prasekolah (preschool) adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Taman Kanak-kanak sebagai salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah formal. Sekolah adalah usaha untuk mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik yang artinya sekolah memegang penting peranan perkembangan anak didik. Dikarenakan pada saat TK pengoptimalan aspek-aspek perkembangan kognitif, emosional dan psikomotorik dan sebagainya, hal ini dikarenakan TK merupakan tingkatan lembaga PAUD terakhir sebelum memasuki Sekolah Dasar. Kesiapan anak didik sudah mampu mengikuti pembelajaran, memiliki minat belajar yang positif dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik (Wulandari & Purwanta, 2020).

Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang berada pada jalur formal yang dapat digunakan sebagai wadah anak dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Aspek yang harus dikembangkan diantaranya aspek bahasa, kognitif dan motorik namun peneliti fokus membahas satu aspek yaitu aspek perkembangan kognitif.

Masa anak-anak bisa dikatakan sebagai masa Golden Age atau masa keemasan, maksudnya ialah anak masa pertumbuhan, saat masa ini sangat baik jika sebagai orang tua maupun guru memanfaatkan anak untuk melatih kognitif anak sesuai tingkatan anak yang tertera dalam Peraturan menteri No 137 tahun 2014, tingkatan usia dan berfikir anak berbeda-beda sesuai dengan usia anak.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang tidak efektif dan kurang optimal dapat mengakibatkan penurunan kemampuan kognitif peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran yang berfokus pada guru, dimana guru memberikan tugas dan peserta didik mengerjakan tugas Lalu mengumpulkannya. Begitupun dengan ketersediaan fasilitas belajar di rumah dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah keterlibatan orang tua sangat memberikan peranan penting dalam pertumbuhan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak merupakan kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, yakni menerima, mengolah, dan memahami suatu informasi.

Perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat penting untuk menstimulasi aspek perkembangan yang lainnya, sehingga penting bagi anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada. Pada anak usia dini aspek perkembangan kognitif dapat

dilihat pada indikator aspek pengetahuan yang tertuang dalam kompetensi inti 3 dalam kurikulum 2013 yaitu “Mengetahui cara menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan berperilaku kreatif”. Dengan adanya indikator ini diharapkan kepada semua pendidik dapat menjadikan acuan untuk menstimulasi anak usia dini dan dapat mengukur ketercapaian perkembangan anak (Aghnaita, (2017).

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana seseorang mempelajari kemudian memikirkan lingkungannya (Sumardi, et.al., 2017). Kognitif adalah proses berpikir, memecahkan masalah, mempelajari hal baru yang kemudian mendapatkan pengetahuan.

Berpikir adalah proses manipulasi yang melibatkan informasi secara mental, seperti membentuk konsep-konsep abstrak, menyelesaikan berbagai masalah, mengambil keputusan, dan melakukan refleksi kritis atau menghasilkan gagasan kreatif.

Kata Fakkara (berfikir) telah berulang kali disebutkan dalam Al-Quran bentuk Fi'il Madhi dan Mudhari' kira-kira Sembilan belas ayat. Bentuk Fakkara disebutkan satu kali yaitu dalam firmannya dalam QS. Al-Imran/3: 190. “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal (90). (Yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini

sia-sia. Mahasuci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka” (191). (QS. Ali ‘Imran/3:190-191) (Kementerian Agama, 2018)

Dalam ayat diatas menurut Hamka bertemulah dua hal yang tidak dapat dipisahkan yaitu zikir dan pikir, dipikirkan semua yang terjadi itu. Maka karena dipikirkan timbullah ingatan sebagai kesimpulan dari berfikir yaitu bahwa semua itu tidaklah terjadi dengan sendirinya, melainkan ada Tuhan yang Maha Pencipta itulah Allah (Hamka, 1983).

Dari ayat tersebut memberikan kita pemahaman bahwa Allah Swt. telah memikirkan dan menetapkan, kita sebagai manusia diberikan akal fikiran untuk berfikir dan yang membuat kita berbeda dengan mahluk lainnya.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah aset pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam meningkatkan pembelajaran ilmu pengetahuan, dengan berbagai macam media pembelajaran. Media dapat menjadi bahan dalam memberikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran mendorong minat peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan guru, dengan tujuan agar lebih mudah. Sebagai pendidik harus memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, layak dan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pendidikan (Dwijayani, 2019).

Kognitif anak penting untuk ditingkatkan mulai dari taman kanak-kanak hingga ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena perkembangan kognitif berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Fakta yang ditemukan dilapangan

bahwa peserta didik cenderung kurang dalam perkembangan berfikir, terlebih di masa pandemi ini. Sebagaimana hasil lapangan yang didapat peneliti ketika pra observasi yang mulai dilaksanakan pada tanggal 22 November 2021 sampai dengan tanggal 28 November 2021 yang berlokasi di TK Wahdah Islamiyah 04 Kecamatan Kalaena Kabupaten Luwu Timur, yakni setelah pra observasi dapat ditemukan beberapa fakta antara lain sebelum melakukan pembelajaran luring, pihak sekolah melakukan pembelajaran secara Online, pada saat itu sangat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif dan juga setelah dilakukan wawancara terhadap orang tua siswa dan hasil wawancara ditemukan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik sehingga hal itu juga mempengaruhi perkembangannya kognitif anak.

Awal pembelajaran Online yang dilakukan guru ialah menggunakan media whatsapp, guru memberikan tugas berupa LKA (Lembar Kerja Anak) kepada peserta didik melalui group whatsapp yang telah dibuat setelah itu peserta didik mengerjakan tugas dengan dibantu orangtua di rumah setelah pembelajaran online dilakukan ternyata proses pembelajaran tidaklah efektif sehingga guru memutuskan untuk melakukan proses pembelajaran secara luring yang dilakukan dirumah salah satu wali peserta didik.

Melihat keadaan saat pra observasi peneliti ingin menawarkan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik, serta media tersebut memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga kemampuan kognitif peserta didik akan terasah dan semakin berkembang, serta mampu bersaing dan juga meraih prestasi di lingkungan peserta didik itu sendiri.

Peneliti memberikan solusi secara nyata dan efektif serta optimal dalam keadaan pandemi *pasca new normal*, antara lain: Dengan adanya media dapat mengurangi kejenuhan serta menambah minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran Find and Match Box dapat merespon dua perkembangan kognitif peserta didik secara langsung yaitu mencocokkan dan juga mengenalkan anak bentuk geometri secara tidak langsung, dengan Media Find and Match Box kemampuan kognitif peserta didik dapat terukur secara jelas tiap person atau individual. Dari uraian diatas, untuk menarik minat dan semangat anak maka peneliti membuat judul “Upaya Peningkatan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Find and Match Box di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena Kabupaten Luwu Timur”

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian, pemilihan metode sangat penting untuk memastikan keabsahan data. Metode penelitian harus disesuaikan dengan subjek dan objek penelitian agar hasilnya valid. Salah satu metode yang sering digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipopulerkan oleh Kurt Lewin. PTK melibatkan siklus yang terdiri dari empat komponen utama: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Komponen-komponen ini membentuk siklus berulang yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan dalam proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode PTK untuk meningkatkan hasil belajar siswa di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena, Kabupaten Luwu Timur. PTK adalah metode kualitatif yang menekankan pada observasi langsung dan interaksi

dengan subjek penelitian, dalam hal ini adalah anak-anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognisi anak dengan menggunakan media edukatif "Find and Match Box."

Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena, yang terdiri dari 9 perempuan dan 7 laki-laki. Penelitian dilaksanakan dari April hingga Mei 2022 di lokasi yang sama, yakni di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena, Kabupaten Luwu Timur.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam siklus pertama, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian, menyiapkan lembar observasi, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Find and Match Box. Media ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenal berbagai konsep seperti perbedaan ukuran, klasifikasi berdasarkan warna dan bentuk, serta huruf vokal dan konsonan. Selama pelaksanaan, guru berperan aktif dalam mendampingi dan membimbing siswa, sementara peneliti memantau dan mendokumentasikan proses tersebut.

Observasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media dan bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut. Refleksi di akhir siklus digunakan untuk menganalisis hasil observasi, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan, serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Siklus kedua mengikuti perencanaan dan skenario pembelajaran dari siklus pertama, dengan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi. Proses ini melibatkan perencanaan yang lebih matang,

pelaksanaan yang ditingkatkan, dan observasi yang lebih mendetail untuk menilai kemajuan siswa.

Instrumen penelitian mencakup kuesioner, wawancara, dan lembar observasi. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi dari guru dan kepala sekolah mengenai efektivitas dan manfaat media Find and Match Box. Lembar observasi dirancang untuk mencatat perkembangan kognitif siswa berdasarkan indikator seperti kemampuan mengenal ukuran, klasifikasi benda, dan pemahaman huruf vokal serta konsonan. Dokumentasi berupa foto dan catatan proses pembelajaran digunakan untuk memperkuat data observasi.

Teknik analisis data mencakup pengolahan statistik deskriptif untuk menilai perkembangan siswa berdasarkan lembar observasi. Skor dari setiap indikator dikategorikan dalam rentang yang menunjukkan tingkat perkembangan, dari "Belum Berkembang" hingga "Berkembang Sangat Baik." Dengan cara ini, peneliti dapat mengukur peningkatan kognisi anak secara objektif dan sistematis.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan metode pembelajaran di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena melalui penggunaan media edukatif yang dirancang khusus. Dengan mengikuti siklus PTK dan menggunakan berbagai instrumen untuk pengumpulan data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan kognitif anak-anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas kalaboratif

yang terdiri dari 2 siklus. 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi begitu juga siklus 2.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif belajar anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan bermain menggunakan Media Find and Match Box. Find and match box dalam penelitian ini merupakan media sederhana sebagai pelengkap keaktifan papan tulis. Media Find and Match Box ini didesain dengan box yang di dalam box terdapat kartu-kartu yang digunakan untuk belajar. Dimana gambar yang ada di dalam box akan dicocokkan sesuai aturan. Menurut Jean Piaget dalam teori kognitif pra-operasional, pada tahap ini pemikiran lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional. Ketika menggunakan Media Find and Match Box terdapat simbol-simbol yang digunakan anak.

Find and match box diawali dengan mengenalkan benda terkecil hingga buah terbesar, mengenal huruf Vocal dan Konsonan, mengklasifikasikan benda sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan benda dengan pasangan hingga anak bercerita dengan menggunakan kartu sesuai pilihan anak yang telah peneliti siapkan didalam Media Find and Match Box.

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan, kemampuan kognitif mendapat peningkatan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas siklus II tahap akhir. Namun, Dalam penelitian ini terdapat satu anak yang perkembangan kognitif dari siklus 1 hingga siklus 2 memperoleh kategori BB (Belum berkembang), ada beberapa hal

mengakibatkan peserta didik mengalami perkembangan kognitif salah satunya faktornya yaitu faktor lingkungan keluarga dan memang kognitif peserta didik kurang bahkan untuk berbicara pun anak masih belum terdengar jelas. Peningkatan perkembangan kemampuan belajar anak di kelompok B di TKIT Wahdah Islamiyah Kalaena Kabupaten Luwu Timur jika dipersentase rata-rata dari kondisi awal 32%, dan mencapai persentase dari semua indikator  $\geq 80\%$  setelah dilakukan tindakan dari 16 anak atau setara dengan 13 anak memperoleh nilai ketuntasan BSH dan BSB.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif belajar peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan Find and Match Box. Find And Match Box dalam penelitian ini juga sebagai alat peraga yang sangat membantu guru. Sejak diberlakukannya kurikulum 2013 Keberadaan media pembelajaran pun semakin eksis dalam dunia pendidikan dimana dijelaskan bahwa media pembelajaran diintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan bantuan Find and Match Box, maka diinginkan dalam proses belajar mengajar kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan cepat dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui Find and Match Box. Selain itu, Find and Match Box akan lebih efektif jika dibandingkan dengan pengenalan yang dilakukan guru dengan menulis di papan tulis.

Kelompok TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena yang masih baru dalam menggunakan Find and Match Box untuk meningkatkan kemampuan kognitif belajar anak juga mengalami beberapa penyesuaian. Hal ini dilihat dari hasil

observasi di Siklus I yang belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Banyak anak di Kelompok B masih menyesuaikan diri dalam penggunaan Find And Match Box dengan mencoba mengurutkan dan mengenal huruf Vocal dan Konsonan masih banyak yang belum benar, maupun maju untuk bercerita kebanyakan anak masih belum mampu.

Setelah berulang kali mencoba dan mengalami kesalahan, anak-anak di Kelompok B pada penelitian Siklus II dapat meningkatkan kemampuan kognitif belajar anak dengan benar dan lancar serta dapat mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu dengan rata-rata anak mendapat skor 4, berarti anak sudah mencapai kriteria keberhasilan sangat baik. Dalam teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh Gage dan Berliner, dimana teori Behavioristik merupakan teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Pada siklus I penelitian masih terdapat indikator yang belum tercapai, Namun disiklus ke II ini indikator pada siklus I yang tidak tercapai mampu dicapai pada siklus II karena adanya pengalaman anak dalam belajar menggunakan Media Find and Match Box.

Proses pembelajaran dari kegiatan Siklus I sampai dengan Siklus II banyak perbaikan yang dilakukan, baik dari segi penyampaian materi, sampai dengan perbaikan pada Media Find And Match Box itu sendiri. Adanya penyesuaian yang dilakukan dari beberapa kasus yang ditemukan pada kegiatan Siklus I dan kemudian menjadi referensi untuk perbaikan pada kegiatan Siklus II sangat terlihat dari Find And Match Box yang tadinya hanya menggunakan mencocokkan di Media Find And Match Box, namun pada Siklus II menggunakan metode sambil bermain dengan Media Find And Match

Box agar anak lebih mudah dalam menerima informasi yang diberikan.

Rata-rata peningkatan nilai pada Siklus II hingga mencapai kriteria keberhasilan tersebut dikarenakan anak sudah terbiasa dengan penggunaan Find And Match Box dan penyampaian materi juga disampaikan dengan menarik. Peneliti juga menggunakan beberapa metode saat menyampaikan materi menggunakan Find And Match Box yang pertama metode bermain yang dapat mengembangkan kognitif anak untuk memiliki kemampuan berpikir dan pengetahuan terhadap permasalahan melalui belajar sambil bermain, hal ini juga dapat meningkatkan imajinasi anak yang luar biasa dapat dilihat dari cara anak berbicara sendiri ketika sedang bermain. Yang kedua metode bercerita yang bermanfaat untuk melatih daya serap dan daya tangkap peserta didik, meningkatkan konsentrasi peserta didik, meningkatkan hubungan antara peneliti dan peserta didik, serta menciptakan situasi menyenangkan saat proses belajar mengajar. Yang ketiga metode kerja kelompok yang bertujuan untuk bisa bekerja sama dengan temannya, saling menghargai dan bisa berbagi. Setelah anak melakukan sesuatu peneliti memberikan pujian dengan mengangkat jempol dan memberikan tepuk tangan kepada anak sehingga anak sangat antusias belajar menggunakan Find And Match Box.

Setelah proses belajar mengajar selesai, peneliti melakukan proses wawancara kepada guru di TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena untuk mendapatkan informasi dari kesan dan manfaat penggunaan dari Media Find And Match Box selama peneliti melakukan penelitian.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa Media Find And Match Box memberikan banyak manfaat seperti dalam

proses belajar mengajar menjadi efektif, lebih mudah menarik perhatian anak, lebih semangat dan juga meningkatkan kepercayaan diri anak dan lebih utama yaitu mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan belajar menggunakan Media Find And Match Box.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kemampuan kognitif belajar anak di kelompok B TKIT Wahdah Islamiyah 04 Kalaena Kabupaten Luwu Timur dapat ditingkatkan menggunakan Find and Match Box dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pelaksanaan sebelum tindakan dari data observasi menunjukkan nilai rata-rata dari 16 anak yaitu 2, 1 atau sebesar 32%, kategori mulai berkembang sebanyak 6 anak dan belum berkembang 10 anak. Kemudian peneliti melanjutkan siklus 1, kemampuan kognitif anak, kategori berkembang sangat baik 2 anak, kategori berkembang sesuai harapan 9 anak, mulai berkembang 4 anak dan belum berkembang 1 anak. Pada siklus 1 ini menunjukkan bahwa dari 6 indikator hanya 2 indikator yang mencapai ketuntasan klasikal, dimana ketuntasan klasikal minimal 80% . sehingga peneliti melanjutkan pada siklus 2 dimana anak berkembang sangat baik 13 anak, berkembang sesuai harapan 2 anak, dan belum berkembang 1 anak. Pada siklus 2 ini, kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik dan memenuhi ketuntasan klasikal. Jadi penggunaan Media Find and Match Box dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

### **Saran**

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan belajar anak. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif

terdapat perbedaan minat belajar anak antara metode ceramah dan metode bermain sambil belajar.

Media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat anak dalam proses belajar mengajar. Untuk merangsang kemampuan kognitif anak tidak bisa lepas dari media pembelajaran baik media nyata, audio, visual, audio visual maupun lingkungan sekitar sehingga kegiatan proses belajar mengajar secara efektif. Diharapkan guru selalu memberikan pujian kepada anak ketika melakukan sesuatu, karena anak butuh penghargaan dan pangakuan atas kontribusi mereka. Karena dapat bermanfaat untuk memastikan bahwa perilaku yang baik terus berulang, membangun komunikasi yang lebih dekat dan komunikasi yang lebih positif, dan dapat member contoh kepada anak yang lain agar bisa mengikuti perilaku yang baik.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada para editorial team Jurnal Tunas Cendekia; Jurnal Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu penerbitan artikel ini sampai pada tahap publikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Wayan, I, C, J. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”. Adi Widya: *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, 3 (1) 105–112.  
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1072715>
- Wulandari, H. & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 452-462.



<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.

Aghnaita. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3 (2), 219–34. <<https://doi.org/10.14421/al-athfal>.

Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I.S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190-202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>

Kementerian Agama. (2018). Al-Qur'an Al-Karim. Unit Percetakan Al-Qur'an

Hamka. (1983). Tafsir Al-Azhar Juz IV. Pustaka Panjimas.

Dwijayani, N.M. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321 (2), 171–87. <<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.